

# L'Anneau de l'Automne

Un scénario NON-OFFICIEL pour

## CHRONIQUES OUBLIEES FANTASY

par Houari BENKHERA

### Fiche Technique

**TYPE:** dirigiste  
**PJ:** 2 à 4 personnages de niveau 2 ou 3  
**MJ:** tout niveau  
**Joueurs:** tout niveau  
**ACTION:** 2/3  
**AMBIANCE:** 2/3  
**INTERACTION:** 1/3  
**INVESTIGATION:** 1/3

### En quelques mots...

Le Baron Rodrick de Hautepierre a besoin des nouveaux héros de Clairval pour mener en son nom une périlleuse mission. Ils devront aider le seigneur à racheter ses tors en ramenant dans la forêt un objet ensorcelé: l'Anneau de l'Automne.

L'anneau, qui appartient à une Nymphé, fait l'objet de bien des convoitises...

### Avant-propos

Ce scénario court (environ 1 h30) peut faire suite à l'aventure *Retour à Clairval* présentée dans Casus Belli HSO1. Les personnages ont accompli leur première mission et les habitants du village savent qu'ils peuvent à présent compter sur eux en cas de besoin. Il en va de même du Baron Rodrick de Haute-Pierre qui pourrait avoir rapidement besoin d'eux. Il vous sera facile d'adapter la trame à votre univers favori en modifiant les noms de lieux et de personnages.

### La Nymphé de l'Automne

Le Baron Rodrick fut en son temps un intrépide aventurier. Avant qu'il ne s'installe à Clairval, il vécut moult aventures qui lui procurèrent la richesse dont il jouit à présent. Une de ces aventures, hélas, le plongea dans un tourment qui allait l'accabler pour le reste de ses jours.

Rodrick s'était mis en quête d'un lieu fabuleux, au cœur de la forêt. Selon la légende, ce petit lac aux eaux cristallines était bordé d'un cercle constitué de douze arbres majestueux. Chacun des saules de ce cercle abritait une Nymphé dont il est dit qu'elles s'éveillaient de leurs arbres pour chanter, nager et danser dans l'onde pure. A chaque saison, trois Nymphes s'éveillaient à la vie, pendant que les précédentes retournaient à leur arbre et s'endormaient pour les neuf lunes à venir. Se succédaient donc les sœurs du printemps, les sœurs de l'été, les sœurs de l'automne et enfin celles de l'hiver.

Les Nymphes sont dangereuses pour les mortels. Gare à celui qui entend l'éclat de leurs voix lorsqu'elles résonnent, sous les frondaisons, en échos entraînants. Sous le charme, l'intrus est inéluctablement entraîné dans l'onde où il périt noyé. A moins qu'il ne soit pris dans leur étrange

sarabande, dansant tant et plus que la mort le trouve, épuisé et sans souffle.

Rodrick trouva le lac à l'heure où les Nymphes de l'automne y batifolaient. Il tomba aussitôt sous le charme de la cadette qui l'attira dans ses eaux glacées. Mais pour la première fois la créature fut prise à son propre piège et, au premier regard, tombait amoureuse de l'inconnu aux yeux gris. Cet instant d'hésitation permit à Rodrick de retrouver ses esprits. D'un geste brusque il abattit son épée, tranchant net la main qui enlaçait son visage. S'étant arraché aux eaux rouges du sang de la Nymphé, il assista aux terribles cris de douleur de la créature. Ce fut la dernière scène que ses yeux contemplèrent.

Les Nymphes se réfugièrent dans leurs saules. Toutes, hormis celle que Rodrick avait mutilé et dont la main était restée accrochée à son armure.

Chaque Nymphé porte à son doigt un anneau ensorcelé qui lui ouvre les portes de l'autre monde, le territoire magique qui s'étend au cœur de l'arbre refuge. Privée de son anneau, la Nymphé était condamnée à errer en ces lieux, prisonnière du monde des mortels. Pour prix de sa barbarie, la Nymphé proféra une malédiction qui ôta à Rodrick l'usage de ses yeux. Si elle ne pouvait plus voir son monde, il en serait de même pour lui ! La malédiction durerait tant que l'anneau ne serait pas rendu à sa propriétaire légitime.

Les années succédèrent aux années. Rodrick garda l'anneau de l'Automne au bout d'une chaîne, autour de son cou. Il tenta de retrouver le lac aux Nymphes pour réparer son tors. Mais ce fut à chaque fois en vain.

Un marchand ambulant récemment arrivé à Clairval affirme avoir entendu les lamentations d'une Nymphé, au cœur de la forêt. Rodrick est persuadé qu'il tient là l'occasion de lever la malédiction. Qui sera assez courageux (ou fou) pour mener cette quête à bien?

## Début de l'aventure

Très tôt ce matin, le Baron Rodrick invite les PJ dans son château pour leur exposer un problème. Il est très inquiet et lisse avec nervosité sa moustache grise. Le Baron a fait une mauvaise chute il y a peu et sa jambe droite est immobilisée par une attelle. Après les avoir remerciés d'avoir répondu à son appel, le Baron raconte aux PJ l'histoire de sa rencontre avec la Nymphe de l'Automne. Sans insister sur cette information (qui s'avèrera cruciale le moment venu), Rodrick évoque le souvenir des yeux couleur émeraude de la Nymphe.

*"Hier après-midi un marchand ambulant arrivé à Clairval a raconté aux gardes qu'il avait entendu une voix étrange, alors qu'il campait dans la forêt. Cette voix l'avait presque subjugué et, craignant la magie d'une Sorcière ou d'une Fée, il prit ses jambes à son cou. Je sens au plus profond de mon âme qu'il s'agit de la Nymphe de l'Automne. Je suis immobilisé sur cette chaise aussi ai-je demandé à mon fidèle serviteur Julius de rapporter, en mon nom, l'Anneau à sa propriétaire. Il aurait dû rentrer hier soir. Hélas, je suis sans nouvelle de lui".*

Rodrick a demandé à Bertold, le capitaine de la garde du château, d'accompagner Julius dans son périple. Les deux hommes ont suivi les indications du marchand pour retrouver l'emplacement de son campement et de là, entamer leurs recherches du lac aux Nymphes.

Rodrick a donc besoin que les PJ partent sans plus tarder à la recherche des deux hommes.

## Que s'est-il passé ?

Hélas Bertold est un homme peu fiable. L'anneau ensorcelé allait faire de lui un homme riche. Une fois atteint le couvert des bois, le soldat a délesté Julius de l'anneau. Sur un coup de chance le serviteur a réussi à fuir et à survivre à une nuit dans la forêt. Les PJ le trouveront en fâcheuse posture, en haut d'un arbre. Quant à Bertold, il prit la direction de l'Auberge du Vieux Pont dans le but d'y acheter des vivres avant de quitter la région au plus vite.

## A/ Serviteur en détresse !

Le Baron indique au groupe l'emplacement du campement (A) du marchand (à mi-chemin entre Clairval et la Vieille Tour abandonnée). Après avoir rassemblé leurs affaires les PJ se mettent en route.

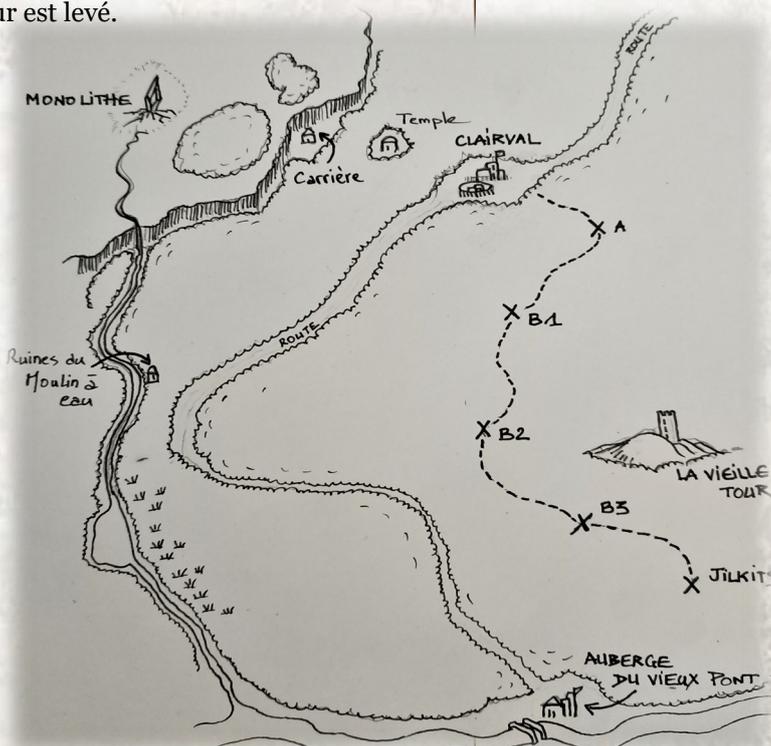
Deux heures plus tard, alors qu'ils suivent une sente au pied d'une colline,

les PJ trouvent une petite clairière bordée de grands rochers. L'emplacement du feu de camp du marchand, éteint depuis plusieurs jours, est bien visible.

Un test en INT difficulté 10 permet aux PJ de retrouver les traces de deux chevaux qui repartent vers le sud. Dépasser ce seuil d'au moins 10 points permet de savoir que l'un des deux chevaux ne portait pas de cavalier (profondeur des empreintes). Alors que les PJ inspectent le camp, des cris retentissent non loin de là. Alors qu'ils accourent, les PJ trouvent Julius au sommet d'un pin, terrorisé, et aux prises avec 3 horribles Striges (CBHS01 p. 272). Les PJ doivent intervenir ! Une fois les créatures neutralisées, et après lui avoir donné de l'eau, le groupe peut écouter le récit du serviteur.

*"C'est affreux. Affreux je vous dis ! Bertold, le capitaine de la garde. Ce traître m'a volé l'anneau du Baron. J'ai réussi à m'enfuir avant qu'il ne me tue mais, je vous jure qu'il était sur le point de le faire ! Ah ça oui ! Il va quitter le pays et vendre l'anneau de mon maître. Il faut le rattraper !"*

Si les PJ ont trouvé la piste, ils connaissent la destination probable de Bertold. Si tel n'est pas le cas, Julius est convaincu que l'homme va passer par l'Auberge du Vieux Pont avant de filer. A cheval, l'auberge n'est distante que de deux ou trois heures. Julius refuse de ralentir les PJ et affirme qu'il retrouvera tout seul le chemin du village maintenant que le jour est levé.



## Un Anneau magique ?

L'Anneau de l'Automne est constitué d'épines de roses scindées en un cercle grossier.

Le mortel qui aurait l'audace de le mettre à son doigt vieillit instantanément de 1D10 années à chaque round. Il lui faudra une Action Limitée et un test réussi en SAG 15 pour parvenir à le retirer en subissant tout de même 1D6DM au passage.

L'anneau est liée à une unique Nymphe pour laquelle il est une clef d'entrée vers l'autre monde. Cet objet constitue un inestimable sujet d'étude pour n'importe quel érudit.

## **B/ Craque en forêt**

Dans leur périple vers le sud les PJ vont vivre 3 scènes rapides qui vont les confronter à un choix. De ces choix dépendra la latitude dont les PJ disposeront pour gérer Jilkits le Pixie auquel ils auront à faire plus tard.

### **En Option**

Vous pouvez rallonger la partie en corsant n'importe laquelle de ces rencontres. Ainsi, il se pourrait bien que la mère de l'ourson apparaisse, furieuse, peu après que les PJ aient aidé son petit. Berrand pourrait s'avérer être le fantôme d'un moine dont les PJ découvriraient les restes non loin de là. Enfin le Gobelin pourrait avertir ses congénères de la présence des PJ, qui ne tarderont pas à leur tendre une embuscade.

Usez de ces rencontres avec parcimonie en vous assurant que le groupe dispose de quelques soins. Si tel n'est pas le cas, mettez sur leur route des plantes médicinales qui rendent 1D4 PV.

### **B1/ L'ourson tombé dans un piège.**

Depuis le fond d'une profonde fosse (4m) l'animal appelle sa mère en poussant des cris aigus. Si les joueurs prennent le temps de l'aider, en abattant un arbre pour lui permettre de grimper par exemple, l'ourson file dans les bois sans demander son reste. Ne le dites pas aux joueurs mais le groupe gagne 1 Point de Chance.

### **B2/ Le vieux moine blessé**

Berrand Longtarin est un moine bedonnant et jovial qui se rend à Clairval. Il a passé la nuit dans les ruines de la vieille tour. Très tôt ce matin il a glissé sur une racine et s'est foulé la cheville (saleté de Brownies !). Incapable de marcher, à cours d'eau et de nourriture, le moine demande leur aide aux PJ, ce qui peut prendre une grosse demi-heure. L'homme n'a pas vu le soldat que les PJ recherchent.

Si les joueurs viennent en aide à Berrand, octroyez en secret 1 Point de Chance au groupe.

### **B3/ Gobelin dans le pétrin**

Alors qu'ils traversent un ruisseau les PJ tombent sur un Bouglou, un Gobelin qui aurait mieux fait de rester couché. La créature s'est coincé le pied entre deux rochers et tire sur sa jambe depuis des heures, dans le vain espoir de se libérer. Evidemment, ses copains l'ont lâchement abandonné sur place. Le Gobelin ne parle pas commun et assiste, terrifié, à l'approche des PJ. Les joueurs peuvent abattre le Gobelin ou l'aider à se dégager. Auquel cas le Gobelin filera aussi vite que ses petites guiboles vertes le lui permettront.

S'ils choisissent la seconde option, les joueurs engrangent encore 1 Point de Chance.

## **C/ La forêt, c'est dangereux!**

Malheureusement pour lui, Bertold n'a pas pu mener son projet à bien. Jilkits le Pixie a assisté à la tentative de meurtre de Bertold sur Julius et a tout de suite compris que ce type était malfaisant (notez bien qu'aider Julius ne lui a pas traversé l'esprit. C'était bien plus marrant de châtier Bertold). Atteint de plusieurs Flèches de Sommeil (voir profil du Pixie CBHS01 p. 269 / Octroyez à Jilkits 12PV au lieu de 2) Bertold s'est effondré de sa selle et, en chutant, s'est fendu le crâne sur un rocher. Son corps git dans une profonde flaque de

boue dans laquelle il s'enfonce, lentement mais sûrement, comme sous l'effet d'un sable mouvant. Le tout sous le regard satisfait du Pixie.

### **Jilkits le Pixie**

Lorsque les PJ découvrent la scène il leur reste 6 rounds, moins 1 round par PNJ aidé dans la série d'événements B, avant que le corps de Bertold ne soit totalement aspiré. Ils ont donc entre 3 et 6 rounds pour agir. Jilkits se montre aux PJ et leur demande si ce sont des amis du gros balourd qui va bientôt fertiliser la forêt. La zone boueuse entourant le corps est sous l'effet d'une Prison Végétale (Voie des Végétaux rang 2 / Druide) qui obéit à Jilkits (par une Action Limitée).

Bien qu'il soit un tantinet obtus, Jilkits peut être convaincu par les arguments des joueurs. Ceux-ci devront déployer tout leur talent pour expliquer à la créature que l'homme porte sur lui un objet précieux qui, s'ils ne font rien, va disparaître à tout jamais. Argumenter avec Jilkits est une **Action Limitée** au terme de laquelle l'un des joueurs devra remporter un test de CHA difficulté 25. N'oubliez pas que les PJ peuvent s'entraider dans cette action.

Le moment est venu de révéler aux joueurs le nombre de Points de Chance que leur groupe a cumulé (ou pas) et ce qu'ils vont pouvoir en faire (voir CBHS01 P. 77). Outre le bonus de +10 à l'action de leur choix, les joueurs peuvent dépenser 2 points de Chance pour convaincre Jilkits sans jet de dés (mais avec roleplay tout de même). Si les joueurs ne négocient pas ou s'ils sont ouvertement hostiles envers le Pixie, celui-ci les attaque sans hésiter. La phase de dialogue reste possible à tout moment du combat.

Six rounds au plus tard après l'arrivée des PJ le corps disparaît dans un immonde bruit de suction et Jilkits, satisfait, disparaît dans la forêt. Le corps est encore récupérable moyennant un test de FOR difficulté 15, +1 par round après le premier, jusqu'à concurrence de 3 rounds. N'hésitez pas à gratifier les joueurs de bonus de circonstances pour récompenser leur créativité.

## D/ Le chant des Nymphes

Une fois que les PJ parviennent à récupérer l'anneau, une étrange mélodie s'élève dans les bois. Un vent surnaturel fait bruisser les feuillages comme la forêt autour des PJ semble s'animer d'une vie propre.

Les PJ peuvent remonter à la source de la voix féminine qui s'élève. Ils parviennent alors à une partie de la forêt soumise aux rudes lois de l'automne. Sous leurs pieds, l'humus est chargé d'une épaisse couche de feuilles mortes. Les branches des arbres squelettiques sont dénudées, secouées par un vent froid qui souffle en rafales imprévisibles. Une ambiance éthérée règne sur les lieux. C'est au centre de cette zone que s'étend le Lac aux Nymphes.

*"Au milieu de l'étendue d'eau bordée de douze magnifiques saules, une jeune femme aux longs cheveux couleur rouille semble vous attendre. Son bras droit se termine en un affreux moignon. Ses envoutants yeux bleus braqués sur vous, la Nymphé de l'Automne disparaît sans un bruit sous la surface pour réapparaître au bord du lac, à quelques mètres de vous. D'un geste suppliant, le regard plein d'espoir, elle tend sa main valide vers vous."*

Les plus attentifs des joueurs n'auront besoin d'aucun jet de dé pour flairer le piège : lors de son entretien avec les PJ, Rodrick avait évoqué son souvenir des yeux couleur émeraude de la créature. La Nymphé qui tente de duper les PJ et dont les yeux sont bleus, est l'une des deux sœurs. Elle use d'illusion pour reproduire la blessure de sa cadette.

Même entre elles les Nymphes font preuve d'une implacable cruauté. Privée de ses pouvoirs, la cadette est devenue la souffre-douleur des aînées qui, années après années, lui rappellent que c'est à sa faiblesse qu'elle doit son triste sort.

Si les joueurs s'apprentent à lui donner l'anneau, et qu'il leur reste 1 Point de Chance à dépenser, dites-leur que quelque chose cloche. Un sentiment désagréable les taraude.

S'il ne leur reste pas de Points de Chance, rabattez-les sur un test de SAG difficulté 15. De plus, sur un jet de 20 ou plus, les PJ déjouent le piège et se souviennent de leur échange avec le Baron.

Si les PJ engagent le combat avec la Nymphé celle-ci battra en retraite (elle plonge) dès la première blessure reçue.

Si pour une raison ou pour une autre les joueurs donnent l'anneau à la Nymphé, celle-ci part d'un rire glaçant et plonge dans l'onde pour ne plus réparaître. Rodrick n'est alors pas prêt de revoir la lumière du jour. Si les joueurs décident de guetter le retour de la Nymphé, ils perdront leur temps car la créature peut rester indéfiniment sous l'eau. Si vous souhaitez une nouvelle scène d'action, rien ne vous empêche de faire réagir les deux aînées. Attention toutefois à l'équilibre d'un tel combat qui verra certainement la mort d'au moins un PJ.

Enfin, si les joueurs décident de quitter le Lac aux Nymphes, ils ne retrouveront plus jamais le chemin qui y mène. Tout comme Rodrick en son temps, ils auront raté leur chance.

### La cadette

Qu'ils déjouent le piège ou qu'ils y succombent, les PJ découvrent que la Nymphé qu'ils cherchaient et dont ils ont entendu le chant désespéré est prisonnière des racines de l'un des saules, cachée à leur vue par un épais rideau de branches tombantes. Seul son visage affleure à la surface. Au prix d'un grand effort, elle parvient à extraire sa main de la vase et à la tendre aux PJ qui peuvent enfin y glisser l'anneau.

### Dénouement...

Si les PJ rentrent au château bredouilles, le Baron Rodrick est certes déçu. Mais il n'accablera pas les PJ et les remerciera d'avoir sauvé la vie de Julius qui a pu rentrer sain et sauf.

Si les PJ rendent l'anneau à la bonne Nymphé, celle-ci se libère des racines du saule et, le visage débordant de joie, plonge dans les eaux froides du lac. Avant de rejoindre son saule et de quitter le monde des mortels, elle se retourne une dernière fois et gratifie les PJ d'un hochement de tête reconnaissant. La malédiction du baron est levée et, après être rentrés chez eux, les PJ apprendront que celui-ci va donner une grande fête au château pour célébrer sa vue retrouvée!

En gage de sa gratitude, le baron offre aux PJ une nouvelle récompense de cent pièces d'argent à se partager. Cette mésaventure l'amène à revoir très sérieusement ses critères de recrutement. A ce propos, le poste de capitaine de la garde est à pourvoir...

### Nymphé de l'Automne

Ces créatures sont une variante des Nymphes décrites dans le CBHS01 p. 265.

Modifiez le profil comme suit:

**NC** 4

**FO** +1

**PV** 30

**Griffes** +10 **DM** 1D6

**Capacité:**

*Noyade*

Si la Nymphé réussit son attaque de Griffes, elle peut tenter d'agripper sa victime pour l'attirer au fond de l'eau.

La cible doit réussir un test opposé de FO chaque round pour se libérer de l'étreinte.

Si la cible ne parvient pas à se libérer avant un nombre de rounds égal à son bonus de CON+2, elle perd connaissance et meurt noyée.