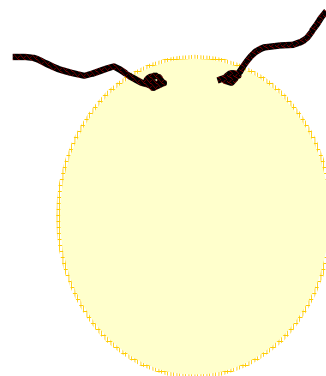


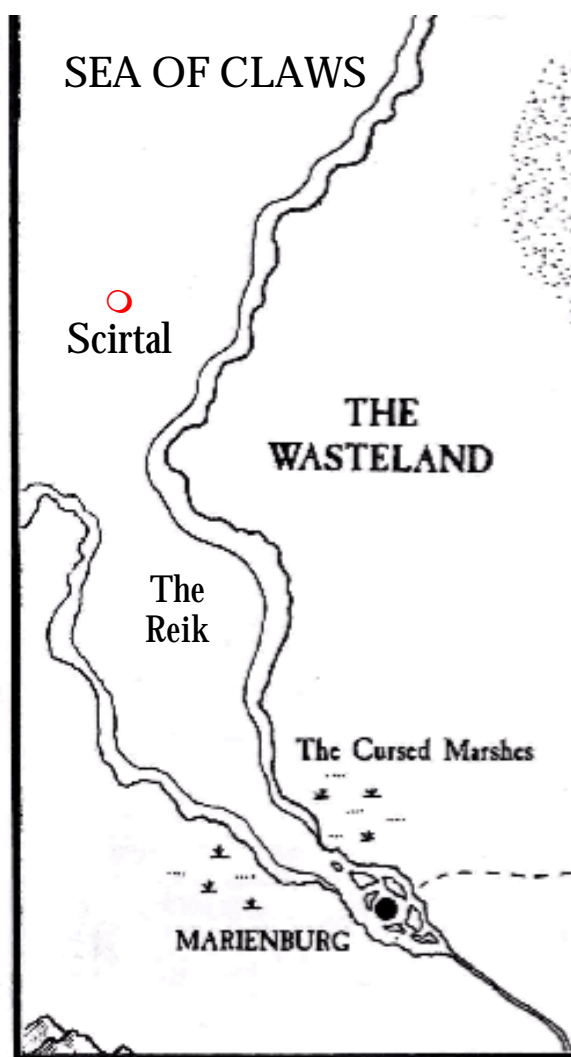
La promesse d'un seul

Présentation : C'est un scénario qui permet aux PJ de se rencontrer intelligemment. Ils reçoivent une lettre d'un inconnu vivant sur une île. Arrivés sur l'île, après une brève conversation l'inconnu meurt sans dévoiler son secret. Alors les PJ se retrouvent victimes d'un conflit politique...

Prélude : Les PJ : Chacun a mis à part son équipement de départ une amulette héritée d'un de leur défunt parent. Personne ne sait ce qu'elle signifie ni d'où elle provient. Ils l'auront gardé par nostalgie, avarice ou encore sans y prêter attention. Personnellement, un des PJ voleurs, l'a volé, avant de partir à l'aventure, au mettre de la guilde qui l'avait élevé. Celui ci ne sait pas qu'il a volé son bien puisqu'il avait été dérobé sur le cadavre de son père...



I. L'arrivée sur l'île



Les PJ, dans leur majorité (on peu imaginer un couple qui voyage ensemble), reçoivent la lettre (voir lettre jointe) d'un inconnu pour eux : Firth Lamelock. Celui-ci est sur son lit de mort et demande aux PJ de se rendre sur l'île de Scirtal.

Un bateau s'y rend toutes les semaines, le premier jour de la semaine (Wellentag). Les PJ arriveront tous en dans la semaine qui précède le jour 1 pour prendre le bateau ensemble. Les PJ peuvent s'être rencontrés dans une auberge ou sur le bateau. Le tout c'est qu'ils se racontent au moins une partie de leur voyage.

Il faudra huit heures pour atteindre Scirtal et le trajet coûtera 4co/voyageur. Le prix est exorbitant car le bateau est plein et c'est le dernier avant le début de la foire de Neuboch (fête du renouveau le jour 4). Un PJ pourra tenter de d'obtenir des infos sur la foire auprès des autres voyageurs ou auprès des marins. Les marins parleront pour 1D4co et les voyageurs seulement après un test de sociabilité, qui manqué avec plus de 40% provoquera une rixe : Les voyageurs sont fatigués et participeront pour certains aux épreuves de la foire et voient toute situation idéale pour évincer un concurrent. Les PJ qui réussissent un test d'initiative -20% éviteront s'ils le souhaitent la rixe, les autres perdront 1D2B (sans la compétence

lutte ou bagarre) et 1D2co pour les dégâts. Les infos sur la foire :

- Grand concours de tir à l'arc
- Grand concours de lutte
- Concours d'alcool
- Concours de course
- Concours de courage
- gain : ~50co/concours
- Concours de chants/poèmes/danse
- Concours de cuisine
- Concours de natation
- Grand concours de combat
- Démonstration de magie
- Réunion de clerc
- Un grand champion qui gagne tous les ans les 3GC : Biront Torrentdargent

Avant la fin du voyage, il se déclare une avarie sur le bateau. La coque est ébréchée sur 4 mètres, il faudra 11 jours aux marins pour le réparer (juste histoire de bloquer les PJ un peu sur l'île).

Enfin ils arrivent ! C'est la fin de l'après midi (encore 3 heures de soleil). Ils arrivent dans le seul port de Scirtal, à Heuloch la plus grande ville.

* Dans le cas où les PJ errent les tomberont forcément tôt ou tard dans une rixe (-1D2B, -1D3co) ils atterriront en prison et s'ils ne veulent pas payer 25co le gardien ils y resteront jusqu'au lendemain matin alors ils seront libérés. Ils ne trouveront pas de chambre d'auberge vide non plus.

* Les PJ se rendent chez Firth. En se renseignant, ils apprennent qu'il habite une maison isolée dans le bois de Dvergamal, entre la cité de Dverg et Dvergamal. C'est un homme solitaire qu'on ne voit que peu en ville. S'ils demandent s'il a de la famille, alors ils apprendront que sa fille adoptive étudie chez un sorcier de Heuloch. Le trajet jusque chez Firth durera 3 heures. Ils 5% de chances de croiser 2*elfes+1D3 Gobelins et 15% de chances de se faire attaquer par un grand loup par tranche de voyage de 3 heures.

*La maison de Firth Lamelock tient plus d'un lieu de repos que d'une ferme. Nichée au creux du bois, avec juste devant une petite clairière, le tableau est féérique. C'est le repaire idéal pour finir une vie d'aventurier bien remplie. Vous êtes stupéfaits par l'aspect paisible du décor. Mais une chose cloche ! Certainement ce vieil homme qui se bat contre 2*elfes+1D3 Gobelins.*

La bataille fait rage ! Il y a près de Firth deux gobelins calcinés à terre (l'herbe autour d'eux est calcinée aussi), il y a un gobelin qui se tape la tête contre les murs de la maison. Il y en a un qui l'affronte avec une épée, Firth tient une dague. Enfin il y a les autres gobelins qui pris au piège vous affrontent. Les derniers 3 Gobelins fuiront à toutes jambes vers la forêt. Celui qui affronte Firth mourra transpercé par sa propre épée, Firth ne peut que sourire. Le Gobelin fouira s'empaler sur l'épée d'un des PJ. Firth ne dévoilera rien au sujet de la magie qui s'est manifestée lors du combat. « Vous savez, j'en ai fini avec la magie depuis longtemps ! »

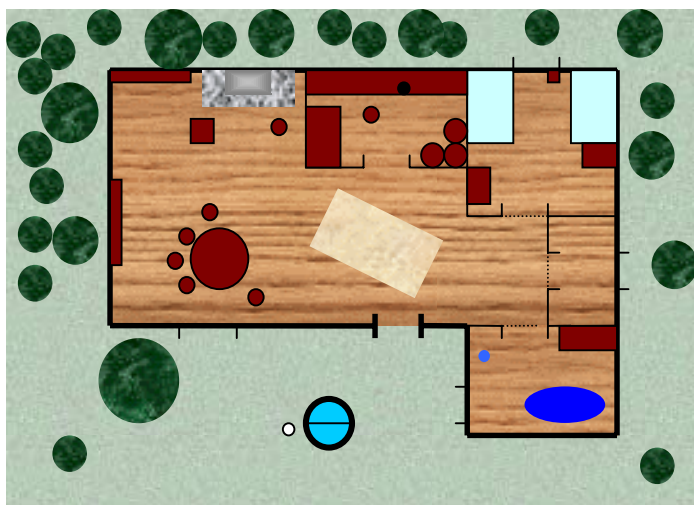
II. Firth Lamelock

Peu surpris par votre arrivée, il vous accueille sur le pas de la porte, en pleine forme, pas une trace de maladie. En fait, il reste tout à fait mystérieux... « Vous voilà enfin ! Nom d'un hobgoblin, et dire que je vous avais demandé de faire au plus vite !! Alors qu'est ce que vous attendez pour (approcher et) entrer » et il ajoute plus pour lui-même que pour le groupe « je me demande pourquoi ces gobelins ont quittés leurs grottes, alors qu'ils ne le font jamais ! ».

Pour le MJ : Firth est un clerc de Taal et de la déesse mère. Mais il ne porte pas l'insigne de son ordre. Il respecte tous les principes de ses dieux. Il est à la fin de sa vie, il le sent. Il 97 ans et ses dieux ne le garderont plus longtemps en vie. Il a un très mauvais

caractère et mis à part quelques pouvoirs de guérison qu'il tire principalement des plantes, il n'a pas de pouvoir. On peut parler chez lui d'une affinité avec ses dieux plutôt qu'un devoir et de privilèges. Il adore la nature et s'y sent à l'aise.

La pièce est parfaitement en ordre. On voit à la simplicité des meubles que l'homme n'est pas attaché au luxe. Les étagères sont remplies de divers outils, parchemins et bibelots.



Il y a en tout 5 pièces : Une chambre assez simple avec 2 lits et 2 coffres, une cuisine habituelle et bien fournie, une antichambre, une salle d'eau et enfin la salle principale avec une grande et accueillante cheminée et une table bien garnie. Au milieu de tout cela Firth est parfaitement à son aise, grand et distingué, il a l'assurance d'un prince et un caractère de cochon d'après ce que vous avez pu voir. Il semble avoir au moins 80 ans. Il a des longs cheveux grisonnants et sa tunique vert émeraude lui va comme un gant. Il a à la ceinture une dague au pommeau en

forme de lierre dans un fourreau en cuir et autour du cou l'amulette si mystérieuse.

* Si les PJ arrivent le jour 1, Firth leur proposera de passer la nuit chez. Ils s'arrangeront pour dormir là où ils le veulent (à la belle étoile, derrière dans un peu de paille, dans le lit vide, dans l'antichambre ou dans la salle principale par terre). Ils auront un copieux petit déjeuner. Et Firth utilisera ses dons pour guérir les hypothétiques blessures.

« Pourquoi sommes-nous là ? » Firth restera dans tous les cas vague. *« Vous permettez ? »* Crierait-il ! *« Je sors tout juste de cette maladie qui voulait ma mort ! Je pensais la fin arriver mais il semblerait que la déesse est voulue que je reste encore, sûrement pour me punir maintenant que je vous vois ! Je voudrais vous conter notre histoire, mais pour l'instant je n'ai plus aucune raison de me dépêcher. Demain matin (si jour 1) vous irez à Heuloch chercher ma fille, Arthera, elle étudie le grand art chez Adamantor. Elle est tout aussi concernée que vous par notre histoire. Vous ramènerez aussi ces quelques vivres dont voici la liste (il vous tend la liste qui se compose d'une vingtaine de produits et une petite bourse). Bon et puis faites quelque chose, ne restez pas plantés là comme des gargouilles. »* Il s'éloigne et se rend derrière sa maison près d'un petit autel en pierre et bois. Il se met à prier.

* Si les personnages s'intéressent à ce qu'il dit, ils entendront : *« Merci à toi Taal, Merci grande Déesse, je crois que la relève est assurée. Mais alors je me fais vraiment trop vieux pour survivre à ces irrespectueux garnements. »*

* S'ils demandent où trouver ceci ou cela Firth leur répondra de se débrouiller.

* Dans le cas où ils veulent se séparer Firth les renverra tous ensemble en prétextant un besoin de rester seul et que *« de toute façon vous feriez mieux de vous préparer mieux que ça ! Partir à l'aventure sans corde/ briquet/ couverture/ arme correcte/ bottes... »*

De retour à Heuloch, les personnages pourront se séparer s'ils le veulent.

* **Adamantor** est un mage élémentaliste de niveau 2 (sorcier niveau 2). Il vit dans une grande maison, richement décorée, au nord est de Heuloch. Il a sous sa tutelle 6 élèves de niveau différent. *Il accepte qu'Arthera vous suive. Il vous mène à la chambre d'Arthera où vous la trouvez adossée au mur par terre, en train de lire un livre sur l'histoire des elfes. À votre plus grande stupeur, Arthera est une jeune elfe de 15 ans (10 années humaines environ). Sa beauté enfantine est à couper le souffle. Les cheveux blonds, longs et légèrement en bataille, ses yeux d'un turquoise clair et son sourire enjôleur lui donnent l'allure d'une jeune princesse. « Oh mes*

oncles sont là ! ». Vous emmenez la petite fille avec vous. Elle est très joyeuse, vivante. Elle parle beaucoup et vous demande des détails sur vos patries d'origine. A chaque nouveau détail ; ses yeux s'arrondissent et illuminent son visage.

* **Les courses** se feront sans trop de problèmes. Il y a quand même 10% de chance que 1D3 PJ se fassent voler leur bourse en évidence par jour (00 ou 01 : le voleur est pris ! +10PE/PJ).

La bourse contient 20co. La nourriture coûtera 18co à un cuisinier ou un marchand et 25co aux autres, et sous un test de soc la nourriture sera excellente et l'acheteur gagnera 1D10PE. L'encombrement sera de 360.

III. Là où les choses changent

De retour chez Firth, sur le chemin qui mène à sa maison, vous avez une sensation bizarre. La maison est vide, tout est identique à ce matin quand vous l'avez quitté. Les restes du petit déjeuner sont éparpillés sur la table. Vous inspectez la maison, mais ne trouvez aucun indice. Elle est vide. Vous avez l'impression que le temps s'est arrêté. Firth n'est nul part, ni derrière la maison, ni devant !

Pour le MJ :

- Il y a dans les grottes de Dvergamal un groupe d'Hommes-Lézards qui recherchent un artefact de leur peuple. Ils ont enlevés 11 nains dans les mines du Dvergamal pour les faire creuser dans les grottes et dans certaines galeries dans le sous-sol de Scirtal. Ce qui a par accident asséché quelques puits de la cité de Dverg. L'artefact est un transmutateur puissant qui permet à un groupe de Saurus (Hommes-Lézards, Troglodytes...) de se faire passer pour des humains.

- Biront Torrentdargent, est un guerrier dur et vil ! Il a profité, avec l'aide d'une prostituée, Cécilia, de la naïveté du Connestable, Jacques Montéfort. Celui-ci se fait extorquer depuis 4 ans les deniers de l'état pour ne pas que Biront révèle son aventure avec la belle Cécilia. Mais l'affaire est déjà parvenue aux oreilles des nobles de l'île.

Laurent Belfond est un noble, illusionniste. Il désire être connestable à la place du connestable. Il a promis une 300co en récompense à Biront s'il l'aide à exécuter son plan et s'il disparaît de l'île ensuite. Avec le contrôle de l'île il sera le seul à pouvoir commercer avec les nains de Dvergamal et s'appropriera une énorme richesse.

Firth est l'ami de Jacques. Ils ont soupçonné Laurent très tôt sans avoir de preuves, mais le jour où Firth a enfin eu une preuve contre lui, Firth s'est fait tué par Biront.

Plusieurs possibilités s'offrent aux PJ :

* S'ils examinent plus précisément le puits devant la maison, ils verront qu'il n'y a plus d'eau.

* S'ils demandent à Arthera ce qu'elle sait elle pourra répondre, selon les informations qu'on déjà les PJ et la façon de demander, ceci :

- *On a vu roder des espèces de monstres comme des lézards depuis quelques semaines, ils ont tués quelques vaches mais rien de plus.*

- *A ce qui paraît y'a des nains qui ont disparus dans des vieilles mines du Dvergamal.*

- *Y'a bien quelques puits qui sont asséchés à la cité de Dverg mais le nôtre était encore abondamment rempli, il y a quatre jours (un des PJ ayant été chercher de l'eau le matin même pourra confirmer la présence de l'eau le matin même).*

- *Papa est très ami avec l'oncle Jacques, il est le maître de cette île ! Il vit dans une grande et belle maison à Heuloch, il est vraiment gentil et j'aime bien quand il vient me rendre visite chez le maître Adamantor.*

* S'ils observent plus précisément la clairière, près de l'autel, ils pourront faire un test d'intelligence -20% chacun, ils perceront alors l'illusion. S'ils s'approchent de l'autel ils ont 50% de chance de trébucher et l'illusion se dissipe. S'ils touchent l'autel alors ils dissiperont l'illusion à 80%. Une personne qui dissipe l'illusion verra la réalité mais pas ces camarades, à part s'il leur fait remarquer ou après la même recherche de la part des autres PJ. Voici ce qu'ils verront après dissipation : *Le corps de Firth gît à vos pieds. Sa bure est parfaitement en place, et on pourrait croire qu'il fait une sieste sur le côté s'il n'y avait pas une dague enfoncé dans son dos et tout ce sang qui coule de la plaie !*

La dague est simplement ouvragée mais après un examen minutieux de la plaie les PJ remarquent du poison. Firth tenait fermement sa dague dans la main au moment où il a été terrassé.

L'autel est très froid au touché et vous ressentez beaucoup de tristesse, vous tombez à terre et pleurez.

Pour le MJ : Firth est resté prier encore longtemps après le départ des PJ quand la forêt s'est tût. Il a su que le danger était immédiat alors il s'est retourné dague pointée mais ne vit personne, personne devant ni derrière. Pourtant... C'est alors qu'il sentit la dernière chose qu'il devait ressentir, le poison coulant dans son sang depuis une plaie ouverte dans son dos. Il ne vit personne et pourtant Biront était bien là caché par l'invisibilité. La grande déesse lui permit de voir son assassin et dans un dernier moment de lucidité il put murmurer une malédiction. Biront pris la lettre qui l'accusait lui et Laurent de la machination contre Jacques et la mis dans sa poche. Depuis son repaire à Heuloch, Laurent n'eut plus qu'à lancer l'illusion qui devait durer une semaine, le temps de régler le sort de Jacques.

Pour indice les PJ pourront connaître la disposition exacte des éléments de la scène.

* S'ils découvrent la manière dont s'est déroulé le meurtre ils gagneront 40PE. S'ils ne font que remarquer la scène, ils gagneront 10PE.

* S'ils comprennent le lien entre le puits et les Saurus, ils gagneront 30PE, s'ils découvrent l'anomalie du puits 5PE.

* S'ils n'ont percé aucun des 2 mystères c'est Arthera qui ira à tour de rôle l'appeler près du puits et pleurer sur l'autel.

Une triste fin pour un grand être. Arthera est un peu jeune pour comprendre. Elle croira parfois qu'il va revenir, d'autres fois elle sera terrorisée en se demandant ce qu'elle va faire sans lui. Elle peut être à la fois énervée et lasse de toutes ces épreuves. Elle demandera à garder l'amulette de son père. Les PJ peuvent se demander ce qu'il advient de ce médaillon et ce qu'il signifie.

Les yeux d'Arthera ont pris depuis quelques minutes une teinte différente, elle ne vous regarde plus ! « Nous allons prévenir Jacques et une fois qu'il sera là, nous rendront les biens de mon père à la nature ! C'est ce qu'il a toujours voulu ! Allez chercher Jacques il doit savoir. ». Elle sort, elle se retient de pleurer. Il vous semble qu'elle vient de prendre 10 ans, sa peine n'est plus celle d'une enfant qui perd son père, mais d'une adulte qui perd son mentor.

* Arthera attendra dans le bois le retour du groupe, s'ils ont l'intelligence de se séparer pour ne pas la laisser seul, celui qui aura eu cette idée mérite 20PE de plus. Dans la suite de l'aventure, Arthera se défendra mais ne parlera pas, elle entre dans une tristesse sans fin. Elle fera le deuil de son mentor...

* S'ils partent tous, elle aura disparu au retour du groupe, sans aucune trace, sans indice.

Le connestable est un homme charmant, il est un peu petit et enrobé mais a beaucoup de prestance et d'élégance. Sa demeure est noble mais simple. Il semble évidant que Jacques

sait que la vie est difficile pour certains. Il vit sans excès dans la résidence de sa fonction. *Je suis effondré d'apprendre la mort de Firth, ce fut un grand homme et un précieux ami. Il faut découvrir au plus vite ce qu'il lui est arrivé, pressons-nous de rejoindre vos amis/ Arthera ! ». Il tire sur une corde derrière la porte par où vous êtes entrés et un vieux serviteur Humain entre prestement ! « Monseigneur ? » « Fait préparer (nombre de PJ +2) chevaux » et aux PJ « Je vous attends dans 15 minutes à l'écurie, s'il vous faut encore quelque chose, Feno peut essayer de vous le trouver ! » Il sort en trombe de la pièce et vous laisse seul avec Feno. Les PJ peuvent obtenir de Feno des objets usuels (torches, corde, habits...). Ils se rendront à l'écurie où les chevaux scellés les attendent ! Le voyage du retour sera silencieux et rapide, à part si les PJ questionnent Jacques. Ils pourront alors :*

- comprendre le dégoût de Jacques pour Biront.
- apprendre que plusieurs enfants ont disparus de Heuloch et Avelheim.
- apprendre les dégâts causés par les Saurus (pour se nourrir) sur l'île.
- apprendre qui est l'illusionniste et quel genre d'homme il est.
- entendre l'histoire de l'île mais il ne sait rien sur l'amulette.

De retour chez Firth, si Arthera n'est plus là, les PJ ont beau la chercher, ils ne la trouveront nulle part. Elle a tout bonnement disparu sans même emporter quelques affaires.

La cérémonie se fait dans le silence, Vous préparez la maison pour le bûcher funéraire. Dans l'inventaire de Firth il y a la dague en forme de lierre que Jacques donne (ou lui réserve si elle a disparu) à Arthera ; Dans un coffre un coffre vous trouvez 2 potions de soins et des plantes séchées ; il y a aussi les symboles de Taal et de la Déesse mère sur une amulette. Le corps est Firth est placé dans son lit, avec dans les mains l'amulette de ses dieux. Ensuite vous voyez Jacques mettre le feu à cette maison qui fut, il y a encore peu un petit coin d'Eden. Les flammes éclairent toute la nuit et ce feu est certainement visible jusqu'au sommet de Dvergamal. Après être resté prostré durant presque une heure, en train de pleurer, Jacques se relève énervé et vous observent. « Il faut trouver celui qui a fait cela, nous devons le venger ! Si vous m'aidez, je vous donnerais 40co à chacun mais faites vite ! Essayez de rester en vie ! ».

* Si Arthera est encore là : « Je vous aiderais à trouver le meurtrier de mon père et à le venger, je suis assez grande maintenant ! ». S'ils acceptent, elle suivra sans dire un mot. Dans le cas contraire, Jacques peut la recueillir ou encore Adamantor. En sécurité avec une de ces deux personnes, les PJ gagnent 10PE.

* Dans le cas où Arthera n'est plus là

« Et Arthera ? Ou peut-elle être ? Oh par Taal j'ai peur de comprendre, les Saurus, les enfants ! Trouvez la j'ai peur qu'un grand malheur lui soit arrivé ! ». S'ils la recherchent alors allez [à la recherche d'Arthera](#).

IV. L'Enquête

Jacques vous conseil de vous mêler au mieux à la foule et de rester incognito, ce sera plus facile pour l'enquête tant que les coupables vous prendront pour des festivants. « Si j'apprends quelque chose de mon côté, je vous le ferais savoir. ».

Il serait tout à fait judicieux pour les PJ de se renseigner sur les personnes capables de créer des illusions ! Ou d'avoir pris la dague empoisonnée pour la faire analyser par un apothicaire. Ces deux actions, même si elles ne les aident pas dans l'immédiat leur rapporteront quand même 40PE chacun.

Nous sommes à présent à la fin du jour 2. Les PJ viennent de voir partir en fumée leur espoir de comprendre leur passé. Le conseil de Jacques a été de ce mêler au public. Quoi de mieux qu'en participant aux différents concours, s'ils le font spontanément, offrez 30PE à celui qui a eu l'idée et 15PE aux autres, s'ils n'y pensent pas, envoyez des crieurs dans la foule pour les y faire penser (alors 15PE/PJ). Sinon envoyez Feno qui leur donnera cette idée de la part de son maître.

Les **concours** débutent le matin du jour 4. Au moins un PJ s'inscrira au concours de tir à l'arc, un à la lutte et un au combat. Les autres concours moins importants seront rapidement décrits. Les frais de participation sont de 1co/PJ/épreuve, les inscriptions se font la veille de l'épreuve (jour de l'épreuve entre parenthèse). Les concours se déroulent presque tous dans l'arène au sud de Heuloch, sauf la natation, la cuisine et la lutte qui se déroulent par commodités au centre ville.

- **Concours d'alcool (4)** : Si un personnage y participe, il perdra non seulement le concours face aux marins mais en plus 20PE pour avoir participé à un concours qui amoindrit ses facultés alors qu'il travaille. Un PJ ayant la folie alcoolisme devra faire un test de force mentale pour y résister. Un PJ ayant la compétence résistance à l'alcool devra réussir 2 tests de FM pour gagner les 30co mis en jeu et ne perdra pas de PE.
- **Course longue distance (4)** : pour savoir si le PJ peut gagner la course il faut calculer son score de vitesse : $I/2 + M*10 + E*10$. Si ce score est supérieur à 130, et s'il réussit un test d'initiative et de mouvement ($1D6 \leq M$) alors il aura gagné le concours, 30co et 20PE.
- **Concours de courage (4)** : Il suffit ici de rentrer dans la cage de l'illusionniste et d'y rester le plus longtemps possible. Le PJ devra réussir un test de CI+20% pour chaque round passé dans la cage. S'il y reste au moins 5 rounds, il aura gagné le concours, 30co et 20PE. Un PJ qui sort de cette cage ne pourra pas dire ce qu'il y a vu et ne voudra pas y retourner une deuxième fois.
- **Concours de chants/poèmes/danse (5)** : Il faut ici posséder au moins 2 des compétences qui suivent pour espérer gagner : Danse/chant/musique/comédie/éloquence/narration. Alors il lui faudra encore réussir deux tests de Soc. Il aura gagné le concours, 30co et 20PE.
- **Grand concours de tir à l'arc (5)** : Il y a au début 74 concurrents en piste, il s'agit pour eux (à condition qu'ils possèdent un arc) de réussir à mettre 2 flèches sur 3 dans une cible placée à 20m (2 CT réussis sur 3, arc court CT-10%). Il reste 13 archers ! Cette cible sera placée à 30m ensuite, il faut y placer 2 flèches sur 3 (arc court & normal CT-10%). Si un PJ réussit, il aura gagné le concours, 60co et 20PE. Biront, qui était en final est très énervé de s'être fait battre ! Sinon, ce sera Biront qui gagne et il narguera les PJ d'un « tient, je ne savais pas que les femmes s'essayaient à l'arc ! »
- **Concours de natation (6)** : Il faut que le PJ ait la compétence natation et qu'il réussisse deux tests d'endurance ($1d100 < E*10$). Il aura gagné le concours, 30co et 20PE.
- **Concours de cuisine (6)** : Il faut que le PJ ait la compétence cuisine et qu'il réussisse deux tests de Dex et un test de Soc. Il aura gagné le concours, 30co et 20PE.
- **Grand concours de lutte (7)** : On se bat à main nue pour déséquilibrer l'adversaire. Pour immobiliser l'adversaire il faut réussir un jet de CC-20% (sauf compétence lutte : CC). Si l'adversaire est immobilisé, il doit faire un test de Dex et l'attaquant un test de force. Si les deux ratent ou réussissent la prise est maintenue et la victime perd 1B (temporaire). Si l'attaquant loupe son test la prise est rompue. Si la victime loupe son test elle perd 2B et la prise est maintenue. Si l'un des concurrents sort du cercle de 10m de diamètre, il perd aussi 1B. Le premier qui n'a atteint plus de points de B perd le concours.
- **Grand concours de combat (8)** : C'est l'épreuve la plus populaire. Mais ils n'auront pas l'occasion d'y participer mais le principe est simple, genre grosse baston, avec une seule règle,

si tu tue quelqu'un, on te pend ! Celui qui reste debout a gagné. On considère les points de blessure comme seulement positif. Un coup mortel sera retenu et la "victime" sera éliminée.

Pour le MJ : le plan de Laurent est simple, il lui suffit de faire croire que Jacques a tué Biront. Le peuple crachant sur ce meurtre voudra la peau du connestable et le deuxième noble le plus en vue sur l'île (Laurent Belfond comme par hasard) proposera de faire pendre le connestable le plus tôt possible. Pour le faire accuser du meurtre, il ne peut pas lancer d'illusion sur lui car la magie d'Adamantor le protège. Il fait donc croire que Jacques a engagé des mercenaires pour tuer Biront. Ayant ouvertement montré sa haine pour Biront lors des concours des années précédentes, Jacques est tout naturellement accuser puisqu'en plus Laurent va montrer une lettre écrite de par Jacques demandant au groupe de tuer Biront... C'est vraiment un gros méchant !

Le concours de lutte :

Un PJ (de préférence le plus doué) arrivera en quart de finale contre Biront. *Te voilà dans de beaux draps, tu affrontes Biront alors que vous êtes encore 8 en course. Si tu le bats, tu as de grandes chances de remporter les 70co offertes. Mais tu te demande si ça vaut vraiment le coup. Tu te demandes sûrement si la menace de pendaison suffira à convaincre Biront de ne pas te tuer, mais bon quand il faut y aller, il le faut. Tu te mets en position à 5 mètres de lui, à la limite du cercle et tu le vois te narguer au centre du cercle...* La lutte commence au moment où un des 2 participants n'a plus que 2B : *La foule est horrifiée de voir qu'un des spectateurs vient de tirer une flèche en plein dans la nuque de Biront. Celui-ci tombe raid mort, la prise est relâchée. Quelle horreur lorsque tu découvres que c'est (ton compagnon) qui a tiré ce trait mortel ! La foule est hébétée de voir ce meurtre, personne n'ose bouger. Vous pouvez lire l'incompréhension sur le visage de Jacques. Quelques regards convergent déjà vers Jacques quand on entend la voix d'un noble : « Attrapez-les ! Ils ont tués notre champion ! »* Dans la débâcle il n'y a pas beaucoup de façon de fuir. *« Toi ! Jacques Montéfort, je t'accuse du meurtre prémédité de Biront Torrentdargent, j'en ai ici la preuve, cette lettre écrite de ta main »* Dans tout ce remue-ménage, vous remarquez que plus personne ne s'intéresse à vous. Les PJ peuvent passer par les égouts ou s'enfuir dans la foule, ils devront fuir au plus vite et c'est au MJ de quantifier la possibilité d'évasion, sachant que 30% d'être vus est une bonne statistique sachant qu'il faut qu'ils s'échappent. *La foule est dense et les quelques gardes qui s'intéressent encore à vous ont du mal à vous atteindre. Vous remarquez que le corps de Biront a disparu et vous voyez une bouche d'égout se refermer non loin de là !*

* Logiquement, les PJ vont s'y précipiter ! *Vous remarquez Biront (un bruit) dans un des couloirs vers l'ouest.* Si Arthera est encore avec les PJ, elle disparaîtra dans les égouts et vous tomberez nez à nez avec 2 Hommes-Lézards. Ensuite, la sortie des égouts, la fuite à travers la forêt. Biront n'a pas été revu depuis un tournant dans les égouts. S'ils y avaient pensé avant la mise en accusation de Jacques ils gagnent 30PE, sinon 10PE.

* S'ils n'ont l'intelligence de fuir correctement ils seront pris jusqu'à ce que le cadavre d'un Homme-Lézard soit découvert près d'une bouche d'égout laissée ouverte. Alors s'ils n'assomment pas le garde hébété, c'est Feno qui le fera et qui les aidera à fuir !

Vous courez à perdre haleine, Mais jusqu'où ? Vous remarquez que vous n'avez pas été suivis. Mais qu'est ce qui se passe, non d'un Gnoll ?

Feno a réussi à retrouver les PJ en une heure, ce qui n'est pas très encourageant pour eux. Il leur apporte les dernières nouvelles :

* Si les PJ ont laissés Arthera avec Jacques, il l'aura confiée à Adamantor : *« C'est affreux, la petite Arthera a disparu, ainsi que trois de ces camarades, Adamantor les avaient envoyés*

chercher des composants mais ils ne sont pas revenus alors il s'est posé des questions, et avec la milice sous les ordres de Laurent on ne peut faire aucune recherche ! »

« Ça va très mal pour Monsieur Montéfort, il n'a pas pu, malgré la disparition du corps de Biront, prouver son innocence dans cette histoire. Il ne comprend pas comment Laurent a pu en arriver là ! » Il faut adapter cette conversation selon ce que les PJ ont compris de cette histoire.

* Si les PJ n'ont rien compris : *« J'ai peur que le départ des gobelins de la montagne, l'arrivée des Saurus et la disparition des nains et des enfants soient liés ! Viens à nous Verena, aide-nous, je t'en conjure. », « Voilà, j'y suis, Laurent convoite le poste de Monsieur et a profité de la haine de mon maître envers Biront. Ils doivent être alliés ! »*

« Les quelques alliés qu'il reste à mon maître lui ont obtenu un sursis de 2 jours, mais après demain, il sera pendu si nous n'intervenons pas (jour 9) !

C'est là que les choses se précipitent, il se peut que les PJ aient à choisir entre Arthera et Jacques...

Dans tous les cas, Feno leur donne rendez-vous à la tombée de la nuit, dans le temple de Taal, le temps d'avoir plus de détails sur la marche à suivre.

V. À la recherche d'Arthera

Les PJ devraient avoir compris que les Saurus enlèvent des enfants et qu'ils les emmènent dans la montagne. Sinon il peut toujours y avoir un paysan agonisant qui leur demande de retrouver sa fille enlevée par les Sauriens. Celui-ci meurt en indiquant la montagne.

Même en cherchant, les PJ ne trouveront pas l'entrée de la cité des nains dans le Dvergamal. Elle est cachée par magie et est hors de portée des marcheurs tant qu'un gros rocher anodin n'est pas placé en travers d'une fosse... Tout ceci leur interdit temporairement. Ils croiseront pourtant de nains assez bourrus qui les intercepteront. S'il y a des nains parmi les PJ, ils ne parleront qu'à eux.

« Oh, pourquoi tant d'empressement, vous êtes pas en train de nous éviter ? Vous avez quelque chose à vous reprocher ? »

* Si les PJ déclarent chercher les Saurus dans des grottes, ils seront aiguillés vers les bonnes grottes au sud.

* Si les PJ enquêtent sur les disparitions sans faire le rapprochement avec la fuite des Gobelins de leurs grottes, se sont les nains qui en auront l'idée et qui leur indiqueront les bonnes grottes.

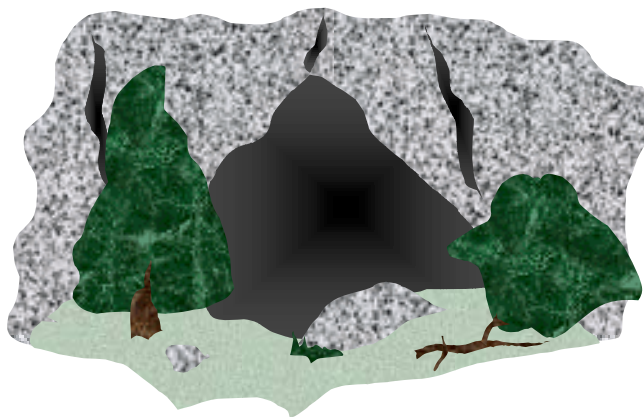
« Nom d'un Elemental, on va prévenir la garde pour débusquer ses engeances de démon. Ils vont le regretter ! ». Ils partent tout en hurlant des insultes qui feraient blêmir un vieux marin.

Les PJ ont intérêt à partir immédiatement vers les grottes indiquées pour sauver les enfants car les nains ne seront toujours pas revenus au bout d'une heure. S'ils ne bougent pas : *vous entendez un cri à "faire fuir un Hobbit" provenant du sud, de la direction indiquée par les patrouilleurs nains !* S'ils sont si longs à la détente, enlevés leur donc 20PE chacun pour leur couardise !

La grotte se voit de loin et l'entrée est assez grande pour laisser passer 2 hommes de front. Vous voyez à cette distance 2 Saurus qui gardent l'entrée. Ce sont 2 Troglodytes. Ce sont des espèces de reptiles humanoïdes maniant un sabre et un bouclier. Ils ont un long museau garnis de grandes dents. Ils ne portent pas de vêtements. Vous avez la chance de ne pas encore vous être faits remarqués.

Aux questions qu'ils poseront, voici les réponses possibles :

- *Le chemin est peu escarpé et permet la charge en dernier lieu mais il n'y a pas suffisamment d'arbres et de rochers pour espérer qu'un groupe les atteignent sans être vus sauf pour quelqu'un qui serait expert en camouflage.*
- *Il y a un peu partout des rochers qui surplombent la scène. Ce qui permettrait une offensive avantageuse.*



Pour le MJ : Les autres Saurus sont au fond de la grotte et invoquent leur dieu afin qu'il les aide à localiser l'artefact. Pour cela ils ont besoin de sacrifier sept enfants. Ils mobilisent toutes leurs forces dans cette entreprise afin de s'assurer le succès. Il y a 5 Hommes-Lézards qui font un cercle pour invoquer leur dieu et un troglodyte qui garde les 4 nains survivants. Ceux-ci sont ligotés et drogués (ils ne peuvent pas bouger). Cela étant, les gardes de l'entrée préviendront lors acolytes à l'intérieur à la moindre attaque. Dans le cas d'une attaque, un des gardes passera son premier round à crier ou s'il ne le peut pas, il se précipitera à l'intérieur donner l'alerte. Pour le combat : les troglodytes ont une protection de 1 sur tout le corps et ils dégagent une odeur très forte qui diminue le CC de 10%. Le combat peut avoir lieu.

Ceci fait : *La grotte est sombre, vous entrez et voyez grâce à la lumière extérieure mourante une grande salle. Il y a un peu partout les vestiges du campement goblin, mais pas une trace des Saurus ni des enfants. Au loin vous entendez des chants dans une langue ou les gargouillis tiennent une plus grande place que les mots. Il y a au bout de cette salle ou ouverture noyée dans la pénombre. A la lumière des torches vous voyez qu'elle est petite et exiguë. Une seule personne ne pourra y passer qu'à la fois. Cet obstacle passé, vous remarquez une faible lueur au détour suivant. Cela fait 15 minutes que vous êtes dans cette grotte et pour certains l'environnement devient très oppressant.*

Si les PJ ne font pas trop de bruit (60% de réussite puisque les H-L chantent) ils auront l'initiative. De toute façon, les H-L seront très fâchés de ne pas pouvoir finir leur appel céleste. Ils s'attaqueront aux PJ à vue. Ils ont une protection de 1 sur tout le corps à cause de leurs écailles et se battent à l'épée.

4 H-L forment un demi-cercle, au fond de la grotte, autour d'un cinquième qui continue de psalmodier toutefois un peu différemment. Il y a autour de lui les 7 enfants par terre, ligotés, bâillonnés, les yeux bandés. Il y a sur la droite un petit passage d'où vous parviennent des cris. Les H-L se tiennent prêts à se battre mais ne bougent pas. Si les PJ attaquent à distance, ceux-ci chargeront en essayant de protéger leur chef durant l'incantation. Celui qui semble être le chef et qui ne cesse de chanter, a à ses pieds une épée à 2 mains, posée juste à côté des enfants. Ceux-ci bougent à peine. Le chef a l'air bien plus costaud que les 4 autres.

Le dernier Troglodyte ne bougera pas de peur que les nains s'enfuient (il est assez stupide alors si on lui a donné l'ordre de les surveiller, il le fera). Enfin soit les persos vont se diviser et l'affronter, dans quel cas il se défendra ou ils l'attaqueront plus tard et il se défendra. Les nains peuvent, si le groupe est vraiment en difficulté, se libérer, tuer leur gardien et voler à la rescousse des PJ novices.

L'incantation n'est plus la même qu'avant l'alarme des 2 gardes. Avant le chef H-L invoquait les faveurs de divination de son dieu, mais maintenant, sachant le danger arriver, il

invoque un Zoat. S'il n'est pas déranger pendant 4 rounds après l'arrivée des PJ, il invoquera un guerrier Zoat mineur.

Les enfants ne craignent pas grand chose dans ce tumulte et hormis un des enfants qui est mort et un autre qui deviendra complètement fou, ils s'en sortent. Arthera va bien, ouf ! Hormis ce que les PJ trouvent sur les cadavres, ils trouvent les outils des nains, des restes des bêtes de somme et les affaires des enfants ! Dans le cas où ils auraient attendus les nains plus de 5 minutes un enfant de plus serait mort et ils auraient trouvé une pierre pour la localisation de l'artefact (inutile puisqu'ils ont tués tous les H-L ! !).

Arthera : *« Alors vous êtes venus me sauver ! » Elle se met alors à pleurer sous le contre coup de ce qu'elle vient de vivre. Elle leur raconte ce qu'ils ne savent pas encore : - elle s'est fait enlever chez Firth (au pied de la montagne / Dans les égouts) par ces H-L. Elle les avait entendus dire qu'ils ont besoin des nains pour rechercher un artefact enfui dans les sous-sols de Scirtal mais après 5 semaines de recherches infructueuses, ils ont essayé une divination en sacrifiant les sept enfants.*

VI. Sus à l'illusionniste !

Au temple de Taal, vous retrouvez Feno. *« J'ai un plan : Je vais faire une diversion à la foire du renouveau pendant que vous vous rendez dans la demeure de ce faux seigneur, au sud de Heuloch ! Vous saurez quand il faudra agir ! » Il se retourne et part en courant. Il vous regarde une dernière fois et : « Mon maître mérite vraiment de vivre, aidez-le... mais vite ! ».*

Le prêtre (Athas de Martonie) dans le temple leur apportera leur aide.

Il s'agit à présent d'amener les PJ dans la demeure de Laurent Belfond. Elle se situe au sud de Heuloch. Elle est entourée par un mur assez haut (2,5m). Pour la franchir, il faudra une corde, une échelle ou l'aide d'un autre PJ. Les PJ (halfleling ou lettrés) qui sautent du mur doivent réussir un test de dextérité ou perdre 1B et 1M jusqu'au prochain repos.

La demeure des Belfond est grande et majestueuse. Vous pouvez voir de la lumière se diffuser à travers quelques-unes des fenêtres des 3 étages que compte l'édifice. Ça n'est pas un édifice classique pour cette région. Il a dû être construit par un excentrique qui a beaucoup de goût. Les étages ne sont pas identiques et la vue de ce manoir est un vrai plaisir. Le mur d'enceinte est haut d'environ 2 mètres et demi. Il y a aussi le grand portail à l'entrée qui est gardé par 2 guerriers munis d'une armure de plaques et de hallebardes. La proximité des maisons et d'une auberge est la source de beaucoup de bruit. Il y a près de l'entrée, dans la propriété des Belfond un autre bâtiment d'où vous parviennent des rires le hennissement de chevaux. Il y a quelques grands arbres dans la propriété.

Les PJ ne devront pas alerter les gardes en faction devant le portail mais s'ils le font, ils auront la chance de ne pas voir arriver la milice de la ville.

Les PJ attendent le signal, qui tarde à venir. S'ils font mine d'y aller, il faudra les arrêter car sinon ils croiseront beaucoup de monde dans la propriété, faites leur comprendre le danger. Et enfin vers minuit des cris retentissent. Ces cris épouvantables ne proviennent certainement pas d'une gorge humaine. Il glace le sang et vous n'entendez plus aucun bruit provenir des auberges avoisinantes. Le silence est lourd et pesant et après deux minutes la ville commence à s'agiter et tous les villageois et les clients des auberges courent vers la porte sud. (S'ils sont proches des gardes de l'entrée Les gardes n'y ont pas résisté et l'un d'eux suit le flux humain vers la sortie de la ville.) Beaucoup de nobles et de serviteurs se

précipitent hors de la villa épiée. Après quelques dizaines de minutes, tout devient plus calme et vous entendez la voie de la foule provenir du sud... Vous entendez du sud provenir les accords d'une musique qui en ces lieux vous paraissent improbables.

Pour le MJ : Il peut être intéressant de comptabiliser le temps que les PJ passent dans la propriété. La diversion n'aura d'effet que pendant 2 heures, après les gardes, serviteurs et nobles partis reviendront dans le manoir et seront des soucis supplémentaires.

Extérieur :

Il y a un garde en armure de plaques qui patrouille dans la propriété. Il y a aussi un vieux puits près des cuisines, sous un arbre.

Le puits : *Sous la protection d'un grand orme, vous remarquez un vieux puits. Celui-ci possède une corde de chanvre enroulée sur une poutre et au bout de laquelle pend un magnifique sceau.*

Dans le puits, à 5 mètres de profondeur un petit passage d'environ 50cm de diamètre qui mène au puits mais qui est obstrué par des planches qu'il sera presque impossible d'enlever. Le seul moyen de découvrir ce passage est de descendre dans le puits !

Poste de garde / Ecuries :

Extérieur : *Vous entendez le hennissement des chevaux et le bruit d'une lame que l'on affûte. Tout semble pourtant étrangement calme.*

Ecuries : Les portes sont fermées (=pas verrouillées). *Cinq des six enclos sont occupés par des chevaux différents. Il y a un abreuvoir au milieu de l'écurie et un grand tas de paille dans un coin. L'enclos le plus à part semble peu suffisant pour retenir cet énorme destrier, ce grand cheval de guerre d'un noir de jais (c'est le destrier de Alt-Julien). Les chevaux sont étrangement calmes et silencieux. Mais leur changement d'attitude à votre entrée a suffi à alarmer un des gardes de la salle adjacente vous l'entendez se lever bruyamment de sa chaise et entrer par la seule porte qui ne donne pas sur l'extérieur.* Le garde surpris arrive sans armure, une épée en main. Il n'y a pas d'autres gardes à cet étage mais s'il a le temps de crier 3 autres descendront de l'étage. Il y a aussi deux serviteurs ensommeillés peu prompts à attaquer les intrus. Bien sûr, s'ils font du bruit, le garde de l'entrée sera aussi de la partie. Mais ils n'alerteront pas la demeure principale.

Salle des gardes et des serviteurs : *Il y a une petite cheminée dans un coin et une table avec 4 chaises dont une gît brisée dans un coin. Sur la seule étagère de la pièce exigüe il y a des parchemins, des fromages, des pichets d'eau et de vins et enfin quelques ustensiles de cuisine. Une grande pierre à polir et quatre gobelets d'étains on étés laissés sur la table sale. Une lourde porte en bois se découpe sur le mur du fond et un escalier vétuste mène à l'étage.*

La porte donne sur l'armurerie (Résistance=4, Dommages=10, serrure=35%). La porte est lourde et brut. Une serrure ordinaire la verrouille.

Armurerie : *Il y a un coffre, une étagère et 4 portants dont un contient une armure de plaques complète (enc=290) frappée d'un écusson à la poitrine (aigle et épée des Belfond). Il y a sur l'étagère 2 épées, 5 dagues et 12 dagues de jet. Il y a par terre aussi une corde de 20m (enc=100), une lanterne et une masse.*

Le coffre est verrouillé (6 14 35). Déçus, vous remarquez que le coffre est entièrement vide.

1^{er} étage : Il y a 10 chambres assez froides avec des portes fermées ou verrouillées (2 4 15). Elles contiennent un à trois lits, un coffre (3 6 15), une armoire et parfois une table accompagnée de quelques chaises.. Il y a énormément d'objets domestiques et par pièce 1D4Co. Il peu y avoir accessoirement un serviteur apeuré qui ne donnera pas l'alerte.

RDC du manoir :

Pour le MJ : Il n'est ici pas évident de définir le degré de difficulté qu'il faut au jeu pour votre groupe. Alors je vous conseille de prendre 10 minutes et de réfléchir à cela. Voici les ressources : Dans le manoir il y a Laurent Belfond, le méchant illusionniste. Il y a aussi son fils. Il est très doué et peut soit être le meilleur garde du corps de son père ou au contraire ne pas être d'accord avec sa folie. Biront Torrentdargent est aussi ici et il peut soit être prisonnier et mutilé au sous-sol, dans ce cas Laurent n'aura pas supporté de devoir lui donner ses 300Co et de lui faire confiance et envisagera de le faire disparaître. Ou Biront peut se balader avec ses 300Co et son point de Thor (arme mythique). Et fera un ennemi difficile à vaincre. Personnellement j'ai choisi que Alt-Julien comme le joker idéal car mon groupe avait quelques soucis et Biront comme le second de Laurent. J'ai fait rencontrer Biront avant Laurent mais il est difficile de définir ou car on ne sait pas où les PNJ iront en premier.

Les fenêtres qui donnent sur les étages inférieurs peuvent être un bon moyen de leur faire connaître les emplacements des ennemis. Les clés des salles importantes peuvent être cachées n'importe où, mais comme il est difficile de savoir exactement ce que les PJ feront exactement, il faut se préparer et inventer à chaud, lors de la partie.

Le hall : *Le tapis qui couvre une grande partie du sol, d'un bleu royal, et les trois magnifiques armures visibles depuis l'entrée rendent l'endroit particulièrement intimidant. Il y a sur votre gauche une double porte en bois (fermée 3 6 15) et sur votre droite un escalier proéminent qui mène à l'étage supérieur. Le hall se sépare en deux directions, la gauche et la droite. Et au fond, une baie vitrée donne sur un jardin intérieur légèrement éclairé. La première armure semble garder l'escalier et les deux autres sont devant la baie.*

L'antichambre : Il y a ici un noble endormi (saoul) qui le restera à condition que les PJ soient silencieux. Il possède 11Co, une belle bague et la clé de la chambre 10 sans aucun moyen de la différencier des autres. Il est trop saoul pour raconter quoi que ce soit et rira de tout ce qu'il lui sera dit. *Cette pièce est extraordinaire, ils y a des tapis un peu partout et de magnifiques tapisseries. Des sièges capitonnés sont disposés pour le plaisir des yeux et des jambes. Il y a un homme affalé sur la table au centre de la pièce. Ces vêtements sont très élégants et aussi particulièrement voyants. L'âtre qui diffuse la faible lumière est aussi la source d'une douce chaleur.*

Le couloir gauche : *Il y a sur votre droite une porte qui donne sur la cour intérieure et sur votre gauche une double porte (fermée 3 6 15). Au fond il y a un double battant (verrouillé 3 6 15). Au fond, à gauche il y a un petit couloir qui disparaît dans la pénombre et qui mène vers la porte des cuisines ouverte.*

Le couloir droit : *Le couloir finit assez vite. Vous discernerez une porte (verrouillée 4 10 45) sur la droite et une double porte qui mène au patio. De magnifiques tapisseries décorent les murs.*

Le patio : *Il s'agit ici d'une magnifique démonstration de paysagisme bretonien. Même si ça n'a pas la grandeur d'un jardin ou d'un bosquet Elfe. Vous sentez la griffe d'une personne qui aime et est aimé par la nature. Un petit chemin serpente entre les arbustes et les fleurs pour contourner une impressionnante fontaine. Celle-ci met en scène un jeune elfe qui joue de la flûte de pan en dansant. Il y a quelques fenêtres et une grande porte (verrouillée 4 10 35) qui donnent vers l'extérieur. Les quelques bancs qui longent le chemin vous attirent au repos, et s'est ce que faisait un petit chat au moment où vous entriez... Le chat attaquera le premier PJ qui s'approchera trop près et fuira juste après vers une fenêtre restée légèrement ouverte. C'est au MJ de faire monter la pression pour les rendre plus prudent. L'attaque du chat se fera avec un CC de 76 et une force de 1.*

Les cuisines : *Il s'agit ici d'une cuisine des plus banales. Les ustensiles sont rangés à leur place. Il règne ici une odeur de bière mélangée au est celle des épices... Il y a une porte (3 6 15)*

ouverte directement à votre gauche, une un peu plus loin (fermée 3 6 15) en face et une à droite (fermée 3 6 15). Il semble qu'une troisième porte se découpe dans le mur de gauche, derrière les fourneaux. A vos pieds il y a les restes d'un pichet brisé et les dalles sont collantes. Plusieurs lucarnes en hauteur permettent d'illuminer la pièce de jour.

Les chambres des cuisiniers : *Vous ne remarquez rien de vraiment extraordinaire dans ces trois chambres aux portes laissées ouvertes. Les lits sont de mauvaise qualité ainsi que les meubles qui décorent les chambres. Les lits sont défaits et ont dû être quittés à la hâte. Il y a tout ce que des prolétaires ont besoin pour vivre. Il y a 1D4Co / chambre.*

Il y a dans le couloir un escalier qui mène vers le bas.

Salle des banquets : *Cette pièce est à l'évidence une salle des banquets. Elle peu accueillir une soixantaine de personnes. Les tables richement décorées de fleurs et de bougeoirs forment un U au centre de la pièce. Hormis l'immense cheminée dans un coin de la salle, Il y a des tapis, des armes et des animaux empaillés.*

Bureau (de Laurent) : *Le bureau est accueillant et richement décoré, il y a des dizaines de livres (histoires du continent et de la ville) dans les bibliothèques et de beaux trophées. L'ameublement se compose de 2 guéridons avec des statuettes (femmes nues), un bureau, une table et quelques chaises. Derrière l'étagère, à coté du bureau, il y a un passage qui mène à l'antichambre. Celle-ci est secrète.*

Antichambre du bureau : *Il y a dans le coin sud-est deux trappes, une pour monter et une pour descendre ! Vous remarquez des dizaines de dossier (sur Jacques et d'autres habitants) sont étalés sur une table devant vous et l'étagère qui occupe le centre de l'antichambre croule sous les parchemins et les livres divers (manuels occultes, bestiaire...). Il y a même une représentation d'un dieu maléfique sur une petite table.*

Le sous-sol du manoir :

La cave à vins : *Toutes les lumières sont éteintes. Il n'y a pas de torches. Et l'utilisation d'une torche induit un test de dextérité qui raté provoquera un feu dans la cave. La cave fut certainement construite pour grande collection de vins et a en juger les restes, il semblerai que le propriétaire en ai profité sans la réapprovisionner. Les odeurs de moisi et de vieille vinasse sont insoutenables et vous entendez le couinement de dizaines de rats. Il y a au-dessus d'une étagère, sur le mur est, derrière de vieilles planches un accès vers le puits. Depuis la cave, le passage est beaucoup plus facile à dégager et le dégagement et l'exploration prendra 10 minutes a une petite personne. Il y a au milieu de la cave 3 rangées d'étagères avec un fond et la plupart sont vides de bouteilles ou contiennent des bouteilles vides. Il faudra 20 minutes à un PJ pour trouver un des 2 passages secrets. Ce temps est divisible par le nombre de chercheurs et soumis à un test de dextérité. Le deuxième passage est caché derrière une étagère du centre. Le passage ouvert libèrera une nuée de rats. Ce sont des petits rats "stupides", n'infligeant pas d'empoisonnement qui n'attaqueront que ceux qui tenteront de pénétrer le passage. Ils auront peur des flammes et ne se retireront qu'à cette condition.*

Les galeries : *Attention à ce qu'ils ne se perdent pas ! Le chemin qui mène à l'ouest hors de la carte mène derrière des buissons dans un petit bois à l'extérieur de Heuloch. Le passage au nord est bloqué par un éboulement, tout comme le passage de la salle des tortures.*

La salle des tortures : *Des chaînes, des chevalets, des menottes, des fouets et des litres de sang séché ! Quelques os, il n'y a pas de doutes possibles ce n'est pas une nouvelle salle de repos !*

Le laboratoire secret : *Il y a des dizaines de flacons et des amoncellements incroyables de parchemins... Il n'y a aucune potion ni parchemin utilisables. Les années se sont écoulés sans*

laisser à ce laboratoire les moindres chances de rester propre. Les liquides nauséabonds ont coulés et les meubles ont souvent partiellement brûlés.

La caverne : *Vous arrivez devant une très impressionnante grotte sous-terrain, elle fait à peu près 16 mètres sur 6. Vous remarquez un plan d'eau souterrain, Enormément de stalactites et de stalagmites rendent la vision difficile. Mais heureusement une variété de champignons phosphorescents diffuse une douce lumière dans la caverne. (Les quelques morveux qui occupent cette caverne vous regardent depuis le fond.)* Le passage qui mène à l'ouest n'est visible que depuis derrière les stalagmites. Les morveux ne sont pas forcément là, mais ça peu changer !

Le pentacle : Rien de plus classique qu'un pentacle pour invoquer ! *Les murs sont brûlés mais très épais, c'est aussi le cas de la lourde porte ! Le pentacle dessiné au sol s'estompe et le seul meuble de la pièce est un brasero en mauvais état !*

Le 1^{er} étage du manoir :

Un bruit à cet étage préviendra tout ces occupants (serviteurs, invités, soldats). *Il y a un escalier qui monte à l'étage supérieur.*

Le couloir : *En haut de l'escalier vous attend une surprise de taille. Un jeune homme, magnifiquement vêtu, vous regarde sans aucune expression. Une magnifique rapière bat à son flanc... Le couloir se sépare à votre niveau en trois parties. A votre gauche il y a une armure de plus.* Il s'agit de Alt-Julien Belfond. Il ne réagira pas le premier. Il cherche des personnes de confiance pour faire arrêter son père le despote. Il aidera les PJ à condition qu'ils réagissent intelligemment face au fils de leur ennemi :

* S'il se voit accordé trop de confiance, il se méfiera et ne trahira aucune info. Il partira et ne les aidera qu'en cas de grand danger (c'est le joker).

* S'ils sont trop "violents" il les affrontera et fuira rapidement à la première blessure (pas de joker).

* S'ils se méfient et demandent une preuve... Il sera une source inépuisable d'infos sur l'affaire en cours et sera une aide... Alt-Julien les abandonne après un dernier conseil : *Ne croyez pas ce que vous voyez !*

La salle d'eau 1 : porte fermée (3 6 15). *Il y a deux baignoires et plusieurs lavabos. Toute la pièce est remplie de pichets d'eau, de serviettes, de savons et de dizaines de parfums qui diffusent des senteurs exotiques dans la pièce. Par la fenêtre du plafond vous voyez le ciel étoilé.*

La salle d'eau 2 : porte verrouillée (3 6 25). *Il y a deux baignoires et plusieurs lavabos. Toute la pièce est remplie de pichets d'eau, de serviettes, de savons et de dizaines de parfums qui diffusent des senteurs exotiques dans la pièce.* Passage secret : *Derrière une tenture, après un examen minutieux (test de dextérité) vous découvrez deux pierres qui reculent quand on appuie dessus. Contre un autre test de dextérité réussi : Le pan du mur pivote et vous découvrez un petit couloir plongé dans l'ombre.*

La chambre 1 : porte verrouillée et bloquée (3 18 (25)). Elle est bloquée par des planches. La chambre à l'intérieur a été déchiquetée, brûlée... que s'est-il bien passé ?

La chambre 2 : porte verrouillée (3 8 25). C'est une pièce accueillante, luxueuse qui contient les affaires d'un noble. Comme il a pensé à fermer sa porte c'est qu'il tient à ses affaires. Si les PJ comprennent cela ils trouveront 10Co supplémentaires. Sinon, 15Co, Une baguette ornée (sans pouvoir) et des gantelets magnifiques.

La chambre 3 et 6 : portes fermées (3 8 25). Ces chambres paraissent inoccupées et pour cause, elles le sont !

La chambre 4, 8 et 9 : portes fermées (3 8 25). Il y a à chaque fois un noble avec sa femme ou une prostituée qui dorment profondément. Au moindre bruit (entrer dans la pièce, fouiller...) sur un test de dextérité manqué par action. Le noble se réveillera et attaquera son ennemi le plus proche en criant à la garde, et si tous les gardes de l'étage ont été ont, il en viendra un autre d'on ne sait trop où. Entre autre les bijoux et l'argent, un PJ doué peut découvrir la clé de la deuxième salle d'eau.

La chambre 5 : porte verrouillée (3 8 25). Cette chambre est occupée par un homme corpulent qui écrit à son bureau. Celui-ci ne se laissera pas facilement persuader de parler mais le fera sous la crainte (il risque de rameuter les gardes de peur) ou pour de l'or (>20Co). *L'homme corpulent qui vous fait face, assis derrière un petit bureau, vous fait penser à un adulte sur les bancs d'une école pour nains... Sa corpulence vous semble vraiment déplacé, surtout dans cette chambre admirable.* Il possède peu d'argent mais beaucoup de lettre qui font référence à la politique des diverses villes sur le continent. Un voleur saurait en tirer un bon prix dans une guilde ambitieuse.

La chambre 7 : porte ouverte (3 8 25). *La chambre est en désordre et semble avoir déjà été fouillée ! Il n'y a même pas un pistole à ramasser !*

La chambre 10 : porte verrouillée (3 8 25). La clé est dans la poche du poivrot au RDC. Elle contient énormément de choses, dont la clé de la salle des banquets, 7Co et une potion (de lévitation).

La chambre 11 : porte verrouillée (3 8 25). Il n'y a personne. *Cette chambre est plus délicate que la moyenne, il y a plusieurs miroirs qui couvrent tous les coins de la pièce et de doux rideaux pastel qui égayent le tout ! Le parfum de l'air et les produits de maquillages semblent laisser supposer qu'il ne s'agit pas de la chambre ni d'un homme, ni d'une invitée ordinaire ! Il y a un magnifique être qui diffuse une lumière feutrée. Les affaires d'une femme certainement luxueuse sont visibles dans toute la pièce.* Il n'y a pas de porte secrète mais juste une trappe bien cachée derrière une tapisserie qui permet depuis le passage de voir, grâce aux miroirs toute la chambre.

L'antichambre : porte ouverte (3 6 20).

* pas d'alerte : *Vous entendez des rires au-delà de la porte ouverte.* Il y a deux gardes et deux nobles qui plaisantent sur la virginité des femmes de la société Heulochienne.

* alerte : *La pièce est consacrée à la détente et aux joies primaires... Les fauteuils qui composent la pièce sont assortis aux rideaux derrière lesquels vous apercevez une belle terrasse.*

Le grand balcon : *Cette terrasse est une ode à la tranquillité, vous la sentez vous envahir et c'est tranquille, tranquille...* Le PJ qui a la plus grande hurlera pour prévenir les autres de ce qu'il leur arrive, ils s'endorment. Cela n'a aucune incidence sur la suite. *La fenêtre au centre de la terrasse permet de contempler la majesté de la salle des banquets juste en dessous !*

Le passage secret : Il y a, à droite de la porte de la chambre 11 une toute petite porte vers le passage secret, mais le seul moyen de le trouver est de le connaître ou de réussir 3 tests de dextérité. *Le passage est sec et poussiéreux Vous ne remarquez que l'escalier qui monte et qui descend.* Si les PJ cherchent, ils trouveront le passage vers la 2^{ème} salle de bain et la trappe qui permet d'observer la chambre 11.



Le 2^{ème} étage du manoir :

Les toits : La porte qui y mène est verrouillée (3 6 35). La seule fuite possible par les arbres se trouve du côté des cuisines et est très périlleuse, il y a au moins un saut de 2 mètres à faire.

Il y a quelques fenêtres qui donnent sur des pièces de l'étage inférieur (chambres 1 et 2, salle d'eau 1). Les tuiles permettent de se déplacer sans prendre de risques.

La chambre du seigneur : porte verrouillée (3 8 35). Elle prend la plupart de l'étage. *C'est une très belle chambre et vous ne pouvez qu'être étonné par ce que vous voyez. Les tapisseries et les statues (3 gladiateurs) qui composent la décoration sont de bon goût. La pièce est agréable.*

Le combat contre Laurent :

Laurent est un homme bien banal. Il porte des vêtements élégants sans être étonnants et il ne porte pas de bijoux. Il tient une dague banale en main et à sa ceinture vous voyez des bourses de différentes tailles.

Laurent est un illusionniste et sera protégé par au moins 2 gardes (Biront, Soldats, Alt-Julien). Le combat est assez banal, les gardes attaquent, Laurent incante...

La fuite de Laurent : Laurent essaiera de fuir, une fois blessé, vers une autre pièce. De là, avant qu'un PJ arrive, il lancera un sort de déguisement et se fera passer pour un serviteur apeuré. Si ça marche, il trouvera le moyen de s'enfuir complètement. Si les PJ découvrent la supercherie, il utilisera son anneau de téléportation. Dans tout les cas, s'il réussit à ne pas mourir, il se rendra dans la cité des tortures et les PJ n'en entendront plus parler (enfin jusqu'à la suite de l'aventure).

Les possessions de Laurent : une dague, Les composants de ses sorts (2 morceaux de duvet, un petit mannequin à l'image de Laurent, masques (minotaur, humain, elfe), figurines d'argile (village, bête, forêt, cheval, armée).

Une bague (contient une recharge du sort de téléportation), 3 parchemins : zone de dissimulation (EI1), Téléportation (II4), Force de combat (Bat1), Grimoire (Magikane Illusoire), 1 amulette de cuivre 3*bénie, 1 joyaux d'énergie (6PM), 63Co/11/54, 1 gemme opale de feu (94Co), figurine de jade d'un reptile (12cm)

La preuve contre Laurent :

Si les PJ ramènent Biront, mort ou vif, ça suffira à disculper Le connestable, Jacques Montéfort. Si après le combat contre Laurent, ils n'ont pas pensé à Biront comme preuve, ils trouveront une lettre de Laurent à Biront commanditant le crime de Firth et le coup d'état.

VII. L'attente d'une réponse... - Conclusion

Le retour des héros :

Après que vous ayez innocenté Jacques, il vous reçoit dans son bureau. « Mes amis, vous avez donc réussi. Il est vrai que je ne sais pas ce qui vous liait à Firth, mais lui aussi aura découvert le secret de cette affaire. Si seulement j'avais pu mieux prévoir les actes des nobles ambitieux, Firth serai encore en vie, et je ne pleurerai pas sa mort. vous avez bien mérité votre récompense, Voilà vos couronnes ». Ils obtiennent normalement 40Co pour le mystère du meurtre de Firth mais pas plus puisque la preuve du coup d'état leur assure en plus leur innocence. Il se lève et fait quelque pas... « Si vous voulez bien, vous resterez mes invités encore quelque temps, il y a là encore 2 points qui me préoccupent. Vous devez être fatigué, nous reparlerons de tout cela demain. Il appelle Feno qui vient vous mener à vos chambres. « Je vous souhaite une bonne nuit ».

Jacques va mettre quelques semaines à découvrir 2 choses l'identité du fils de firth et la cachette de Laurent. Il se peut aussi que les nains des montagnes remercient le groupe pour le

sauvetage des nains. Un nain de leur groupe (ou à défaut, un autre PJ) se verra remettre une bourse contenant 60Co et un parchemin célébrant l'amitié de ces nains au groupe des PJ. Pour valider ce parchemin, il faut que le groupe se trouve un nom. Les PJ pourront commercer avec ces nains.

La cité des tortures :

Il s'agit d'une suite possible de l'aventure. Les PJ n'en ont pas encore fini avec Laurent Belfond, il est à la cité des tortures entouré d'une armée de... Il faut dans ce cas que Laurent reste vivant dans le combat du manoir et se téléporte.

Alfion Lamelock :

Il est le frère adoptif de Arthera et connaît l'histoire du médaillon. Jacques a écrit à Nuln, au Bourgmestre pour lui demander de le renseigner sur Alfion et ainsi il apprend que Alfion vit bien à Nuln. *En fait dans la cabane de Firth, j'ai découvert une liste où figuraient vos noms et ceux de 2 autres personnes, dont Alfion. Je me suis renseigné et il habite à Nuln.* Donc soit, ils le recherchent et s'est le départ d'une nouvelle aventure, soit, on embraye sur le contrat de Oldenhaller. Personnellement, j'ai laissé Laurent dans la cité et Alfion dans la nature, comme ça le mystère reste entier et je peux reprendre cette histoire plus tard.

Histoire de la promesse d'un seul

Il y a 712 ans vécurent 3 triplés gouvernant sur un groupement d'îles, les virgos. Le roi, à sa mort ne pu choisir lequel de ses trois fils régnerai, puisque malgré leur ressemblance, les trois avaient des caractères complémentaires alors il décida de créer le premier conseil des îles. Ils prirent donc toutes les décisions par vote. Un jour une femme se fit violer par un noble venu du proche continent. N'ayant pas de preuve contre lui, les rois durent voter. Le premier vota en défaveur du noble, et les deux autres préférant calmer le jeu avec le continent, votèrent pour le non-lieu. Malgré les protestations de la victime et du premier roi, le non-lieu fut prononcé et le noble innocenté. Le premier roi, du nom d'Althis, promit à cette femme de rendre justice, mais de dépit elle se suicida, juste après avoir découvert qu'elle était enceinte. N'ayant pas tenu sa promesse et dépité par la politique de son royaume, il s'exile afin de comprendre pourquoi il n'a pas réussi à sauver cette femme. Il comprend alors les difficultés que rencontrent les femmes de part le monde et décide de créer un ordre, qui dans le secret, les protégerait de la folie des hommes. Dans les premiers temps, il eut sept compagnons de routes. Ils se firent appeler les compagnons de la promesse et portèrent tous le médaillon. Ce bijou est reconnu par les historiens et s'appelle **la promesse d'un seul**.

Sebastien.biffi@libertysurf.fr

juin 2001