



GRABUGE À ROCHE-BRUNE

ou Le Vol de la Larme d'Aubéron

Un scénario pour CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY

Pour 4 joueurs · 8 à 11 ans · une séance de 2 h 30 à 3 h

Le Mourioche

<https://linktr.ee/lemourioche>

Avant-propos

À propos de ce scénario

Deux apprentis magiciens maladroits, Séraphine et Merlouin Filandre, ont juré de mettre la main sur la Larme d'Aubéron, une relique cachée dans le temple du petit village de Roche-Brune. Pour éloigner les rares gardes du seigneur, le frère et la sœur recrutent en secret des habitants et des créatures du coin afin de semer la pagaille : tartes envolées, argenterie disparue, poules en liberté, eau du puits changée en bleu. . .

Aux héros de démêler ces petits méfaits, de remonter jusqu'aux véritables coupables et de protéger la relique avant la nuit. Une aventure pleine d'action, d'enquête et d'éclats de rire, taillée pour une première partie de jeu de rôles.



Ce scénario est pensé pour de jeunes joueurs, et fait un excellent premier jeu de rôles. Il est prévu pour 4 personnages débutants (rang 1), et se joue en une séance de deux heures et demie à trois heures.

À propos du système de jeu

Ce scénario utilise le système de Chroniques Oubliées Fantasy, mais il s'adapte sans peine à n'importe quel jeu basé sur le système d20 (D&D, Pathfinder...).

Pour chaque test de ce scénario, la caractéristique correspondante est indiquée dans sa version courte et colorée. Pour réussir, le joueur lance 1d20, ajoute le modificateur de la caractéristique concernée, et doit égaler ou dépasser la difficulté annoncée par le meneur :

- Force : **FOR** difficulté **X**
- Dextérité : **DEX** difficulté **X**
- Constitution : **CON** difficulté **X**
- Intelligence : **INT** difficulté **X**
- Sagesse : **SAG** difficulté **X**
- Charisme : **CHA** difficulté **X**

Ainsi, on lira souvent des phrases du type « Faites un test de **SAG** difficulté **10** », ce qui signifie, en toutes lettres : « Faites un test de Sagesse de difficulté 10 ». Parfois

une compétence est précisée, comme **PERCEPTION / SAG difficulté 10** (Perception, associée à la Sagesse) ou **DISCRÉTION / DEX difficulté 10** (Discrétion, associée à la Dextérité).

★ POUR LE MENEUR

Ce scénario s'adresse à de jeunes joueurs. Gardez les difficultés basses - **10** pour une action facile, **12** pour une action moyenne, **15** pour quelque chose de difficile - et dites souvent « oui, et... » à leurs idées. En cas de doute, facilitez toujours.

À propos des encadrés

Pour faciliter la lecture pendant la partie, ce scénario utilise plusieurs types d'encadrés.

À lire à voix haute Les passages à lire (ou à raconter) directement aux joueurs sont présentés ainsi. Mettez-y le ton !

🗨 À LIRE À VOIX HAUTE

La route serpente entre les collines, et le clocher de Roche-Brune apparaît enfin...

Pour le meneur Les informations réservées au meneur - secrets, indices récoltés, conseils - sont regroupées dans des encadrés violets.

★ POUR LE MENEUR

Le fil rouge de l'enquête : d'étranges pièces bleues, semées un peu partout.

Les adversaires et les créatures Les personnages que les héros affrontent (ou aident) sont présentés avec leurs caractéristiques utiles au jeu.

Nom · type de créature

petite description

FOR	10 (+0)	DEX	12 (+1)	CON	10 (+0)
DÉF	12	Init.	12	PV	6

Attaque : arme +1 (dégâts 1d4)

PV ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Capacité Description de la capacité spéciale.

À propos de l'auteur

Je suis Sébastien Carceles, aka Le Mourioche, développeur indépendant d'applications web depuis la Bretagne, et rôliste depuis de nombreuses années. Je suis papa de trois garçons, que j'initie aux jeux de rôles - ce scénario est né de ces parties en famille.

J'écris des scénarios de différents styles : fantasy, contemporain, horreur, aventure... Je les partage gratuitement¹. Si vous souhaitez me remercier et m'encourager à écrire d'autres scénarios, vous pouvez me payer un café².

Pour me donner votre avis, m'indiquer une erreur ou faire une réclamation, envoyez-moi un email : lemouriochejdr@gmail.com. Merci !

Propriété intellectuelle

Ce document constitue une œuvre originale, protégée par le droit d'auteur tel que défini par le droit français.

Ce scénario est une œuvre de fiction, prévue pour être jouée avec le jeu de rôle Chroniques Oubliées Fantasy³. D&D, Chroniques Oubliées Fantasy et Pathfinder RPG sont des marques déposées qui appartiennent à leurs ayants droit. Ce document ne leur est lié en aucune manière.

L'image de couverture a été générée à l'aide d'un outil d'intelligence artificielle (Leonardo.ai).

1. <https://linktr.ee/lemourioche>

2. <https://www.buymeacoffee.com/lemourioche>

3. <https://co-drs.org>

Chapitre 1

Le scénario en un coup d'œil

La vérité de l'affaire

Séraphine et Merlouin Filandre sont un frère et une sœur magiciens. . . pas très doués. Là où d'autres réussissent un sort sur deux, eux en ratent neuf sur dix. Ils ont entendu parler de la Larme d'Aubéron, une petite gemme en forme de goutte conservée dans le temple de Roche-Brune. La légende dit qu'elle décuple la magie de celui qui la porte. Pour deux ratés ambitieux, c'est le raccourci rêvé vers la puissance.

Le hic : voler une relique dans un village, même mal gardé, ça attire l'œil. Les jumeaux ont donc imaginé un plan « génial » (selon Séraphine) : engager des petites mains du coin pour multiplier les menus larcins, de façon à occuper les deux uniques hommes d'armes du seigneur et à dégager les abords du temple. Ils paient leurs complices avec de la fausse monnaie qu'ils conjurent eux-mêmes - d'où d'étranges pièces bleues qui se réduisent en poussière le lendemain. C'est leur grande faiblesse, et le fil que les héros vont tirer.

★ POUR LE MENEUR

Le secret à garder pour la fin : la Larme ne sert qu'un cœur pur et humble. Quand Séraphine tentera enfin de s'emparer de son pouvoir, la relique la rejettera - un retour de magie spectaculaire mais totalement inoffensif. C'est la chute comique du scénario : pas besoin d'un combat à mort pour finir en beauté.

Le rythme en trois actes

Acte	Ce qui se passe	Durée
Accroche	Les héros arrivent à Roche-Brune et sont accusés à tort d'un vol. On les met au défi de trouver le vrai coupable.	~15 min
Acte 1	Quatre petits méfaits à élucider dans le village. Les héros récoltent des indices - dont d'étranges pièces bleues.	~60 min
Acte 2	Les indices convergent : un frère et une sœur magiciens préparent un mauvais coup au temple. Filature jusqu'à leur repaire.	~40 min
Acte 3	À la nuit tombée, course au temple pour empêcher le vol de la Larme - qui se retourne contre les voleurs.	~45 min

Chapitre 2

Les personnages

Les méchants : Séraphine et Merlouin

Le duo comique de l'aventure.¹ Séraphine est l'aînée : ambitieuse, sûre d'elle, persuadée d'être un génie. Elle commande. Merlouin est le cadet : anxieux, râleur, toujours en train de réparer les bêtises de sa sœur. Ils s'adorent... et se chamaillent sans arrêt.

Cette dispute permanente est votre meilleure arme : tous les témoins du village la remarqueront (« une grande qui commande, un petit qui ronchonne »), et c'est elle qui mettra les héros sur la piste.

1. Les fiches détaillées des deux jumeaux (apparence, caractère, motivations et secrets) sont reproduites en annexe.

Séraphine Filandre · magicienne ratée

l'aînée, le « cerveau » du duo

Grande jeune femme dégingandée au port de reine, drapée dans une robe de mage trop grande ; chevelure châtain barrée d'une mèche d'un bleu électrique (un sort raté), menton haut et sourcils arqués de dédain.

FOR	10 (+0)	DEX	12 (+1)	CON	10 (+0)
INT	16 (+3)	SAG	11 (+0)	CHA	13 (+1)
DÉF	12	Init.	12	PV	16

Attaque : dague +1 (dégâts 1d4)

Éclair foireux 1d20+3 contre la Défense, dégâts 1d6 - mais sur un résultat de 1 à 5, consultez la *Table des ratés* !

Projectile tremblotant touche à coup sûr, dégâts 1d4, mais une fois sur deux il fait « pschitt ».

PV ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Merlouin Filandre · magicien anxieux

le cadet, le maillon faible

Adolescent maigrichon aux cheveux châtain ébouriffés, de grands yeux noisette écarquillés et cernés ; il flotte dans une robe d'apprenti trop grande, un chapeau pointu avachi glissant sur son nez.

FOR	10 (+0)	DEX	12 (+1)	CON	12 (+1)
INT	14 (+2)	SAG	12 (+1)	CHA	9 (-1)
DÉF	12	Init.	12	PV	12

Attaque : bâton +1 (dégâts 1d6)

Sommeil bancal Merlouin tente d'endormir une cible. Si elle échoue à un test de **SAG difficulté 10**, elle s'endort pour 1d4 rounds. Trop stressé, il s'endort parfois lui-même !

Bouclier tremblotant +2 en Défense pendant 1d4 rounds.

Trouillard dès qu'il tombe sous la moitié de ses points de vie, il s'enfuit en courant.

PV ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐

Table des ratés magiques (1d6)

À utiliser dès que Séraphine rate un sort - pour le rire !

1d6	Ce qui rate (et fait rire)
1	Une pluie de grenouilles minuscules tombe du plafond (inoffensives, mais ça glisse).
2	Les cheveux du lanceur deviennent bleu fluo pendant une heure.
3	Une odeur de chou bouilli envahit la pièce ; tout le monde tousse (-2 au prochain test).
4	Le sort touche Merlouin à la place, qui pousse un cri perçant.
5	Une fanfare invisible joue un air ridicule pendant 1 round (impossible de se concentrer).
6	Rien... puis BOUM, un petit nuage de suie noircit le visage du lanceur.

La petite bande de complices

Quatre comparses recrutés par les jumeaux, chacun chargé d'un méfait, chacun payé en pièces bleues. Aucun ne connaît les autres, et aucun ne sait qu'il sert un plan plus vaste. Tous peuvent être attrapés, raisonnés ou même ralliés.

Pignouf • le kobold

petit voleur obsédé par tout ce qui brille

Petit reptile bipède haut comme trois pommes, écailles brun-vert, grands yeux jaunes et museau frétilant, cliquetant de babioles brillantes cousues un peu partout.

FOR	8 (-1)	DEX	15 (+2)	CON	10 (+0)
DÉF	14	Init.	13	PV	6

Attaque : petit couteau +2 (dégâts 1d4-1)

Détaleur peut se cacher ou détalier en une action de mouvement. Plus peureux que méchant, il préfère fuir ou marchander un objet brillant plutôt que se battre.

PV ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Gribouille • le farfadet

petit esprit farceur - ne fait jamais de mal pour de vrai

Lutin pas plus haut qu'une botte, peau vert mousse, oreilles pointues et sourire fendu jusqu'aux oreilles, vêtu de feuilles cousues et coiffé d'un gland.

FOR	6 (-2)	DEX	17 (+3)	CON	8 (-1)
DÉF	16	Init.	16	PV	4

Attaque : pichenette magique +3 (dégâts 1)

Pichenette magique Gribouille claque des doigts et une petite étincelle magique vient picoter une cible (jet d'attaque +3 contre la Défense, 1 point de dégâts s'il touche). Ça pince et ça fait sursauter, mais ça ne blesse jamais vraiment. Le farfadet s'en sert surtout pour surprendre, faire lâcher un objet ou détourner l'attention, avant de filer en pouffant de rire.

Espièglerie illusions mineures, lumières colorées, petites farces. Devient invisible 1 round s'il reste immobile. Démasqué, il s'enfuit en riant - ou rejoint les héros s'ils lui promettent une meilleure farce.

PV □ □ □ □

Les habitants de Roche-Brune

Frère Anselme, vieux prêtre, gardien du temple Un vieil homme voûté au crâne dégarni ceint de cheveux blancs, le visage tout en rides bienveillantes, flottant dans une robe de bure élimée. Gentil, érudit et un peu sourd (faites-le répéter). Il veille sur la Larme depuis quarante ans et connaît toutes les légendes d'Aubéron. C'est lui qui s'inquiète de voir « quelqu'un rôder autour du temple, la nuit ».

Maître Tonnelet, aubergiste du Sanglier Ronfleur Gaillard rougeaud à la bedaine confortable, joues en pomme et moustache tombante, un torchon éternellement jeté sur l'épaule. Jovial, bavard, généreux en ragoût. Furieux qu'on lui ait chipé son argenterie. Connaît tous les ragots du village.

Dame Berthe, la boulangère Forte femme aux bras de lutteuse, saupoudrée de farine, un chignon gris de travers. Caractère bien trempé et rouleau à pâtisserie toujours en main. C'est elle qui accuse les héros au début - et qui leur offrira des tartes en s'excusant à la fin.

Le père Glaude, le fermier Petit paysan sec et noueux au teint tanné, coiffé d'un chapeau de paille avachi, la mine perpétuellement dépassée. Brave homme dépassé par sa

basse-cour. Sa chèvre Biquette a un don pour grimper là où il ne faut pas (notamment sur le toit de la boulangerie).

Sergent Brisefer, chef des hommes d'armes (ils ne sont que deux) Grand costaud à la moustache broussailleuse et au nez cassé, engoncé dans un tabard rapiécé aux couleurs du seigneur, toujours en nage. Bourru, débordé, courant d'un méfait à l'autre. Trop occupé pour enquêter : c'est lui qui « confie » l'affaire aux héros. Soulagé qu'on l'aide, méfiant qu'on s'en mêle.

Messire Aubéric de Roche-Brune, le seigneur du lieu Homme d'âge mûr à la barbe soignée et au maintien digne, vêtu de velours sombre et d'une chaîne d'argent. Surtout en coulisses. Il apparaît à la fin pour remercier et récompenser les héros - et, si on le lui demande, pour effacer la dette de Gaspard.

Chapitre 3

Le village de Roche-Brune

Un hameau perdu entre les collines, à trois jours de la première vraie ville. Une poignée de maisons aux toits de tuiles rousses, et un vieux temple de pierre grise sur la hauteur. Les lieux utiles :

- **La place pavée et la fontaine** - le cœur du village. C'est ici qu'on arrive, qu'on se dispute et qu'on rassemble la basse-cour échappée.
- **Le puits** - au coin de la place. Celui dont l'eau va tourner au bleu.
- **L'auberge du Sanglier Ronfleur** - tenue par Maître Tonnelet. Gîte, couvert et ragots. L'argenterie y disparaît une nuit.
- **La boulangerie de Dame Berthe** - fenêtre donnant sur la place, rebord où refroidissent les fameuses tartes.
- **La ferme du père Glaude** - en bordure du village, enclos à poules et chèvre.
- **Le temple d'Aubéron** - sur la hauteur, gardé par frère Anselme. La Larme y repose, et c'est là que logeront les héros, s'ils le souhaitent.
- **Le vieux moulin de Pierregrise** - abandonné, à une courte marche hors du village, au bord d'un ruisseau à sec. Le repaire des jumeaux.

Chapitre 4

Accroche : une arrivée mouvementée

🔊 À LIRE À VOIX HAUTE

La route serpente entre les collines depuis trois jours quand le clocher de Roche-Brune apparaît enfin, coiffé de tuiles rousses. Le village est minuscule : une place pavée, une fontaine, une auberge à l'enseigne grinçante et, sur la hauteur, un vieux temple de pierre grise. Mais à peine posez-vous le pied sur la place qu'une grosse femme tout enfarinée fonce sur vous en brandissant un rouleau à pâtisserie : « Les voilà ! Les voleurs de tartes ! ATTRAPEZ-LES ! »

Dame Berthe la boulangère s'est fait dérober ses tartes ce matin (l'œuvre de Croquette), et un villageois a vu « des étrangers » sur la route. Les héros sont donc accusés à tort.

Le sergent Brisefer accourt, hors d'haleine - mais il n'a vraiment pas le temps : des poules courent partout à l'autre bout du village. Il propose un marché simple : « Vous vous dites innocents ? Prouvez-le ! Trouvez-moi le vrai voleur, et qu'on n'en parle plus. On n'est que deux hommes d'armes, et trente-six catastrophes sur les bras ! »

Frère Anselme, le vieux prêtre qui a tout vu de la scène, ne les croit pas coupables : il leur offre un toit au temple pour la durée de l'enquête. Les héros gagnent ainsi un point de chute au village et un premier allié : le gardien du temple lui-même.

Le temple d'Aubéron

Perché sur les hauteurs, à l'écart des maisons, le vieux sanctuaire domine le village de sa silhouette de pierre grise : un clocher trapu coiffé de tuiles rousses, un porche usé par les siècles, une lourde porte de chêne cloutée. Rien de grandiose, mais une belle sérénité.

À l'intérieur, une nef unique aux dalles patinées, quelques colonnes et de hauts vitraux qui teintent la lumière de rouge et de bleu. Au fond, l'autel ; à son pied, la vasque de pierre où repose la Larme, nimbée d'une douce clarté. Sur le côté, une petite sacristie sert de logis à frère Anselme.

Où logent les héros Anselme leur dresse des paillasses **sous le clocher** : un recoin perché, plein de courants d'air mais bien au sec, où l'on grimpe par une échelle de bois. De là-haut, par une meurtrière, on embrasse toute la place du village... et, la nuit, on entend le moindre pas résonner dans la nef.

Trois entrées bon à retenir pour l'acte 3 : la grande porte du porche, une fenêtre basse à l'arrière, et la trappe du clocher.

★ **POUR LE MENEUR**

C'est le moteur de l'aventure : les héros doivent laver leur nom. Comme les deux seuls hommes d'armes sont débordés, ils sont aussi les seuls « enquêteurs » disponibles. Insistez sur l'absurdité de la situation : tout le village est sens dessus dessous pour des broutilles. Personne ne se doute que le vrai danger est là-haut, au temple.

Chapitre 5

Acte 1 - Le chaos à Roche-Brune

Quatre petits méfaits, à élucider dans l'ordre que les héros veulent. Chacun est une courte scène avec ses indices et son moment de gloire pour un profil différent. Le fil rouge : presque partout traînent d'étranges pièces bleues, et chaque incident a éloigné les gardes du même endroit - le temple.

Scène 1 - Les tartes envolées

🔊 À LIRE À VOIX HAUTE

Sur le rebord de la fenêtre de Dame Berthe, il ne reste que des miettes et une jolie plume noire et blanche qui tournoie dans la brise. « Six tartes aux myrtilles ! Envolées ! »

Un test de **PERCEPTION / SAG difficulté 10** révèle des plumes de pie et des griffures sur le bois : c'est un oiseau, pas un voleur à deux pattes - de quoi déjà disculper les héros aux yeux de Berthe. Les plumes mènent au vieux chêne près du lavoir, où Croquette a bâti un nid plein de trésors chapardés : boutons, dé à coudre, et deux petites pièces bleues. Attraper la pie demande un test de **DEX difficulté 12** (ou un appât bien brillant). À sa patte, un fil de tissu violet - la couleur des robes des jumeaux.

Et les tartes ? Bien trop lourdes pour une pie : Croquette les a fait basculer du rebord pour picorer les éclats de sucre qui brillaient dessus. Les héros les retrouvent en contrebas, dans les buissons, à moitié picorées et déjà goûtées par les animaux du coin. Il en reste tout juste une présentable à rapporter à Dame Berthe.

★ POUR LE MENEUR

Indices récoltés : la première pièce bleue + le fil violet. La pièce est tiède, translucide, frappée d'une étoile maladroite - et elle scintille faiblement. Notez-la bien : c'est le début du fil rouge.

Scène 2 - L'argenterie du Sanglier Ronfleur

🗨 À LIRE À VOIX HAUTE

Maître Tonnelet est dans tous ses états. « Mes belles cuillères en argent ! Mon chandelier ! Disparus cette nuit ! Et regardez-moi cette bougie à moitié grignotée... »

Un test de **PERCEPTION** / **SAG difficulté 10** révèle de petites empreintes à trois griffes, pleines de boue, filant derrière les tonneaux de la cave vers un trou dans le mur. En suivant la piste, les héros coincent Pignouf le kobold, serrant son butin contre lui. Plus terrifié que dangereux, il parle facilement (test de **CHA difficulté 10**, ou un objet brillant offert) : « Les gens-qui-brillent m'ont donné des sous bleus pour faire des bêtises et déranger les gardes ! Une grande dame et un petit monsieur qui se disputent tout le temps ! Où ils habitent ? Aucune idée, c'est eux qui m'ont trouvé ! » Puis il file, laissant tomber une pièce bleue.

★ POUR LE MENEUR

Indices : deuxième pièce bleue + la première vraie piste : un duo de magiciens qui se chamaille sans cesse. Pignouf ignore où ils se cachent : c'est Gaspard (acte 2) qui révélera leur repaire. Si les héros acculent Pignouf avec violence, un petit combat est possible, mais il cherchera surtout à fuir.

Scène 3 - La pagaille du père Glaude

🗨 À LIRE À VOIX HAUTE

La place est un champ de bataille à plumes : des poules partout, le père Glaude qui court en agitant les bras, et là-haut, perchée sur le toit de la boulangerie, la chèvre Biquette qui vous regarde d'un air parfaitement satisfait. Les deux hommes d'armes, eux, pataugent dans la mare aux canards.

Voilà une scène d'action pure : rassembler la basse-cour ! Chaque animal récalcitrant demande un test de **FOR difficulté 10** ou de **DEX difficulté 10** - récompensez les

idées loufoques Le clou de la scène : faire descendre la chèvre Biquette du toit de la boulangerie. Une fois le calme revenu, un test de **PERCEPTION / SAG difficulté 10** montre que le loquet de l'enclos a été soulevé exprès. Sur un clou : un bout de grosse toile brune. Dans la boue, une pièce bleue qui brille, et de grandes empreintes de bottes vers la forêt. Un villageois ajoute : « J'ai vu le grand Gaspard, le bûcheron, rôder par ici à l'aube, l'air tout penaud... »

★ POUR LE MENEUR

Indices : la toile brune, une troisième pièce bleue, et un nom - Gaspard, qui mène au complice repentini de l'acte 2. Profitez-en pour donner le devant de la scène aux gros bras et aux casse-cou.

Scène 4 - Le puits qui tourne au bleu

🗉 À LIRE À VOIX HAUTE

Un attroupement inquiet entoure le puits : l'eau y est devenue d'un bleu lumineux, presque scintillant. « Empoisonnés ! On est empoisonnés ! » gémit quelqu'un. Frère Anselme, lui, trempe un doigt, le renifle et sourit : « Mais non... ça sent la jacinthe. C'est une farce de farfadet, rien de plus. »

Un test d'**INT difficulté 12** (automatique pour un magicien qui lance *Détection de la magie*) révèle l'essentiel : l'eau porte la même signature magique que les pièces bleues. C'est le pont entre tous les indices - un farfadet farceur (Gribouille) et, derrière les pièces, un lanceur de sorts pas très doué. Frère Anselme ajoute, soucieux : « Et puis il y a autre chose qui me tracasse... quelqu'un rôde autour du temple, la nuit. Trois fois cette semaine. Et moi qui veille sur la Larme d'Aubéron, notre relique sacrée, depuis quarante ans... pourvu qu'on ne cherche pas à s'en emparer ! »

Et si les héros veulent parler au farceur ? Gribouille n'est jamais loin de ses bêtises : il adore contempler le chaos qu'il sème. Un test de **PERCEPTION / SAG difficulté 12** (automatique avec un peu de magie) le débusque, invisible, plié de rire sur la margelle du puits ou une gouttière voisine. Le saisir de force est peine perdue : il file en gloussant. Mais un héros qui entre dans son jeu et le fait rire (test de **CHA difficulté 10**) obtient un aveu tout joyeux : « Les sous bleus ? C'est les deux magiciens qui se chamaillent qui me les ont donnés ! Rigolote, hein, l'eau toute bleue ? » Il ignore tout de leur plan comme de leur repaire : il ne cherchait qu'à s'amuser. Traité avec le sourire, il pourrait bien se souvenir de ces héros sympathiques : un allié précieux au temple, à l'acte 3.

★ POUR LE MENEUR

Indices : le lien magique entre les pièces et l'eau (donc un mage maladroit derrière tout ça) + l'avertissement crucial d'Anselme : il veille sur une relique, la Larme d'Aubéron, et un rôdeur traîne autour du temple la nuit. Le piège commence à se refermer.

★ POUR LE MENEUR

Relier les indices (récapitulatif). Les héros devraient à présent pouvoir assembler le tableau :

- Tous ces « vols » sont bien trop organisés pour être un hasard.
- Partout, les mêmes pièces bleues - qui tombent en poussière le lendemain : de la fausse monnaie, conjurée par une magie maladroite.
- Chaque incident a éloigné les gardes du même côté : les hauteurs, là où se dresse le temple.
- Tous les témoins décrivent le même duo : « une grande qui commande, un petit qui ronchonne, et ils se chamaillent sans cesse. »
- En revanche, *où* se cache ce duo reste à découvrir : c'est Gaspard, à l'acte 2, qui lâchera l'adresse.
- Frère Anselme garde une relique, la Larme - et quelqu'un rôde autour du temple la nuit.

Conclusion à faire émerger : on se sert de tout ce chaos comme d'un rideau de fumée pour cambrioler le temple. Et probablement cette nuit.

Chapitre 6

Acte 2 - Sur la piste

Gaspard, le bûcheron repenti

Les héros peuvent aller trouver Gaspard, à sa pile de bois en lisière de forêt, l'air sombre. Approché avec un peu de gentillesse (test de **CHA difficulté 10**), il avoue tout : criblé de dettes envers un marchand, il a accepté les « bons sous bleus » des deux magiciens pour ouvrir l'enclos du père Glaude. Sauf que, à midi, les pièces étaient devenues de la poussière bleue sans valeur. Il s'en veut, il a honte - et il ignorait tout d'un plan visant le temple. Surtout, il révèle ce qui manquait encore aux héros : **où** se cachent les deux magiciens. Bûcheron, il les a aperçus en plein bois, au vieux moulin de Pierregrise, et propose d'y mener les héros. Bien traité, Gaspard devient en prime un allié : il peut prêter ses bras au temple (ou garder une porte).

★ POUR LE MENEUR

Gaspard est le passage obligé vers le moulin, mais c'est aussi un cadeau pour une table d'enfants : un PNJ ami à protéger, et qu'on voit se racheter de sa bêtise. S'ils l'aident, prévoyez une belle récompense pour lui à la fin (le seigneur efface sa dette).

La filature jusqu'au moulin de Pierregrise

📖 À LIRE À VOIX HAUTE

Le vieux moulin penche au-dessus d'un ruisseau à sec, ses ailes immobiles grinçant dans le vent. Une fumée maladroite s'échappe de la cheminée, et l'on entend, même de loin, deux voix qui se disputent à tue-tête.

Les jumeaux sont bien trop désorganisés pour poster des gardes. À la place, ils ont semé des « pièges » dignes d'eux : une clochette d'alarme tellement rouillée qu'elle ne sonne pas,

un « cercle de protection magique » tracé à la craie. S'approcher en douce ne demande qu'un test de **DISCRÉTION** / **DEX difficulté 10**. À une fenêtre, les héros surprennent toute la conversation.

🗨️ **À LIRE À VOIX HAUTE**

« ...pour la DERNIÈRE fois, Merlouin, j'ai enfin appris les mots qui ouvrent la vasque ! Ce soir, pendant que les gardes courent après les poules une ultime fois, on entre au temple et on prend la Larme ! »

« Mais Séraphine, et si le vieux prêtre nous voit ? Et si ça rate ENCORE ? La dernière fois, tu m'as transformé en hareng ! »

« Détail ! Avec la Larme, plus jamais de ratés. On sera les magiciens les plus puissants des collines ! Maintenant aide-moi à plier cette carte du temple... »

★ **POUR LE MENEUR**

Le plan est révélé : l'assaut aura lieu cette nuit, à la faveur d'une dernière diversion. Les héros savent désormais qu'ils doivent être au temple ce soir. S'ils se font repérer ici, les jumeaux paniquent et filent au temple pour agir TOUT DE SUITE - enchaînez directement sur l'acte 3. Sinon, les héros peuvent préparer leur embuscade. On peut aussi apercevoir, traînant dans le moulin, Gribouille le farfadet (qui sera de la partie au temple).

Chapitre 7

Acte 3 - La nuit du temple

🔊 À LIRE À VOIX HAUTE

La nuit est tombée sur Roche-Brune. Quelque part en contrebas, une dernière bouffée de chaos éclate - des cris, des poules affolées, les deux gardes lancés à leurs trousses : l'ultime diversion pour les attirer loin du temple, comme les jumeaux l'avaient prévu. Mais ici, sur les hauteurs, le temple de pierre grise est silencieux. Par les vitraux filtre une lueur de bougies vacillantes. À l'intérieur, deux silhouettes s'affairent autour de l'autel, là où la Larme repose dans sa vasque de pierre.

Frère Anselme dort dans la sacristie (ou les jumeaux l'y ont enfermé). Les héros peuvent entrer par la grande porte, par une fenêtre basse, ou par le clocher. Avec Gaspard, un test de **FOR** force une porte coincée ; sinon il monte la garde dehors.

L'obstacle : le gardien du temple

Les jumeaux n'ont pas laissé l'entrée sans défense : avant de commencer leur rituel, ils ont bricolé un gardien pour barrer le passage. D'un fatras de chaudrons, de balais et de vieux draps, ils ont assemblé un golem grossier qu'une magie bleue crépitante fait grincer et tituber. Ça n'a l'air de rien... jusqu'à ce que la chose se dresse et cogne pour de bon : cette fois, c'est un vrai combat.

Gribouille (et Pignouf, s'il n'a pas été rallié) se planque derrière le golem et harcèle les héros à coups de farces : fausses apparitions, lumières dansantes, « fantôme » en drap. Lui ne blesse personne (un test de **SAG difficulté 12** perce ses illusions), mais ses pitreries gênent : à chaque tour, elles peuvent imposer -2 à un héros distrait.

Grobleu · le golem de fortune

un fatras de chaudrons et de vieux draps, animé d'une magie bleue crépitante

FOR	15 (+2)	DEX	8 (-1)	CON	14 (+2)
DÉF	13	Init.	8	PV	20

Attaque : grand coup de chaudron +4 (dégâts 1d8+2)

Titubant lent et pataud, il agit toujours en dernier dans le round, et les héros ont +2 pour esquiver ses coups.

Point faible un cristal bleu palpite dans sa poitrine. Le repérer demande un coup d'œil (**PERCEPTION / SAG difficulté 12**) ; le briser (attaque ciblée, projectile bien placé, ou une bonne rasade d'eau) éteint le golem d'un coup, quel que soit son nombre de points de vie.

Il se défait sous la moitié de ses points de vie, des morceaux dégringolent : son attaque tombe à 1d6 et sa Défense à 11.

Sans malice ce n'est qu'un pantin de magie : un héros à 0 point de vie est seulement assommé (bosses et suie), jamais blessé pour de vrai, et se réveille à la fin de la scène.

PV ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

Trois façons d'en venir à bout :

- **À la loyale** - réduire le golem à 0 point de vie ; il s'écroule en un joyeux tas de ferraille.
- **Viser le point faible** - briser le cristal bleu de sa poitrine (voir ci-dessus) : rapide et malin.
- **Rallier le farfadet** - se faire un ami de Gribouille (**CHA difficulté 10**). Ravi de jouer un tour aux jumeaux qui ne le laissent jamais s'amuser, il file désigner le cristal aux héros... ou l'éteindre lui-même.

Dans le temple : le rituel

📖 À LIRE À VOIX HAUTE

Séraphine tient déjà la Larme à bout de bras, les yeux brillants de convoitise, et psalmodie des mots de travers. « Encore quelques mots, et toute la magie de la Larme sera à moi... Fini, les sorts ratés : je serai la plus grande magicienne des collines ! » Derrière elle, Merlouin se ronge les ongles : « Séraphine... je le sens pas, là... vraiment pas... » Et pourtant, à chaque syllabe écorchée, la gemme luit un peu plus fort : contre toute logique, ça marche.

La scène se joue en trois temps. Le but n'est pas d'empêcher le rituel - il ira jusqu'au bout quoi qu'il arrive - mais d'offrir aux héros un faux triomphe, puis un vrai coup de théâtre.

1. Les héros interviennent (et se croient vainqueurs) Laissez-les tout tenter, et laissez tout sembler fonctionner. Selon leur approche :

- **Le combat** - ils font irruption et attaquent les jumeaux. Affaiblie, Séraphine lâche la Larme ; Merlouin détale à la moitié de ses points de vie.
- **L'interruption maligne** - un grand bruit, un projectile bien placé, faire valser ses notes coupe Séraphine en plein élan : elle bafouille, la lueur vacille.
- **Retourner les complices** - Gribouille, Pignouf et / ou Gaspard ralliés sabotent le moment clé (Gribouille brouille l'incantation, Pignouf chipe les notes, Gaspard bloque la porte).
- **Raisonner Merlouin** - le convaincre (test de **CHA difficulté 12**) le fait reculer, tremblant, loin de sa sœur.

Quoi qu'ils fassent, la lueur faiblit et l'incantation s'arrête : « On a réussi ! » Laissez-les savourer leur victoire...

2. Le rituel s'achève quand même ...car, contre toute attente, le sortilège trouve sa fin. Choisissez ce qui colle le mieux à la scène :

- Séraphine, dans un ultime sursaut de rage, crache les derniers mots avant qu'on puisse l'en empêcher.
- Ou : Merlouin, paniqué à l'idée de décevoir sa sœur, lâche le mot qui manquait pour terminer l'incantation.

La Larme s'illumine d'un coup - le rituel a réussi. Séraphine tend déjà la main vers son pouvoir ; les héros, eux, croient tout perdu.

★ POUR LE MENEUR

C'est le cœur du retournement : le rituel réussit *toujours*, quelle que soit la brillance des héros. Ce n'est pas un échec de leur part - rien n'aurait pu l'arrêter. Ce qui va sauver la mise, ce n'est pas leur force, mais la nature même de la Larme (juste après). Jouez à fond la fausse victoire, puis le désespoir : le contraste rend la chute d'autant plus belle.

Le jugement de la Larme

🗨 À LIRE À VOIX HAUTE

À l'instant où Séraphine réclame son pouvoir pour elle seule, la Larme s'embrase d'une lumière douce et immense. Une présence emplit le temple - vaste, bienveillante, et qui pèse les cœurs. Celui de Séraphine est trouvé plein d'orgueil. La lumière la repousse dans un grand souffle tiède, et alors...

...le retour de magie, spectaculaire mais parfaitement inoffensif : les deux jumeaux se retrouvent changés en petites grenouilles bleues et indignées ! Frère Anselme pourra les rendre humains au matin... ou pas, pour le plaisir.

La Larme se repose ensuite dans sa vasque, calme, nimbée d'une douce clarté. Le danger est passé. S'il y a un prêtre dans le groupe, offrez-lui un beau moment : la lumière d'Aubéron répond à ses paroles sincères ; il peut apaiser la relique et même choisir la clémence pour les jumeaux.

★ POUR LE MENEUR

Pas de mort, pas de tragédie : la chute est comique et lumineuse. Le message qui plaira aux enfants - la gentillesse et l'humilité l'emportent sur l'avidité - est porté par la relique elle-même, sans jamais faire la morale.

Chapitre 8

Dénouement & récompenses

🔊 À LIRE À VOIX HAUTE

Au matin, le village entier se presse devant le temple. Dame Berthe arrive les bras chargés de tartes (« pour me faire pardonner ! »), Maître Tonnelet offre le gîte gratuit, et le père Glaude - Biquette sur les talons - serre la main des héros. Frère Anselme, rayonnant, les bénit l'un après l'autre.

Messire Aubéric de Roche-Brune récompense les héros : une bourse de vrai or, l'amitié durable du village, et un petit objet magique tiré du trésor du temple - par exemple une *Amulette d'Aubéron* qui permet, une fois, de relancer un dé en invoquant son nom. Si Gaspard est devenu un ami, le seigneur efface sa dette : une fin heureuse pour le bûcheron repent.

Et les jumeaux ?

🔊 À LIRE À VOIX HAUTE

On les confie au sergent Brisefer, dépités et tout bleus. Mais cette nuit-là, deux petites grenouilles bleues s'échappent de leur seau et détalent dans l'obscurité en coassant ce qui ressemble furieusement à un serment de vengeance...

★ POUR LE MENEUR

Voilà vos méchants récurrents tout trouvés : maladroits, inoffensifs et parfaits pour revenir embêter les héros dans une prochaine aventure. À la fin du scénario, faites passer les personnages au niveau 2.

SÉRAPHINE FILANDRE

Apprentie magicienne ratée · Génie autoproclamée

“Silence, Merlouin ! Ce n’est pas un échec, c’est une réussite que le monde n’est pas encore prêt à comprendre.”



GENRE	FÉMININ
ÂGE	22 ANS
ESPÈCE	HUMAIN
ALIGNEMENT	CHAOTIQUE NEUTRE

- HEROIC FANTASY / SWORD & SORCERY
- FOLKLORE & CRÉATURES
- COMIQUE
- HAUTAIN

APPARENCE

Jeune femme dégingandée au port de reine, drapée dans une robe de mage bien trop grande héritée d’une brocante. Sa chevelure, censée être châtain, arbore de larges mèches d’un bleu électrique — vestige d’un sort raté qu’elle jure « intentionnel ». Menton haut, sourcils perpétuellement arqués de dédain, doigts tachés d’encre et de suie.

OCCUPATION

Apprentie magicienne (autoproclamée archimage) et cheffe d’un duo d’escrocs magiques

PERSONNALITÉ

TRAITS

- PRÉTENTIEUSE
- AMBITIEUSE
- SUSCEPTIBLE
- ATTACHANTE

MOTIVATIONS

Prouver au monde entier — et surtout à leur ancienne académie qui l’a recalée — qu’elle est le plus grand génie magique de sa génération, incompris et méprisé à tort.

OBJECTIFS

Dérober une relique sacrée, la Larme d’Aubéron, persuadée qu’elle décuplera enfin ses pouvoirs et transformera ses ratages en prodiges.

SECRETS

Au fond, elle sait qu’elle est médiocre en magie et redoute que Merlouin, plus doué qu’elle, ne s’en rende compte. Elle le rudoie précisément pour masquer cette peur. Elle a été renvoyée de l’académie non pour incompetence, mais pour avoir voulu voler un grimoire.

MANIÈRE DE PARLER

S’exprime avec une grandiloquence pompeuse, multiplie les mots savants qu’elle emploie souvent de travers. Passe en une phrase du ton théâtral et solennel au chamaillage puéril dès que son frère ouvre la bouche.

ÉQUIPEMENT

BAGUETTE DE SORBIER FÊLÉE ET RAFISTOLÉE

GRIMOIRE ANNOTÉ DE CORRECTIONS RAGEUSES

CHAPEAU POINTU CABOSSÉ, TROP GRAND

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ◆ Conjurateur de fausses pièces bleues qui tombent en poussière au lever du jour
- ◆ Sorts capricieux : éclairs foireux, pluies de grenouilles, cheveux virant au bleu
- ◆ Aplomb inébranlable capable de convaincre les crédules de son génie

POSSESSIONS & BIENS

- ◆ Bourse de fausses pièces bleues scintillantes
- ◆ Portrait dédicacé d'un archimage célèbre (dédicace contrefaite)
- ◆ Liste de « plans géniaux » numérotés, tous barrés en rouge

MERLOUIN FILANDRE

NPCGEN.COM

Apprenti magicien anxieux · Cadet des jumeaux

“Séraphine, je te jure que si on meurt, c’est ta faute... et j’ai fait un cauchemar là, pendant mon sort !”



GENRE	MASCULIN
ÂGE	15 ANS
ESPÈCE	HUMAIN
ALIGNEMENT	NEUTRE BON

- HEROIC FANTASY / SWORD & SORCERY
- FOLKLORE & CRÉATURES
- COMIQUE
- NAÏF

APPARENCE

Un adolescent maigrichon aux cheveux châains ébouriffés, toujours emmêlés d’un côté comme s’il venait de dormir. Ses grands yeux noisette sont perpétuellement écarquillés d’inquiétude, cernés de fatigue. Il porte une robe d’apprenti trop grande pour lui, rapiécée aux coudes, dont les manches lui tombent sur les mains. Ses ongles sont rongés jusqu’à la peau et un chapeau pointu avachi lui glisse sans cesse devant les yeux.

OCCUPATION

Apprenti magicien (deuxième cercle, mention ‘à revoir’)

PERSONNALITÉ

TRAITS

TROUILLARD

RÂLEUR

LOYAL

ANXIEUX

MOTIVATIONS

Survivre à la journée, réparer les catastrophes de sa sœur avant qu’un adulte s’en aperçoive, et prouver — un jour, peut-être — qu’il vaut mieux qu’on ne le croit. Au fond, il veut surtout que quelqu’un le rassure et lui dise que tout ira bien.

OBJECTIFS

Terminer son apprentissage sans transformer personne en crapaud, lancer un seul sort complet sans s’endormir, et empêcher Séraphine de les faire bannir du village pour la troisième fois.

SECRETS

Il a secrètement inversé le grimoire familial pour cacher qu’il a effacé par accident la moitié des formules avancées. Il admire profondément sa sœur et serait effondré qu’elle disparaisse, malgré ses râleries incessantes.

MANIÈRE DE PARLER

Débit rapide et geignard, entrecoupé de couinements aigus et de soupirs. Il râle constamment, marmonne des ‘on va tous mourir’ et bafouille ses incantations. Alterne plaintes et remarques anxieuses, ponctuées de ‘Séraphine, arrête !’ à chaque phrase.

ÉQUIPEMENT

BAGUETTE DE NOISETIER FÊLÉE ET RECOLLÉE

GRIMOIRE D'APPRENTI AUX PAGES CORNÉES ET TACHES D'ENCRE

ROBE DE MAGE RAPIÉCÉE DEUX TAILLES TROP GRANDE

FIOLE DE POTION DE COURAGE (EN RÉALITÉ DU JUS DE BETTERAVE)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- ◆ Magie ratée : ses sorts fonctionnent une fois sur trois, souvent à l'envers
- ◆ Somnambulisme incantatoire : il s'endort parfois en pleine formule
- ◆ Course de panique : vitesse surhumaine dès qu'il prend peur
- ◆ Détection instinctive du danger (couine avant que ça tourne mal)

POSSESSIONS & BIENS

- ◆ Un mouchoir porte-bonheur brodé par sa grand-mère
- ◆ Une réserve secrète de biscuits pour l'angoisse
- ◆ Un carnet de doléances contre sa sœur
- ◆ Un lézard apprivoisé nommé Barnabé qui refuse ses sorts

Table des matières