**VI) MIPPAN**

**INTRODUCTION AU MAÎTRE DE JEU :**

Cette aventure est la continuation de l’épisode 5 de la Campagne Naine (de T. Arthur, moi en fait), qui s’appelle « Le Clan Marrhaan ». Elle se joue dans le cadre de campagne « Le Monde de Klemtor », et est destinée à des personnages de niveau 4, et à des joueurs de tous niveaux. Le maître du jeu (MJ) pourra aussi être de niveau débutant à expert, et faire jouer cette aventure sans problèmes, mais il est important d’avoir fait jouer tous les épisodes précédents pour bien comprendre l’avance de la campagne. Lors du dernier épisode, les personnages ont poursuivi l’ennemi, et remarqué qu’il était parti chercher des renforts pour la guerre qui fait rage aux portes de Marav-a-Tak. Ils ont dû se dépêcher de rentrer à la Citadelle, par la force (perçage du barrage gobelin), pour prévenir le Roi Marak de l’arrivée imminente d’ogres. Ils furent alors envoyés par le souverain, pour rechercher un antique artefact, le Gant de Mithrill, qui empêcherait Hoed de contrôler le Marteau des Dieux, qu’il a volé au Haut-Temple de Moradin. Au début de l’aventure, les personnages viennent de quitter Marav-Pograv, et sont en route vers Mippan, le Monastère isolé dans les marais, à limite de l’Empire.

Note : Cet épisode est particulièrement long à faire jouer. Je vous conseille donc, soit de vous y prendre en deux temps, soit de prévoir une longue soirée de jeu.

Sur ce, je vous souhaite de passer un bon moment avec vos joueurs, et d’apprécier à sa juste valeur votre tâche de Maître du Jeu.

Contenu de l’épisode :

Aventure : 20%

Enquête : 60%

Combat : 20%

*Arthurius, La Plume.*

**1) À l’aventure, compagnons**

Les personnages continuent leur aventure dans la vallée de Marav-Pograv, alors qu’ils chevauchent à toute allure vers Mippan.

**« Le vent ébouriffant les cheveux, le soleil inondant les visages, vous chevauchez follement vers le Ponant, en sentant la vitesse de vos chevaux sous vous, tout en distinguant les formes floues de vos compagnons, non loin. C’est ainsi que vous vous cramponniez depuis près d’une heure à vos selles, avant de faire halte, d’un commun accord. »**

Lors de la pause, indiquée sur le plan par une petite croix, laissez les joueurs se remettre dans le jeu en nourrissant leur monture et en se reposant... (L’arrivée improviste d’un nouveau joueur peut se faire ici.)

Une fois la pause effectuée, et les joueurs remis dans le jeu et la peau de leur personnage, les voyageurs repartent, vers le Col du Pic Sanglant. (Il s’appelle comme ainsi, car il mène à une région de réputation dangereuse, dont on dit qu’elle est infestée de créatures féroces.) Ils peuvent d’ailleurs voir au loin le Pic Sanglant, qui est une montagne rocheuse riche en argile (d’où la couleur rouge sang).

**a) Le Col du Pic Sanglant : l’énigme de la Chèvre-licorne**

Une heure plus tard, les personnages traversent un petit bois, alors que la pente commence à se faire sentir, pour les chevaux du moins. Ils arrivent ensuite au passage connu sous le nom de Col du Pic Sanglant. Mais, on les avait bien prévenus, personne n’avait emprunté ce passage depuis bien longtemps, et de touts façons, il n’en était jamais revenu. Justement, les personnages se heurtent à un os : un gigantesque éboulis d’argile solide bloque le passage...

**« Sortant du bois, vous arrivez au fameux passage. Le Souffle du Dragon se découpe derrière le Pic Sanglant, projetant une ombre lumineusement rougeâtre sur les arbres proches. La déception se lit sur vos visages lorsque vous voyez qu’un gigantesque amas d’argile solide bloque le passage. Sur plusieurs mètres de haut, le Pic Sanglant a dû s’éventrer et laisser son flanc se désagréger ainsi. »**

Les personnages n’auront d’autre choix que d’escalader le tas d’argile. C’est très salissant, mais je suppose que vos joueurs s’en moqueront bien. Il leur faudra réussir deux tests d’Escalade (DD14) pour grimper jusqu’en haut. (Évitez les chutes mortelles ici, ce ne serait pas très héroïque comme mort, pour un personnage.)

Une fois arrivés en haut, les personnages sont essoufflés, mais ont une vue imprenable sur les deux vallées bordant le Col. D’un côté, la vallée de Marav-Pograv, que les personnages viennent tout juste de quitter ; de l’autre côté, le Marais de l’Errance.

Indiquez clairement aux joueurs que leurs personnages éprennent un souffle de nostalgie lorsqu’ils apprennent qu’ils quittent le territoire nain, pour entrer dans les terres Mippanaises. (Rappelez-vous que vos joueurs peuvent à tout moment se remémorer leurs connaissances sur les lieux, grâce à un test de Connaissances approprié.)

De plus, les personnages seront fortement surpris de voir (aucun test de Détection à faire) une curieuse créature, tranquillement posé sur le côté du mur d’argile, assis sur le flanc du Pic Sanglant.

**« La créature qui vous observe en grognant est de la taille d’un cheval. Ressemblant fortement à une chèvre des montagnes, avec sa fourrure drue, l’animal donne une impression de puissance. Une curieuse corne se trouve au milieu de son front, vous rappelant des légendes de licornes. Sa longue crinière brille au soleil, alors qu’il vous regarde avec intérêt. L’instant d’après, ayant effectué un bond phénoménal, le monstre atterrit devant vous en beuglant :**

**-Qui êtes-vous, misérables vermisseaux, pour oser pénétrer mon territoire ? »**

Un test de Connaissances (Nature) DD 19 réussi permet de savoir que la créature est une Chèvre-licorne.

Les personnages (ainsi que leurs joueurs) seront probablement effrayés par l’imposante créature, mais n’oseront certainement pas attaquer (ils se feraient tailler en pièce). S’ils répondent quelque chose à la chèvre magique, elle leur proposera une énigme. S’ils répondent correctement, ils pourront passer. Sinon, ils devront encore réfléchir. (Excusez-moi ce cliché, mais tout MJ qui se respecte l’utilise au moins une fois dans sa vie.)

Voici l’énigme :

**« Qu’est-ce qui a des racines que personne ne voit,**

**Qui est plus grand que les arbres,**

**Qui monte, qui monte,**

**Et pourtant ne pousse jamais ? » (Réponse : une montagne)**

En descendant, si les personnages descendent un jour, ils verront la fabuleuse chèvre sauter parmi les rochers, son pelage taché par l’argile. Une fois les deux tests d’Escalade (DD14) pour la descente réussis, les personnages pourront voir que le paysage est très différent de celui du royaume nain : la vallée encaissée de Marav-a-Tak a laissé place à un relief plutôt plat, mis à part les contreforts des Monts Crochus. C’est une région de marécages que les personnages s’apprêtent à traverser.

**b) Le Marécage de l’Errance éternelle**

1. Entrée dans le marécage.

Peu après avoir quitté le Mur de la Chèvre-licorne, les personnages arrivent dans une forêt de touffus. À côté du chemin presque effacé, se trouve une petite rivière crasseuse, où barbotent quelques têtards difformes. L’entrée du marécage est frappée d’un écriteau :

**« Vous arrivez à l’orée d’une forêt de touffus, lorsque vous apercevez un petit panneau, accroché au premier arbre. Dessus, vous lisez :**

**« Voyageur, prend garde aux bêtes féroces,**

**Qui se terrent dans l’ombre.**

**Voyageur, prend garde aux bourbiers, aux tourbes,**

**Tu entres dans le Marais de l’Errance éternelle. »**

**Vous ne pouvez réprimer une grimace d’angoisse à l’idée de pénétrer un endroit aussi dangereux. »**

Les personnages pénètrent le marais, inquiets. L’ombre des arbres leur donne l’impression d’une semi-obscurité, et le moindre mouvement dans les fourrés les fait sursauter. Faites-leur peur, en faisant traverser le chemin à quelques faisans tout à fait inoffensifs (les personnages pourront tenter de les rattraper pour les manger, mais ce sera peine perdue, et il faudra un test de Survie DD 10 pour retrouver le sentier). Au fur et à mesure qu’ils progressent dans la forêt, le sol se fait de plus en plus boueux, et ils doivent bientôt ralentir l’allure pour ne pas tomber dans la boue. À certains endroits, ils en ont jusqu’aux genoux.

2. Le Chevalier du Lac (Voir plans)

Décrivez la scène comme ceci :

**« Vous avanciez plus profondément encore dans le Marécage de l’Errance, lorsque vous arrivez à un endroit étrange. Au travers des nappes de brume qui emplissent l’air humide et frais de la clairière, vous devinez une mare boueuse, à quelques pas du sentier battu. Un silence de mort règne, et vous vous surprenez à retenir votre respiration, pour mieux contempler et écouter l’endroit.**

**Après vous être arrêtés quelques instants, vous discernez une forme floue qui ressort du paysage, de l’autre côté de la mare. Vos yeux auraient pu vous jouer un tour, si les nappes de brume ne s’étaient pas dispersées, l’espace d’un instant, révélant la silhouette.**

**Immobile, la statue de marbre blanc semble contempler le néant... »**

Lorsqu’ils s’approchent, les personnages arrivent devant une grande statue (près de trois mètres de haut) de marbre blanc, envahie par un buisson de roses grimpantes (ce sont des Roses Pourpres, très rares. Un botaniste en achèterait 20 PO le pied.)

**« L’intrigante statue représente un chevalier tout en armure, à la mine fatiguée. Il tient à son côté une lance et une épée pend à sa ceinture. Son poing droit est refermé, et tenu sur son torse, en signe d’honneur ou de respect. La statue semble regarder la surface de la mare et attendre quelque chose. Un air d’extrême lassitude se lit dans son regard, alors qu’il tient son casque contre son flanc gauche. »**

Il se peut tout à fait que les personnages s’en fichent pas mal de la statue, et qu’ils continuent leur chemin, vers le monastère Mippan. Mais il faudra leur faire noter (grâce à un test de Survie DD 12 réussi) que l’endroit est idéal pour camper, car les alentours de la statue (trois mètres à la ronde) sont en sol dur, et feraient un bon camp. De plus, le sol est recouvert d’un léger tapis herbeux. Il reste à savoir que le Soleil est sur le point de se coucher.

Un Barde aura droit à un test de Savoir Bardique (DD18) pour se rappeler d’un chant évoquant cette statue (Voir Atlas-Autres-Le Chevalier Sans Nom).

À supposer que les personnages campent au pied de la statue :

Il sera difficile de se procurer de quoi manger. On peut tenter de pêcher dans la petite mare, mais il faudra réussir un test de Profession (pêcheur) DD 18 ou de Survie DD 20, car les poissons y sont rares. On peut aussi tenter d’aller chasser (Test de Survie DD 18 ou de Profession (chasse) DD 16), mais on trouvera des bêtes dangereuses, comme des Belettes sanguinaires, des Lézards voltaïques, voire une petite nuée de (1D4+2) Striges.

Une fois un campement installé, les personnages se coucheront.

Un personnage attentif au sujet de la statue pourra à tout moment lire (s’il connaît le draconien) le poème qui est gravé sur la stèle de la statue. Il est écrit :

*Depuis son plus jeune âge,*

*Un enfant sans héritage,*

*Errait, pleurant son malheur,*

*De n’avoir connu que la peur.*

*Par un noble recueilli,*

*Il devint chevalier,*

*Sans nom et sans famille.*

*Pour avoir été trop bon,*

*Chassé par le bailli,*

*Il rejoignit Laddon.*

*Chevalier sans nom,*

*Sans peur et sans famille,*

*Perdu dans la forêt de l’Oubli.*

*Laddon le provoqua,*

*Et son ami s’en prit,*

*Ce fut un beau combat.*

*L’homme l’emporta,*

*Son ami brisé, gît,*

*Au plus profond du lac.*

*Chevalier sans nom,*

*Sans peur et sans famille,*

*Pleure sans vie,*

*Attendra toute la vie…*

Tout personnage cultivé (Test de Connaissances (Folklore local) DD 18 ou de Savoir Bardique DD 16) saura qu’il s’agit du chant du chevalier sans nom (voir Autres). Faites bien comprendre aux joueurs que ce poème n’est pas là pour rien (et s’ils ne le notent pas, n’hésitez pas à leur suggérer vivement, car cela leur sera très utile en temps voulu).

La nuit venue, et les personnages endormis (sauf l’éventuelle sentinelle), la brume s’estompera un peu.

Le premier quart de garde se passera normalement.

C’est lors du deuxième quart, vers minuit, qu’il y aura de quoi s’étonner.

Si la sentinelle choisit de s’asseoir près de la statue, pour surveiller le camp, faites-lui faire un test de Perception Auditive DD 12.

S’il est réussi, le personnage de garde remarquera quelque chose d’étrange au sujet de la statue.

**« Au clair des deux demi-lunes, tu observe la surface lisse du point d’eau. Mais alors que tu commençais à t’assoupir, tu entends un léger murmure. Cherchant d’où peut bien provenir le son, tu regarde autour du campement. L’étonnement te pétrifie alors que ton regard se pose sur la statue du chevalier triste. Un mince filet d’or liquide, reflétant la lumière des deux lunes, coule le long de ses joues : la statue pleure !! De plus, tu remarque que le murmure s’échappe de ses lèvres... »**

Si l’on touche les larmes de la statue, on se brûle les doigts (c’est chaud). En faisant attention, on voit aussi qu’un étrange gaz verdâtre s’échappe de ses lèvres par volutes. Une odeur étrange plane dans ce gaz. Un très léger sifflement accompagne le tout.

Si l’on réussit un test de Connaissances (Nature) DD 16, ou d’Alchimie DD 14, on sait qu’il s’agit d’essence de Roses Pourpres. (Voir Autres, Poisons.)

Le gaz se propage assez rapidement. En deux rounds, une zone de trois mètres de diamètre autour de la statue est empoisonnée. (NB : Si la sentinelle ne réveille pas ses compagnons, ceux-ci auront de grandes chances de mourir.)

**Ah ! Enfin un combat !**

Cette situation est idéale pour placer un combat. En effet, la sentinelle devra sûrement crier pour réveiller ses camarades. Je vous suggère un combat nocturne (donc au désavantage des joueurs), dans la boue (terrain difficile : vitesse de déplacement divisée par deux.), et près d’une zone dangereuse. Voyez le petit plan que je vous ai dessiné.

Voici la situation : Alors que les personnages fuient la statue dans la plus grande confusion et terreur, et qu’ils s’élançaient vers la forêt proche, un groupe d’hommes-lézards les attaquent (Voyez dans Personnages Non-Joueurs), en arrivant du Nord.

Il y a trois hommes-lézards normaux, et un homme-lézard adepte (voir Personnages Non-Joueurs). La majorité du combat devrait se faire dans la boue, mais les hommes-lézards connaissent l’endroit, et tenteront de repousser les personnages dans le périmètre du cercle herbeux autour de la statue, afin de les empoisonner. Pour cela, ils effectueront des manœuvres de Bousculades (voir Manuel des joueurs page 154).

Ce combat est assez difficile (je le classerai ND 4), alors je vous conseille d’être plutôt indulgent avec vos joueurs.

Après le combat, les personnages se montreront plus méfiants à l’égard de la statue. Mais rappelez-leur que leurs affaires et leur équipement est toujours dans la zone dangereuse. Un sort de *Manipulation à distance* peut permettre de les récupérer sans danger. Mais si on entre à nouveau dans la zone dangereuse, on s’empoisonne encore, (même en se bouchant le nez).

Après le combat

Les personnages pourront aller se recoucher, à proximité de la forêt, à moins qu’ils n’aient trop peur. (Dans ce cas, ils ne récupèreront pas de PVs)

**c) L’esprit du clan (les elfes du marais)**

**« Alors que le jour se lève sur le petit marais, et que vous étirez vos muscles engourdis et endoloris du combat de la nuit, vous ressentez comme une impression bizarre, comme un malaise ambiant. La tension reste palpable à mesure que les lieux s’illuminent grâce au soleil. »**

Si les personnages se questionnent sur le malaise ambiant, un test de Détection DD 18 est permis. Il permet de deviner quelques silhouettes minces et frêles, se cachant dans les feuillages.

Deux cas de figure : soit les personnages sont au courant de la présence d’intrus (les chasseurs elfes), soit ils seront surpris.

Un combat furtif

Attaquants : dix elfes des bois (voir personnages non-joueurs)

Dans le premier cas, les elfes les encercleront et les menaceront avec leurs arcs, pour les faire prisonniers.

Dans l’autre cas, ils seront attaqués par surprise, mais les elfes ne feront aucuns dégâts létaux, ne cherchant qu’à assommer leurs proies avec le plat de leurs épées. Bien sûr, ils se défendront si les personnages font verser le sang.

Les personnages sont ligotés et emmenés non loin, jusque dans un village de cabanes, construit dans les arbres.

Une fois désarmés, les personnages seront libérés de leurs entraves, mais resteront sous l’œil vigilant de plusieurs rôdeurs. Faites alors faire un test de Détection DD 10 aux personnages. Il permet de remarquer que tous les elfes portent un même pendentif de clan.

Arrive alors un vieil elfe ridé (la présence d’un elfe au sein du groupe d’aventuriers ou un test de Connaissances (nature) permet d’estimer l’âge du vieillard à environ huit cent ans).

Voici ce qu’il dit :

**« Qui êtes-vous pour pénétrez ainsi sur ce territoire hostile et isolé du monde ? Que faisiez-vous près du lac maudit, au pied du Rêveur ? »**

L’elfe, qui se fait nommer l’Ancien, est bienveillant, même envers ces intrus (à condition qu’ils n’aient tué aucun elfe). Après une négociation (offrir quelque chose contre la libération) de la part des personnages, l’Ancien invitera ces derniers à se reposer un peu et à prendre des provisions. Il fera aussi venir le musicien officiel du clan, Jimbaa, qui leur chantera le poème du Chevalier sans nom (que vous pourrez retrouver dans l’Atlas – voir Autres).

Après ce petit interlude musical, les personnages auront sûrement quelques questions à poser à l’Ancien du clan du marais maudit. Il peut expliquer aux personnages l’origine et le sens de ce poème.

Voici l’histoire : Un enfant perdu, d’origine douteuse, a été recueilli par un noble de l’Empire. Il fut sacré chevalier, en reconnaissance de sa bravoure face à l’invasion de la ville par des orques. Mais le bailli de la région ne l’aimait pas du tout, craignant pour son poste. Plutôt que de le faire assassiner (nous sommes entre gens de bonne compagnie, tout de même), il l’exila dans le Marais de l’Errance éternelle, ce qui revenait au même point qu’un assassinat, vu le nombre de créatures dangereuses qui peuplent cet endroit. La plus puissante d’entre elles, un dragon du nom de Laddon, était la terreur des lieux et de la région. Le bailli pensait qu’en envoyant le Chevalier sans nom vers sa tanière, le monstre dévorerait le noble. Mais l’incroyable eut lieu : le chevalier et le dragon devinrent amis. Ainsi, le dragon arrêta de mettre la région à feu et à sang. Mais un jour, le dragon, qui devait avoir quelques problèmes de santé mentale, défia le chevalier. Un combat épique s’ensuit, où le chevalier l’emporta finalement. On dit que son défunt ami gît toujours au plus profond du marais, et que le chevalier, déchiré par la douleur, pria le ciel de le châtier. Comme pour figer sa tristesse, les dieux accédèrent à la requête, et pétrifièrent le chevalier sur place. Depuis, on peut voir sa statue, scrutant la surface du lac.

La légende raconte que le corps du Dragon (et peut-être son trésor) girait encore au fond du lac.

Après ce petit épisode, les personnages peuvent enfin reprendre leur course vers le monastère Mippan. Mais rappelez-vous de cette légende, on en reparlera peut-être plus tard dans la campagne.

**d) « C’est quand qu’on arrive ? »**

Après près de deux heures de marche, les personnages arrivent à la lisière du Marais de l’Errance éternelle (si jamais les joueurs ont l’air frustré de n’avoir pas eut à faire à trop de monstres horribles, n’hésitez pas à insérez une attaque d’animal sanguinaire).

**« Alors que vous êtes presque tous entièrement recouverts de boue, du fait des chutes involontaires, vous remarquez que le sol du marécage se fait plus dense et ferme. Les arbres sont plus nombreux, et vous ne tardez pas à voir un tapis d’herbe remplacer les étendues de boue. L’atmosphère pesante de l’endroit semble vous relâcher quelque peu, alors que vous apercevez au loin ce qui a l’air d’être la lisière de la forêt...**

**À mesure que vous vous en approchez, vous constatez que le sol est assez sec, de même que les arbres. Vous pensez que c’est normal pour la région qui s’étend au-delà, qui est réputée désertique. (Un test de Connaissances Géographiques DD 8 vous fera dévoiler la carte de la région sous leurs yeux.)**

**En effet, une fois sortis du marécage, vous voyez que le sentier battu sillonne entre de petites collines de terre craquelée par le Soleil, qui brille souverainement.**

**L’ensoleillement de l’endroit est tel que vous en ressentez la chaleur suffocante. »**

Le changement de climat est brutal. Faites faire un jet de Vigueur DD 12 aux personnages, sous peine de subir 1D4 points de dégâts non-létaux. (Si vos joueurs s’ennuient et que ce sont de gros bourrins, je vous suggère une rencontre avec quelques Gnolls, en sachant que les personnages ayant subis des dégâts dus à la chaleur sont considérés comme *fatigués*).

Au bout d’une demi-heure de marche supplémentaire, les personnages arrivent enfin en vue de leur destination : le Monastère Mippan.

**2) Mystères au Monastère**

Faisons d’abord un petit résumé de la situation à venir (même si vous ne savez pas encore de quoi il s’agit, il est bon pour nous deux de connaître le fond de l’histoire à suivre dans ce charmant Monastère…). Au centre nous avons ce fameux Gant de Mithrill. Quatre factions vont se le disputer. Il y a d’abord les moines qui voudront garder leur trésor (ils seront forcément les dindons de la farce, dans cette histoire). Viennent ensuite les personnages, qui veulent dérober l’objet pour empêcher la faction suivante de s’en servir à de mauvaises fins. Nous avons encore Morlok, l’envoyé de Hoed, qui va essayer de ramener la relique à son maître, afin que ce dernier puisse se servir du Marteau des Dieux (mais ça, vous le savez déjà). À cela vient s’ajouter un nouvel élément perturbateur, qui est l’Aboleth du sous-sol du Monastère. Il contrôle depuis peu le Sensei Kurigan, et à travers lui est devenu le maître du Monastère. Et cela, sans que les moines ne s’en aperçoivent, ou presque… On notera l’avarice du monstre, qui veut se procurer la relique par pure cupidité.

**« Sur son haut perchoir, cette bâtisse a l’air de défier les lois de la nature, en se rapprochant du ciel. Le Souffle du Dragon illumine le Monastère Mippan, alors que vous le contemplez avec tant d’admiration, du haut de sa falaise. La construction est faite de pierre, et a une architecture exotique. Environ quarante mètres en contrebas, vous distinguez une nacelle. Derrière la protubérance rocheuse titanesque, qui est flanquée de deux autres pics semblables, vous voyez s’étendre au loin le désert Mippanais. »**

Les personnages, à moins qu’ils ne sachent voler (ce qui m’étonnerait, vu leur niveau, gniark gniark), se dirigeront probablement vers la nacelle.

Il s’agit d’un petit promontoire de pierre taillée, sur lequel se trouve une vieille nacelle, gravée de symboles incompréhensibles (En Yggoriien, pourra nous l’apprendre un test de Connaissances (plans) DD 15).

La magie semble régner sur les lieux, tous les lanceurs de sorts s’en rendront compte.

On remarquera que des ponts sont tendus entre les trois pics vertigineux.

Pour monter, il faut faire un test de Force DD (12+nombre de personnages dans la nacelle. Bonus de +2 au test par personnage participant au travail.)

Une fois que c’est fait, les personnages ont enfin atteint leur destination : Les portes du monastère Mippan se trouvent devant, à quelques mètres seulement du bord du vide.

Kolbo s’avance alors, aux devants du groupe, et commence à déclamer une poésie épique (La quête du Brool, voir Autres) :

**« Ô solitude éternelle,**

**Que tu me parais belle.**

**Ne vois-tu pas,**

**En ces bois,**

**Une divine manifestation ?**

**Qu’importe l’apparition,**

**L’air en est embelli,**

**Et la forêt en est éblouie.**

**Et soudain, il apparaît.**

**Vois ! Le Temple du Soleil !**

**Il est là, à portée de main !**

**Dit qu’il était,**

**Qu’en son sein chose veille.**

**Notre vouloir ne fut point vain.**

**Ô solitude fraternelle,**

**Que tu me parais belle.**

**Etreins-moi,**

**Le monde ne m’oubliera pas. »**

Les compagnons ignorants auront beau ne pas comprendre et le regarder avec étonnement, Kolbo sera fier de sa citation. Il est aussi évident que les personnages voudront accéder au Monastère. La solution évidente consiste à aller frapper à la porte.

Un bruit sourd leur répondra alors, et l’endroit semblera vraiment mort. Laissez quelques instants aux personnages pour s’imprégner de l’atmosphère sereine et vide du monastère. Pas un son.

C’est alors que des bruits de pas légers se font entendre. La personne avance tranquillement. La lourde porte d’ébène s’ouvre alors sur un personnage intriguant, habillé d’un habit blanc simple, ressemblant fort à une tunique trop grande. Un tatouage orange en forme de cercle barré d’un unique trait lui marque son crâne totalement chauve. En s’inclinant légèrement, en signe de bienvenue, l’homme parle :

« **Bienvenue, étranges étrangers. Mon nom est Arimon. Le voyageur qui s’aventure jusqu’ici est toujours un invité. Entrez donc. » Et le personnage au léger accent Sumatrien se dévoile pour vous faire signe d’entrer.**

Faites faire un test de Psychologie DD12 aux personnages. Ceux qui le réussissent savent qu’il est bon de se présenter à leur tour avant d’entrer. Quand ils entrent, décrivez-leur cette scène :

**« Sous le soleil de plomb qui vous éblouit quelque peu, vous distinguez les contours du Monastère Mippan. Des toits en forme de pagodes (architecture japonaise) sont soutenus par des piliers lourdement sculptés de créatures étranges. Les murs des bâtiments intérieurs au mur d’enceinte sont de bois laqué, et de fines arabesques en recouvrent les coins. D’après la description de votre hôte, et outre la Terre du Dragon, le Monastère inclue un Puits de la Sérénité en son centre, un Nid des Suivants sur son aile Ouest, un Sanctuaire sacré en son aile Est, un Feu du Labeur au Nord-Est, un Escalier des Cieux et un Champ de la Contemplation. À y repenser, vous imaginez qu’il doit simplement s’agir d’une cour de terre battue, d’un puits en ruines, de dortoirs, d’un Temple, d’une forge, d’une tour d’observation et d’un jardin.  »**

Après cette courte explication, les personnages pourront poser des questions à leur hôte, s’ils le désirent. Mais peu après, un homme de haute stature et lui aussi habillé d’une étrange tunique noire brodé d’or arrive. Il porte son abondante chevelure noire en une natte, qui contraste un peu avec l’air sévère qu’exprime son visage. Il est flanqué de deux autres moines semblables à Pfong, mais dont les tatouages comportent deux traits de plus.

Le moine au regard sévère s’approche vers Arimon (tandis que celui-ci chuchote aux personnages qu’il s’agit du Sensei Kurigan, le maître des lieux) et parle d’une voix glaciale :

**« Qui sont ces étrangers qui osent pénétrer le Sanctuaire du Dragon ? »**

Un test de Détection DD10 permet aux personnages de remarquer que leur ami Arimon a peur du Sensei. Mais le petit hôte répond tout de même d’une voix timide (à moins que les personnages ne répondent eux-mêmes) :

**« L’étranger qui frappe à la porte est toujours un ami de la Terre. Notre devoir est de l’héberger, et il est de son choix de se présenter ou non. »**

**« -L’étranger est un loup, Arimon, rappelle-toi en. Nous ne devons pas être ses moutons. À moins que ces messieurs n’aient de bonnes raisons de venir à nous…**

**Le moine à l’air sévère se tourne alors vers vous et vous sentez son regard dur et interrogateur se braquer sur vous. »**

Il est simplement évident que les personnages comprendront qu’il leur faut se justifier de leur présence pour pouvoir séjourner à Mippan. Faites en sorte qu’ils soient impressionnés par le maître des lieux, car il s’agit d’une personne importante de l’épisode et d’un potentiel adversaire de taille.

Après avoir rapidement parcouru le message du Roi Marak, Sensei Kurigan aura une moue désapprobatrice. Il dira alors, avec une voix un peu moins glaciale, mais toujours ferme :

**« Soit, faites-leur passer le test habituel. »**

Les personnages pourront alors se décrisper un peu. Mais ils ne savent pas ce qui les attend. Arimon les guidera alors vers le Temple du Dragon. Alors qu’ils pénètrent le sanctuaire, les personnages remarqueront que les murs sont aussi faits de bois laqué à l’intérieur. La sobriété du mobilier est aussi notable. Ils arrivent, après avoir traversé un couloir assez sombre et décoré de tapisseries, dans une sorte d’arène intérieure. Il s’agit d’une salle circulaire d’environ vingt mètres de diamètre, dénuée de tout ameublement et dont le sol est fait de terre battue. Arimon, accompagné de son maître et des deux acolytes silencieux, annonce aux personnages que leur groupe va être soumis à un test. Il leur signifie qu’il leur faut se choisir un champion, qui affrontera le champion du monastère lors d’un combat à mains nues…

Laissez aux joueurs un petit temps d’arrêt (C’est le moment idéal faire une pause dans la partie. Cela laisse aux joueurs le temps de désigner un champion.). Une fois le choix fait, Arimon se proposera aux personnages de porter leurs affaires dans leur chambre, car il a confiance en eux.

Se prépare ensuite un combat. Le champion désigné devra se tenir au centre de l’arène, sans armure. Ses compagnons resteront en bordure de la salle. Une lourde porte s’ouvrira

Alors sur un grand moine aux canines proéminentes. L’impressionnant demi-orque est couvert de cicatrices et de tatouages monastiques. (Un test de Décryptage rapide DD 18 permet de savoir qu’il s’agit du champion officiel du monastère.) Il se campe face à son adversaire. Avec un sourire amical, il donne une tape dans l’épaule de son opposant, en signe de sympathie.

Il est normal que le moine ait largement le dessus lors de ce combat. Une fois que Yulan aura terrassé son adversaire, le test sera terminé, et les personnages seront acceptés au sein du monastère.

Pendant que les personnages découvrent eux-mêmes les lieux (un peu d’improvisation de la part du MJ, grâce au plan du monastère.), le soir tombe brusquement sur les lieux. Quoi qu’il arrive, il y aura toujours au moins un moine gardant un œil sur les étrangers. Je vous laisse totalement libre pour le déroulement de l’enquête, pour ce qui est du soir et de la nuit. (Il vous suffira de vous référer aux indications des endroits précisés sur la carte, ainsi qu’aux informations détenues par les différents PNJs) Je vous conseille de vous organiser de la sorte : pendant vingt « rounds d’enquête », les personnages peuvent vaquer comme bon leur semble. Après cela, ils iront se coucher. Le soir se situe entre le round d’enquête 1 et le 8 (chaque round d’enquête correspondant approximativement à un quart d’heure). La nuit se situe entre le round d’enquête 9 et le 20. Au round 20 (après cinq heures d’enquête haletantes), les personnages, tombants de fatigue, se dirigeront vers leur chambre. (Pour signifier aux joueurs que leur temps imparti pour enquêter était limité, j’ai utilisé un dé à vingt faces, et en décrémentait la valeur après chaque round d’enquête.)

Un round d’enquête sera dépensé à chaque fois que les personnages visitent un endroit (cela dit, ils peuvent revenir à un endroit autant de fois qu’ils le veulent…), sauf mention contraire. Pour les déplacements éloignés, comme par exemple de la Close prairie des Murmures au Nid des Envoyés, n’hésitez pas à rajouter un ou deux rounds d’enquête pour le déplacement.

Pour ce qui est de la récolte d'informations des personnages auprès des moines, les joueurs devront faire pas mal de roleplay. Vous avez le choix : soit vous le faites en ne tenant compte que des paroles roleplayée des personnages et répondez en conséquence (ce que je conseille vivement !), soit vous pouvez accorder simplement un bonus au jet de Renseignements que les personnages tenteront quand le roleplay a été bien mené.

Les DD des tests de Diplomatie pour améliorer l'attitude des moines à l'encontre des personnages d'un cran seront établis en fonction de leur attitude actuelle par rapport aux personnages : Serviable (DD-), Amical (DD 20), Indifférent (DD 15), Inamical (DD 15), Hostile (DD 20).

Les DD des tests de Renseignements visant à obtenir des informations des moines seront établis en fonction de l'attitude des moines vis-à-vis des personnages (on ajoute l'éventuel bonus de roleplay au jet de Renseignements) : Serviable (DD 15), Amical (DD 20), Indifférent (DD 25), Inamical (DD 32), Hostile (DD 40).

Il y a aussi des événements annexes, qui se dérouleront à certains rounds d’enquête. Ils seront précisés dans la partie Événements annexes, plus bas (prenez-en connaissances avant de jouer le scénario, et n’oubliez surtout pas de les mettre en place.)

Pendant ce temps, Morlok, qui a un peu précédé les personnages, met en action son plan. Il était arrivé la nuit précédente. Venant de nuit, il en a profité pour escalader le mur d’enceinte sans se faire remarquer. Ensuite, il s’est faufilé sur les toits, jusqu’à atteindre une anfractuosité dans le toit des dortoirs. Là, il est entré dans le « grenier », lieu où se trouvent les poutres qui soutiennent ledit toit, d’où il a pu tout entendre et tout voir. Sachant que les personnages arriveraient tôt ou tard, il a pensé à faire d’une pierre deux coups. En faisant accuser les personnages du vol de l’épée Ymanor, il espère pouvoir créer la diversion nécessaire pour interroger un des deux acolytes de Kurigan au sujet du Gant de Mithrill. Tout cela se fera en même temps que la progression des personnages (voyez Activité de Morlok, plus bas).

**Description des lieux du Monastère Mippan.**

1. Salle du Conseil

La Salle du Conseil est certainement le bâtiment le plus important du monastère. L’arène circulaire qui en porte le nom est accessible à tous, mais les moines novices n’ont pas le droit d’entrer dans le reste du bâtiment, qui est exclusivement réservé aux moines gradés, au grand prêtre et à Kurigan. (L’inspection de chaque pièce séparée coûte un round d’enquête. Il est prévu que les personnages discrets s’y rendent de nuit, pour plus de discrétion, alors n’hésitez pas à leur en interdire l’accès le soir encore, par une garde de moines). Outre l’importante arène centrale, ce bâtiment contient les appartements de Kurigan, la salle des poudres et un autel au grand Dragon

1. Hall d’entrée.

Ce couloir bien éclairé est assez large. Comme le reste du bâtiment, il est fait d’un élégant bois laqué. De nombreuses inscriptions en décorent les murs à ciel ouvert, et le fond du couloir s’ouvre directement sur la salle du Conseil (il n’y a donc pas de porte, et on peut y voir l’arène).

1. Salle du Conseil.

Cette salle prend la forme d’une arène de sable de forme ronde. Au milieu de la salle, un cercle de six mètres de diamètre est tracé à la poudre de craie. Mis à part ces détails, il n’y a aucun ameublement.

1. Appartements de Kurigan.

Ces luxueux appartements sont remplis de meubles élégants et de jolies sculptures. Dans la pièce, un lit de très bonne facture, un bureau d’acajou, un coffre fermé à clef (Kurigan la porte autour du cou. Crochetage DD 20. Contient des vêtements tissés d’or fin (105 PO), un collier d’or serti d’un spinelle vert (150 PO)), ainsi qu’une armoire murale plaquée de bronze travaillé. La serrure de cette armoire est protégée par un *Glyphe de Garde (mot de passe Ymanor évite)* Reproduisant l’effet de *Blessure modérée* (2D8+5 Dégâts, Volonté DD 15 pour demi-dégâts). L’armoire contient l’épée Ymanor. Kurigan est présent aux rounds 1-5, ainsi qu’aux rounds 12-14. Il revient pour se coucher aux rounds 19-20.

1. Autel du Grand Dragon.

Cette petite pièce est particulièrement sobre, mais on sent facilement son atmosphère de recueillement. La seule source de lumière est d’une large lucarne, juste au-dessus d’une grande stèle de granit. Celle-ci est recouverte de symboles divins (alignement Loyal-Neutre). Les lanceurs de sorts ressentiront des filaments d’*Aqqsh* (feu) et d’*Azyuur* (air) venant de la stèle. On peut aussi voir une étrange protubérance dans la pierre, plaquée d’or fin. Le dessin qui en reparaît est celui d’un dragon, s’enroulant en un cercle majestueux autour de ce qui a l’air d’être une représentation de Turrmand. Xatan y prie au round 2. Zoalan y prie aux rounds 5-6. De plus, Kurigan et Leonos y seront présents entre les rounds 7 et 8, apparemment en pleine discussion (si les personnages s’approchent, ils feront semblant de prier). Si les personnages sont suffisamment discrets, et grâce à un test de Perception auditive (DD 16), ils pourront entendre :

**« K : -Ces étrangers ne sont pas les bienvenus, mais je ne peux pas me permettre de les chasser d’ici, ce serait indigne…**

**L : -Que proposes-tu ?**

**K : -Il faudrait d’abord savoir ce qu’ils viennent faire ici. Dans ce cas, donnons-leur ce qu’ils cherchent, qu’ils veulent, et qu’ils nous fichent la paix !**

**L : -Le repas semble être le moment opportun pour découvrir la raison de leur visite…**

Et, sur ces mots, les deux comploteurs se séparent.

1. Salle des Poudres.

La porte est fermée à clef (la clef se trouve dans les appartements de Kurigan). Dans cette salle mystérieuse sont entreposés dix tonneaux. Les trois premiers sont remplis d’une sorte de poudre noirâtre (inconnue des personnages), les trois suivants d’une poudre jaune brillante (ce n’est pas de l’or, mais du souffre, et ça pue), et les quatre derniers de poudre grisâtre (c’est du savon). Un test de Fouille (DD 16) permet de trouver 1D4+1 sortes de tubes de bois, contenant un mélange des poudres noire et jaune, et d’une colle étrange. Un personnage compétent en Alchimie (DD 16) saura qu’il s’agit de la fameuse poudre explosive, plus connue sous le nom de Krapoum, et dont le secret est très peu répandu (voir Atlas-Objets magiques et objets spéciaux). Notez que les personnages peuvent en emporter avec eux dans le but d’aider Marav-a-Tak (vous accorderez alors des points d’expérience supplémentaire, car vos joueurs ont compris la logique de la campagne).

1. Feu du Labeur

Il s’agit de la forge du monastère. Une bâtisse sans trop de fioritures d’où s’échappe en permanence une fumée blanche. Si les personnages viennent de jour (rounds 1 à 9), ils y trouveront Trani, le forgeron du monastère, travaillant sur des pots en fer. Il règne une chaleur suffocante, et un bruit assourdissant. Il faudra que les personnages crient très fort pour se faire comprendre. S’ils viennent de nuit, il n’y aura personne, mais la porte reste ouverte. L’endroit dispose d’un âtre en son centre, d’enclumes, d’outils de forgeron de qualité supérieure, ainsi que de 1D6+4 pots en fer terminés et de 1D4 haches d’armes terminées. Si on Fouille (DD 17), on trouve aussi 10 flèches de maître ainsi qu’un arc long composite (bonus de force +1) (mais il serait mal vu de voler, ou alors avec la plus grande discrétion). Arimon y apporte de l’eau aux rounds 4-5.

1. Sanctuaire Sacré

Au sommet du majestueux escalier de granit, s’élève une imposante porte de bronze à double battant (ouverte de jour comme de nuit). La bâtisse elle-même est faite de pierre taillée, contrairement au reste du monastère. L’ouvrage a l’air ancien, et on peut voir que la végétation grimpante s’impose en certains endroits.

1. Hall d’entrée.

En entrant dans le hall, on se rend compte de la sérénité qui règne en ces lieux. La lumière du soleil (et de la lune, la nuit) est tamisée par d’épais rideaux qui cachent les vitraux. Deux rangées de statues se font face, sculptées dans les colonnes des murs. Chacune représente un dragon d’une couleur différente.

1. Cour centrale.

Cette large cour intérieure est à ciel ouvert. En son centre, un étrange arbre au tronc blanc majestueux et au lourd feuillage d’or et d’airain. Tout autour, quelques plantes grimpantes et des arbustes, disposés en carré, de manière à ce que quatre chemins de dallage marbré parviennent à l’arbre. De chaque côté de la cour, quatre colonnes blanches de marbre soutiennent l’alcôve extérieure. Kurigan y est présent au round 9, assis à côté de l’arbre. Il semble pensif.

1. Atelier de l’apothicaire.

Porte fermée à clef (DD 20 pour crocheter). Cette pièce carrée de dimensions respectables est plongée dans une semi-obscurité, due aux lourds rideaux qui voilent les fenêtres pourtant ouvertes. Les murs sont recouverts d’étagères portant des pots, tubes et fioles. Sur des tables sont éparpillés des alambics, des fioles, des montagnes de parchemins griffonnés. Un test de Fouille (DD 18) permet de trouver la trappe qui mène à la cave. Tirwenos s’y trouve entre les rounds 5 et 9.

1. Cave.

Accès par l’atelier d’apothicaire. C’est ici que les moines entreposent le vin et autres spiritueux qu’ils achètent aux rares marchands de passage. Plusieurs dizaines de tonneaux sont alignés le long du mur Sud. On remarque aussi que c’est par ici que passent les eaux usées du monastère, grâce à un ingénieux système d’égouts. Mais on peut aussi voir qu’un pan du sol a été démoli ou creusé, et qu’un éboulement semble avoir créé une galerie souterraine. Juste quelques mètres en profondeur, une porte de fer renforcée de magie y a été aménagée (un test de Connaissances (exploration souterraine) DD 15 réussi permet de savoir que l’aménagement date d’il y a moins d’un mois.). Le DD pour défoncer la porte est de 28 et le DD de crochetage est de 30. Aux rounds 1-4, Zoalan viens consolider la porte.

1. Salle des prières.

Dans la quiétude du temple, on distingue une large porte de bois cendré (une porte grisâtre). Elle s’ouvre sur une grande salle, dont la première source de lumière se trouve à quelques quinze mètres de hauteur (des fenêtres de verre tordu et brun). Il s’en dégage une certaine pénombre au sol, ce qui ne fait qu’augmenter la majesté du plafond couvert de plaques de bronze représentant un ciel étoilé. De toutes parts, on peut voir s’échapper la fumée d’innombrables encensoirs. Cela crée une certaine touffeur et il est difficile d’y voir bien loin, mais le décor a l’air assez simpliste : sous les arches de pierre, de nombreux tapis et coussins sont éparpillés sur le sol, entre des bancs de pierre. Au fond, un unique autel. Mais quel autel ! Faisant office de deuxième source de lumière, ce bloc de marbre blanc couvert de dorures surplombe la falaise, sur une sorte de protubérance rocheuse apparemment naturelle, dépassant la structure même du temple.

Si on y vient au crépuscule (rounds 8-9), les derniers rayons du soleil percent la brume qui emplit la salle de ses senteurs, et cela crée une atmosphère absolument unique. Des personnages bien renseignés sauront qu’un Portail se trouve sous l’autel. Il leur faudra alors réussir un test de Force (DD 20) pour pousser le lourd bloc de pierre.

On peut y trouver les prêtres Tirwenos et Alnabos aux rounds 1-4, le grand prêtre Leonos entre les rounds 4 et 6, ainsi que entre les rounds 15 et 17. (Les premiers viendront y prier le grand Dragon, alors que le second viendra d’abord y officier la prière, avant d’y rejoindre Kurigan lors de sa deuxième visite.) De plus, Kurigan y passera vite au round 6, pour demander audience à Leonos.

1. Bibliothèque de Mippan.

Des étagères remplies de livres recouvrent entièrement les murs de cette pièce. Un amas de tapis et de coussins fait office de seul autre ameublement. L’unique ouverture sur l’extérieur est une fenêtre, dans la façade Sud. Alnabos y sera présent entre les rounds 5 à 9, ainsi qu’entre les rounds 12 à 14. Il sera occupé à lire un traité d’anatomie, mais discutera volontiers avec les personnages s’ils viennent à lui. Leonos y lit un traité d’Astromancie aux rounds 1-3.

1. Chambre de Leonos.

Il n’y a pas grand-chose d’intéressant à voir dans cette chambre assez richement meublée, sauf si on veut discuter avec le Grand Prêtre, qui y est présent au round 9, entre les rounds 12 et 14 et entre les rounds 18 et 20. Si on Fouille (Test DD 20) la chambre pendant l’absence du prêtre, on trouve un petit coffre, caché sous une latte mal fixée. Il contient 20 Pièces de Platine.

1. Chambre de Tirwenos.

Rien de notable dans cette chambre simpliste. Un lit, un bureau, un tabouret. Tirwenos y dort aux rounds 12-20.

1. Chambre d’Alnabos.

Rien de notable dans cette chambre simpliste. Un lit, un bureau, un tabouret. Alnabos y dort aux rounds 15-20.

1. Puits de la Sérénité

Ce puits de pierre a l’air tout à fait banal. La profondeur à la surface de l’eau est d’approximativement deux mètres. Un banc de pierre gravée est posé contre son flanc (inscriptions Yiigoriennes, à en croire un test de Connaissances Planaires DD 15 réussi. Cela veut dire « N’est pas mort ce qui à jamais dort… »). Arimon y médite aux rounds 6 et 7. Il vient y chercher de l’eau aux rounds 1 et 3. Si on le visite en même temps que la Terre du Dragon, cela ne coûte pas de round d’enquête.

1. Nid des Suivants

Les dortoirs du monastère se divisent en plusieurs salles, et un couloir central. (Estimez, en temps de rounds d’enquête, que chaque pièce vide où l’on se s’attarde pas ne coûte aucun round, et que les pièces vides que l’on fouille et les pièces où l’on interagit avec les PNJs coûtent chacune un round). D’un côté, les dortoirs privés des moines gradés. D’un autre côté, les dortoirs des moines novices. Entre, les cuisines, la salle à manger, une salle d’entraînement et une salle de méditation. Au-dessus, le grenier à réserves.

1. Les dortoirs privés des moines gradés.

Cette chambre comporte quatre lits de bonne facture (dont seulement trois ont l’air d’être utilisés), un bureau bien rangé (dans les différents tiroirs : bourse de 1D20 PO, Dague de maître, cinq feuilles de vélin, encre, deux plumes d’écriture.), deux chaises et une armoire murale (trois épées bâtarde de maître, trois kamas de maître, vingt shurikens de maître, une guisarme de maître). Xatan, Molan et Zoalan y dorment durant les rounds 12 à 20.

1. Les dortoirs des moines novices.

Ces dortoirs constituent trois chambres séparées, contenant chacune dix lits (plus que de moines présents). Pendant la journée, il n’y a personne. Pendant la nuit (rounds 10-20), tous les moines novices y sont présents.

1. La cuisine.

La cuisine du monastère est un endroit plutôt confiné. De petites dimensions, cette salle contient un âtre où se trouvent un chaudron d’étain, un étrange fourneau usant d’un ingénieux système d’eau chaude par tuyauterie. De nombreux couteaux et quelques casseroles sont accrochés aux murs. Une dizaine de faisans salés pendent par leurs pattes, à côtés de l’âtre. Erwan y est présent entre les rounds 5 et 9. Il y prépare le repas du soir. Au round 1, Asoman passe pour un manger un petit morceau.

1. La salle à manger.

Cette grande salle bien décorée comporte quelques tapisseries anciennes, des sculptures, ainsi que la grande table à manger du monastère, s’accompagnant d’une flopée de chaises. Le tout est simple, mais élégant. Aux rounds 10-11, le repas y est servi et tous les moines et personnages y sont présents.

1. La salle d’entraînement.

Cette salle est le lieu d’entraînement des moines. Contre le mur Nord est appuyée une armoire ancienne, qui porte différentes armes. On y trouve entre autres des coutilles, guisarmes, gantelets, bâtons, sianghams, kamas, shurikens, sais, nunchakus, dagues, kukris, frondes et javelots. Ce sont apparemment, vu leur mauvais état, les armes qui sont réservées aux moines novices. Sur le sol de terre battue est tracé en blanc un cercle d’environ six mètres de diamètre. Les murs sont constellés d’entailles plus ou moins grandes, témoignant de la violence de certains entraînements. Molan y est présent aux rounds 3-6 et 12-13. Il y entretient les armes et entraîne Arimon aux rounds 4-5. Entre les rounds 3 et 9, il y aura également Xatan, s’entraînant avec Yulan.

1. La salle de méditation.

Cette salle est assez étrange, comparativement au reste du bâtiment. Ses murs sont recouverts de tapisseries représentant une bataille épique (un test de Connaissances (histoire) DD 12 réussi rappelle la guerre d’indépendance de Mippan). Le sol est fait d’une épaisse couche de nattes tressées dans la paille, mais n’a pas l’air d’avoir subi les outrages du temps. Au centre de la pièce, un encensoir dégage une fumée odorante, qui s’échappe par volutes par une ouverture dans le toit. Deux fenêtres dans le mur Est donnent sur la cour. Caslan et Erwan y méditent aux rounds 12-13. Yulan y médite aux rounds 1-2.

1. Grenier de réserves.

C’est ici qu’on entrepose la nourriture produite au potager et la viande salée ramenée du marais. Asoman y dépose ses récoltes aux rounds 8-9. (C’est aussi ici que se cache Morlok, mais ne le dites pas aux joueurs…)

1. Le dortoir des personnages.

Cette chambre au décor simple est assez confortable. Il y a autant de lits que de personnages. Il y a également un tapis assez ancien, un coffre vide, un bureau et un tabouret. Les deux ouvertures, qui sont sur le mur Est, donnent sur la cour. Il n’y a pas de vitres.

La visite de ce lieu ne coûte pas de round d’enquête.

1. Escalier des Cieux

C’est la tour d’observation du monastère. Une simple tour de pierre, comprenant deux étages (Premier étage : les geôles, vides. Deuxième étage : le poste d’observation.) Pendant la journée, on peut voir au loin. Vers le Nord s’étend, au-delà du monastère, le désert mippanis. Au Sud et au Ponant, aussi loin que porte le regard, une plaine desséchée. Mais au Levant, on peut voir de l’herbe en abondance, quelques lieues plus loin, et au loin, le commencement du marais de l’Errance. Aux rounds 1-9, Urani surveille les environs de son regard perçant. Aux rounds 1-2, Molan vient discuter avec son ami Urani.

1. Champ de la Contemplation

Les jardins du monastère sont très harmonieux, et le petit chemin de pierres plates et rondes donne envie d’y faire un tour. En son entrée, il s’agit d’un jardin de fleurs utilitaires ou médicinales, agencées en jardin d’agrément. Si on va plus loin, on verra un potager où poussent les légumes. On pourra voir avec grand étonnement (malgré la chaleur et le climat), de petits poissons orangés et dorés onduler dans un petit bassin. Au milieu du jardin se trouve un unique et majestueux pommier, aux branches noueuses et pleines de fruits (Il est à noter qu’ici, on a des fleurs et des fruits même en cette fin d’automne !). Asoman s’y trouve entre les rounds 2 et 7. Il sera occupé à soigner les plantes du carré botanique, mais répondra volontiers aux questions des personnages. Arimon vient apporter de l’eau du puits à Asoman au round 2. Erwan cueille des pommes aux rounds 1-4.

1. Terre du Dragon

Il s’agit tout simplement de la grande cour de terre battue qui est le centre du monastère. Pendant la journée, on peut y croiser de nombreux moines, mais ils refusent généralement d’arrêter leurs occupations pour répondre aux personnages, car ils ont fort à faire.

1. Etable des Murmures

Au bord de la falaise, on trouve une cabane de bois, sommairement appuyée contre l’unique et vieil arbre du pic. En s’approchant, on sent l’odeur d’une étable et on entend les bêlements des moutons. Arimon y passe avec de l’eau au round 2. Caslan s’occupe à abreuver et à soigner les moutons entre les rounds 1 à 3. Entre les rounds 4 à 20, il n’y a personne, sinon les moutons dans leur étable. Au round d’enquête 9, un groupe de 10 Striges. entre dans la bergerie pour boire le sang des brebis (voir événements annexes).

1. Prairie close des Murmures

Dans un enclos de bois et de corde, un troupeau de moutons (si on s’amuse à les compter, il y en a vingt-six) paisse paisiblement. Entre les rounds 1 à 3, il n’y a que les moutons. Entre les rounds 4 à 9, Caslan garde les moutons.

1. Nid des Envoyés

C’est le nid des Aigles Géants. En son entrée, un petit écriteau « Interdiction d’entrer en ces lieux. » C’est signé Kurigan. Si on entre tout de même, on passe entre les ruines de ce qui devait être une tour d’observation. Pour monter au sommet de la tour, il faut grimper sur une échelle de bois. En bas, il n’y a rien d’intéressant à voir, parmi les herbes folles qui ont envahi l’endroit. Au premier, le plancher de bois craque fortement sous les pas, et on remarque que les murs sont ouverts aux quatre vents, effondrés sur leur partie Sud, ce qui inonde les lieux de lumière (sauf de nuit, bien sûr.). En examinant les décombres (test de Fouille DD 18), on trouve un grenat rouge d’une valeur de 50PO. Mais le nid ne se trouve pas ici, car on le voit un peu plus haut, au sommet de la tour, au croisement de deux arches. Il n’y a plus d’échelle, c’est pourquoi il faut réussir un test d’Escalade (DD 16) pour grimper jusque là-haut. Une fois arrivés au nid, on a une vue incroyable sur la région, mais on rencontre aussi un couple d’aigles géants. Au moins un des deux aigles géants y est présent en permanence (du round 1 au round 20).

1. Marche des Vents

Ce pont de corde est long d’environ cinquante mètres. Le sol, en contrebas, est à près de deux cent mètres. Lorsqu’on s’avance au-dessus du vide vertigineux, on a l’impression d’avoir atteint la demeure des dieux. Et on ne peut s’empêcher d’appréhender la traversée du gouffre. Mais si on traverse quand même, on peut admirer les paysages époustouflants de la région (le déplacement à travers ce lieu ne coûte pas de round d’enquête).

**Activité de Morlok**

Rounds. Activité.

Round 11. Alors que tous les moines et les personnages sont dans la Salle à manger, Morlok se faufile, tel une ombre, dans les appartements de Kurigan. Il y dérobe l’Épée Ymanor, et retourne dans sa cachette, en passant par le toit.

Round 16. Morlok se glisse discrètement jusqu’à la fenêtre de la chambre des personnages, et dépose l’épée près de l’ouverture.

Round 19. Morlok, qui a espionné Xatan toute la journée, le suit dans l’Autel du Grand Dragon. Là, il lui tombe dessus et l’interroge au sujet du Gant de Mithril. Pour finir, il égorge le moine, pour le faire taire. Pour compte de signature, il laisse un collier représentant un serpent enroulé autour d’un poing sanguinolent.

Round 20. Morlok, toujours aussi discret, se rend dans la Salle des Prières du Temple. Il pousse l’autel, entre dans le petit tunnel souterrain, et referme le passage derrière lui.

**Événements annexes**

Rounds. Événement.

Round 3.

Le prêtre du groupe est la cible du sort *Communication à distance*, lancé par Gomno, le grand prêtre du Temple de Moradin (à Marav-a-Tak). Il voit alors deux « hologrammes » flotter devant lui. Il s’agit du Roi Marak et du grand prêtre Gomno. Gomno a l’air concentré, et ne dit rien d’intelligible, si ce n’est des incantations. C’est Marak qui parle :

**« Je prie Moradin pour qu’il vous garde. La situation est critique à Marav-a-Tak. Nous devons faire face à l’arrivée des ogres. Nous attendons une réponse de votre part sur l’état de la … quête. »**

Les personnages peuvent répondre directement au Roi, et la conversation en sera finie. Cette intervention n’agit pas sur les temps d’enquête des personnages (pas de dépense de round).

Round 9.

Une nuée de dix Striges entre dans l’étable et attaque les brebis, dont elles veulent boire le sang. Des bêlements violents se font entendre dans tout le monastère, mais les moines ne s’inquiètent en rien, car Caslan est présent à la bergerie, et ils pensent que c’est parce qu’il rentre les brebis dans l’étable. Si les personnages portent secours à Caslan, son attitude envers les personnages change à Serviable.

Round 10. Arimon retrouve les personnages, où qu’ils soient, et les invite à le suivre vers la salle à manger, dans le Nid des Suivants. Tous les moines y sont présents, et il est possible de questionner discrètement les moines. Le repas est un succulent ragoût de mouton aux légumes.

Round 11. Le repas se poursuit. Peu avant la fin du repas, Leonos lance discrètement *Zone de vérité* sur les personnages (un test de Détection DD 18 réussi permet de se rendre compte qu’il incante, mais il faut réussir un test d’Art de la Magie DD 17). À la fin du repas, Kurigan se penchera près des personnages, et leur demandera distraitement quel est le but de leur voyage. (Les personnages réussiront certainement à se dépêtrer de ce problème.)

Round 12. Les personnages sont accompagnés par les moines novices jusqu’aux dortoirs. Arimon vient leur souhaiter bonne nuit, tout en leur confiant qu’il a un mauvais pressentiment quand à la nuit à venir. C’est pourquoi il leur déconseille de sortir de leur chambre, et les rassure qu’il veillera sur leur sommeil. (Bien sûr, en tant que MJ connaisseur, vous savez bien qu’il s’agit là de la meilleure des invitations à rôder pour les joueurs.) La nuit est bien tombée, et les moines se montreront soupçonneux vis-à-vis de personnages traînant dans le monastère.

Round 13.

Round 14. Si par hasard, les personnages venaient à traîner aux alentours de la Salle du Conseil, ils verront Kurigan effectuer une marche du somnambule. Inconsciemment, il se dirige vers le Temple.

Round 15. Si on a suivi le somnambulisme de Kurigan, ou que l’on rôde dans le Temple, on le verra faire les cent pas autour de l’autel de la Salle des Prières pendant quelques instants, puis retourner dans ses appartements.

Round 16.

Round 17.

Round 18. En pleine nuit, de grands cris se font soudain entendre du côté de la Salle du Conseil. Quelques instants plus tard Kurigan, accompagné de Zoalan et Leonos déboulent dans le chambre des personnages. Si ces derniers sont là, ils seront certainement surpris de se voir accusés du vol de l’épée sacrée Ymanor. Et si les personnages sont en vadrouille, ils seront vite retrouvés. L’épée se trouve en effet dans la chambre des personnages, près de la fenêtre (au grand étonnement des personnages). Ne pouvant prouver leur innocence, les personnages seront alors jetés aux fers dans la tour de l’Escalier des Cieux. Kurigan ordonnera alors aux moines de retourner se coucher, et que l’affaire est réglée. Les personnages, complètement abasourdis, ne sauront pas quoi faire…

Round 19. À ce stade de l’aventure, les personnages devraient déjà être au courant pour le passage sous l’autel du Temple. Si ce n’est pas le cas (ce qui serait assez étonnant), ils découvrent, sur le squelette de l’unique dernier visiteur de la cellule, un parchemin griffonné à la va-vite. Il y est écrit : **Notes sur le Gant. Au prix de grands sacrifices, j’ai réussi à obtenir l’information cruciale : la porte dont il était question dans la légende se trouvait donc dans un autre monde, mais à portée de main. Directement sous le lieu de culte de celui qui cherchait à la cacher. C’était aussi paradoxal qu’évident. Mais hélas, la confiance des moines fut pour moi de courte durée, et jamais je ne puis me servir de ce savoir. J’espère qu’en d’autres temps, de meilleurs gens en sauront profiter, et m’en remet à Wi-Djaz seule…**

Round 20. Alors que le monastère est à nouveau endormi, Arimon vient délivrer ses amis. Il leur dit qu’il est certains qu’ils sont innocents, mais qu’il ne saurait les rendre innocents aux yeux de ses supérieurs. Il sait aussi, car il les a entendu parler, qu’ils ont quelque chose d’important à faire, et veut les aider en les libérant. Mais après cela, il se retournera dans sa chambre, peureux qu’il est de se faire repérer en traître.

**3) Après l’enquête**

Voilà maintenant les personnages à la fin de cette enquête. Ils savent désormais que le passage qui permettrait d’accéder au Gant de Mithrill se trouve sous l’autel de la Salle des Prières. Ils vont donc s’y précipiter au plus vite, sans faire de formalités. Mais bien sûr, alors qu’ils seront devant l’autel ils se feront repérer par les prêtres, qui accourront alors à la rencontre les personnages. La tension sera à son comble lorsque les personnages tenteront leur test de Force (DD 18) pour pousser la stèle et sauter dans le passage ainsi ouvert. Le plus dur sera même de refermer le passage avant l’arrivée des prêtres.

Une fois de la lumière faite, on verra un tunnel descendre vers les profondeurs. (Ça ne vous rappelle pas un autre épisode ? Mais cette fois, le tunnel est de pierre taillée.

Une course folle sur deux cent mètres pour échapper aux poursuivants, que l’on entend se rameuter autour de la stèle, la pousser…

Des bruits dans le couloir, mais les personnages arrivent soudainement à un cul-de-sac. Sur le mur, on retrouve, gravés en lettres dorées, des vers connus :

*Chevalier sans nom,*

*Sans peur et sans famille,*

*Pleure sans vie…*

Il est facile de voir qu’il manque la fin de la citation. Si on prononce *Attendra toute la vie,* le mur coulissera et laissera le passage ouvert le temps que les personnages ne passent. Une fois passés, la « herse de pierre » retombera avec fracas.

Mais le tunnel s’arrête ici. Enfin, c’est ce qui apparaît aux personnages au premier abord. Une porte de filaments, et étrange mur de magie se dressent maintenant face à eux, quelques vingt mètres plus loin (c’est le Portail).

Ultime combat ?

Après hésitation, on se dirige vers la porte, mais on remarque un peu tard les créatures qui gardent la porte. C’est ainsi que deux goules et six squelettes attaquent les personnages par surprise, sortant de l’ombre d’un renfoncement. Le combat est relativement équilibrés, mais les personnages auront du mal à manœuvrer dans un espace réduit, et auront le désavantage d’être pris au dépourvu au premier tour de jeu. À la fin du combat, si les personnages s’en sortent, ils trouvent le trésor des morts-vivants dans le renfoncement. Il y a 20 PO, 2 Perles blanches (150+160 PO), Arbalète lourde à répétition (400 PO).

Finalement, on ouvre la porte de fer, qui a l’air de s’ouvrir sur un mur.

On entre dans la roche.

Les personnages sont maintenant dans le Mystère.

Fin de l’épisode.

Conclusion numéro 6

L’enquête est fructueuse, car les personnages ont finalement réussi à trouver le fameux passage secret. Mais, comme souvent, vous l’aurez remarqué, j’ai suspendu l’action à son point culminant, juste après une période de grand stress. Les moines abandonneront la poursuite, en constatant avec étonnement la disparition des personnages dans le cul-de-sac. Nous sommes à un stade critique de la campagne, car c’est maintenant que va se décider l’avenir de Marav-a-Tak. Je vous dis déjà avec malice que les personnages auront fort à faire pour trouver l’objet convoité et surtout à l’emporter, car le Gant est bien protégé, et qu’ils ne sont pas les seuls sur le coup (Morlok les précède encore). J’ai prévu pour eux un petit dédale de pièges, et un monstre tout à fait à la hauteur, ne vous inquiétez pas. Mais sachez que pendant ce temps, une guerre terrible fait rage à Marav-a-Tak, et il ne faut pas tarder, alors soyez prêt à jouer l’épisode 7 au plus vite.

Encore une chose : les joueurs qui n’ont pas encore appris l’Atlas par cœur (ce serait inédit pour des joueurs justement) ne connaissent rien de ce qu’est que le Mystère. Prenez donc le temps de leur expliquer comment le monde de Klemtor est fait et ce qu’est le Mystère.

**Il est temps de distribuer quelques points d’expérience…**

***Remarque : n’ayez pas peur d’accorder plus de points d’expérience à certains personnages, c’est une chose normale. Je vous conseille d’utiliser mon barème, car il prend en compte tous les aspects de l’aventure. Cela dit, c’est vous le chef, c’est vous qui décidez ce qui est le mieux pour vos joueurs…***

***Attention : N’oubliez pas que les personnages sont accompagnés par des Personnages Non-Joueurs. Ils ont aussi le droit à leur part de points d’expérience.***

**-1000 XP d’aventure d’épisode.**

**-75 XP pour celui qui répond à l’énigme de la Chèvre-licorne.**

**-entre 600 et 1200 XP à répartir pour le combat contre les hommes-lézards.**

**-entre 50 et 200 XP pour celui qui négocie avec les elfes.**

**-100 XP pour le combat avec Yulan.**

**-entre 600 et 1200 XP à répartir pour le combat avec les striges.**

**-entre 500 et 1000 XP par personnage pour l’enquête (variable entre les personnages).**

**-entre 600 et 1200 XP à répartir pour le combat contre les morts-vivants.**

**-entre 50 et 200 XP pour le roleplay.**

**Dernière remarque : Les personnages devraient maintenant avoir bien entamé leur niveau 4, et certains devraient se rapprocher déjà du niveau 5, qu’ils atteindront immanquablement à la fin du prochain épisode.**

**J’espère que cette aventure vous a plu, et que les prochains continueront à vous plaire. Personnellement, j’avouerai que, mis à part la montagne de travail que cet épisode m’a demandé (deux mois de travail pour le plus long épisode de la série), ça a été un épisode tout à fait jouissif à écrire. En vous faisant attendre pour le prochain épisode…**

**Rôlistiquement,**

*Arthurius, la Plume.*