



Scénario :

Une Vieille Histoire

Un scénario d'enquête pour ADD2/ADD3 destiné à 3-4 Personnages de niveau 4-6, spécialement conçu pour le Monde d'Extrêmia, dans le pays d'Etangard.



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

| | |
|--|------------------|
| PREFACE | 2 |
| NOTES AUX MJ | 2 |
| L'HISTOIRE | 2 |
| DEROULEMENT | 2 |
| MUSIQUE D'AMBIANCE | 2 |
| <u>IL Y A 25 ANS...</u> | <u>3</u> |
| UNE SALE HISTOIRE | 3 |
| LA SITUATION D'ORLEK | 4 |
| LE FEU AUX POUDRES | 4 |
| CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS | 5 |
| <u>LES MODULES</u> | <u>5</u> |
| ETEINDRE UN INCENDIE | 5 |
| EFFECTUER UNE PATROUILLE | 6 |
| PARTICIPER A L'EXPEDITION PUNITIVE | 6 |
| ESPIONNER LES DUNEOILIENS | 7 |
| L'ATTAQUE DES MANTICORES | 7 |
| L'ASSAUT FINAL | 8 |
| <u>MENER L'ENQUETE</u> | <u>8</u> |
| INTERROGER ORLEK | 8 |
| DESCRIPTIONS DES 2 VILLAGES | 8 |
| TIROUACH | 8 |
| DUNEOIL | 10 |
| L'AUBERGE DU BELIER | 11 |
| PRESENTATION EXTERIEURE | 12 |
| FOILLER LES LIEUX | 12 |
| LE VOYAGEUR | 12 |
| DEMASQUER ET CONFONDRE MANSAR | 13 |
| <u>CONCLUSION</u> | <u>15</u> |
| <u>ANNEXES</u> | <u>15</u> |
| NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES | 15 |
| NOUVEAUX SORTS | 15 |
| PEUR ANIMALE* (ENCHANTEMENT/CHARME) | 15 |
| SOINS DES BLESSURES MODEREES* (NECROMANCIE) | 15 |
| RESISTANCE A L'ELECTRICITE* (ABJURATION) | 16 |



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

Préface

Bienvenue à tous, vous qui vous apprêtez à lire ces quelques lignes. Je me nomme Uron, et je suis l'auteur de ce modeste scénario. Conçu pour le Monde Extrêmia, dont je suis l'un des créateurs, ce scénario n'en reste pas moins aisément adaptable pour d'autres Mondes de jeu. Toutes les Caractéristiques données sont celles de la seconde édition d'AD&D©, un produit TSR™. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou MD. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON, alias Dadoumaster

Notes aux MJ

Ce scénario ouvert à l'intrigue sinueuse s'adresse à un MJ expérimenté. Pour cette aventure, il serait idéal qu'il n'y ait pas plus de 3 ou 4 PJ, si possible tous de niveau 4 à 6. Idéalement, si vos PJ ont joué le scénario *L'enlèvement de Kalla*, vous pouvez transposer l'action au même endroit en remplaçant le village de Tirouach par celui de Cairhorak (voir *l'enlèvement de Kalla*), mais cela n'est bien sûr nullement nécessaire pour jouer *Une vieille histoire*. Une partie du scénario est basé sur l'enquête que devront mener les PJ, et des scores élevés de Charisme se révéleront parfois bien plus utiles que des armes magiques ou des montagnes de muscles. L'histoire commence là où cela vous arrange, mais vous aurez besoin de 2 villages distants de quelques kilomètres et des ruines d'une auberge isolée.

L'histoire

Les Personnages-Joueurs vont se retrouver plongés dans une vieille et sombre histoire de voisinage. Un événement récent va refaire

resurgir les vieilles querelles du passé entre deux villages d'habitude tranquilles.

Déroulement

Le scénario se veut semi-linéaire et bien que certains événements surviendront comme décrit dans la chronologie fournie avec cette aventure, les actions des PJ pourront quelque peu bouleverser la trame des événements. Les PJ seront parfois livrés un peu à eux-mêmes et risquent d'avoir quelques difficultés à avancer. Si vous les sentez un peu coincés, n'hésitez pas à les aider un petit peu via les PNJ présentés dans ce scénario. Autre détail : Les passages en grisés sont à lire ou à paraphraser.

Musique d'Ambiance

Si vous jouez avec de la musique d'ambiance, je vous recommande notamment les Bandes Originales de *Braveheart*, de *Willow*, du *Seigneur des Anneaux*, du *Pacte des Loups*, de *Conan* et des disques de musique celtique traditionnelle.

Lorsque cela semble approprié, vous trouverez des indications sur les musiques d'ambiance recommandées pour faire jouer la scène. Si vous ne possédez pas le titre proposé, n'hésitez pas à le remplacer par tout autre morceau plus à votre convenance.



Il y a 25 ans...

Avant de débiter l'aventure, voici l'histoire par laquelle tout est arrivé, 25 ans avant l'entrée en scène des PJ.

Une sale histoire

Il y a 25 ans, près du village de Duneoil, par une nuit de brouillard, un jeune barde égaré s'arrête à l'*Auberge du Bélier*, lieu de passage des bergers des environs menant leurs troupeaux vers les vertes prairies. Ce barde se nomme Orlek, il est originaire du village de Tirouach, distant d'une dizaine de kilomètres du village de Duneoil. A l'intérieur de l'auberge, l'ambiance est un peu sinistre ; Il n'y a qu'un seul client hormis Orlek, un Gaidlasien de bonne taille en habits de voyage. Il dîne près de la grande cheminée de la salle principale lorsqu'Orlek pénètre dans l'établissement.

Le tenancier de l'auberge, qui nettoie ses verres, le dévisage un instant puis reprend son activité. On entend dans l'auberge le feu qui crépite dans l'âtre, faisant surgir des ombres menaçantes sur les murs, ainsi que le bruit de la cuillère en bois du voyageur contre son assiette.

La jeune femme de l'aubergiste, au visage avenant, s'approche alors du jeune barde et lui propose de s'installer. Elle va lui chercher de la soupe qui chauffe sur le feu, et le jeune homme mange rapidement avant de monter se coucher, presque sans un mot. L'aubergiste, l'air soupçonneux et nerveux, ne quitte pas sa femme des yeux ; Il faut dire qu'elle a du charme et que ses formes sont avantageuses, malgré ses deux grossesses (les enfants dorment à l'étage).

Au dehors, le brouillard se dissipe, et la pluie se met à tomber abondamment. A l'intérieur, le voyageur a lui aussi terminé de manger, mais il reste fumer une bonne pipe au coin du feu. A la

fenêtre, un homme observe la scène, visiblement tendu...

Quelques minutes plus tard, l'homme à la fenêtre, qui s'appelle Mansar, se rue dans l'auberge, l'épée à la main. Il est tout trempé, sa barbe et ses cheveux ruissellent ; après une hésitation, il se jette sur l'aubergiste, dont la tête vole avant que ce dernier n'ait eu le temps d'esquisser le moindre geste. Sa femme, qui attisait le feu, pousse un hurlement de terreur alors que le voyageur dégaine son arme à son tour. Un combat s'engage alors, et la femme de feu l'aubergiste, choquée, essaye de ramper jusqu'à la cuisine.

Au même moment, 3 hommes armés de bâtons et de gourdins s'approchent de l'auberge en essayant d'être discrets. Ils sont sur leurs gardes et distinguent la silhouette de la bâtisse.

Dans l'auberge, le voyageur succombe aux coups de Mansar. Ce dernier rattrape ensuite la femme de l'aubergiste et la viole sauvagement dans la cuisine. Elle est en réalité la raison de l'accès de folie de Mansar ; le désir trop longtemps refoulé de Mansar pour la femme du tenancier l'a poussé à attaquer quiconque l'empêcherait d'assouvir son fantasme de posséder pour lui seul Balsala, la femme de l'aubergiste. Dans l'esprit de Mansar, la jeune femme n'était pas heureuse avec son mari et attendait qu'un jeune homme robuste qui viendrait la délivrer du joug de son mari.

Les cris désormais répétés de la jeune femme incitent Orlek à descendre au plus vite. Il voit le voyageur étendu sur le sol. Celui-ci est encore vivant, mais plus pour longtemps. Orlek tente de lui faire un garrot de fortune, mais ne parvient qu'à se maculer de sang. Le voyageur rend son dernier souffle alors que Mansar s'aperçoit de la présence du jeune Orlek. Ce dernier, pris de panique, s'enfuit de l'auberge, poursuivi par Mansar.

Les 3 hommes au dehors sont parvenus près de l'entrée de l'auberge et voient Orlek couvert de sang sortir de l'auberge et courir comme un fou dans la nuit. Ils le prennent en chasse quelques



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

instants mais perdent rapidement sa trace, non sans avoir reconnu un jeune d'un village voisin. Mansar, qui ne s'est pas fait voir, en profite pour revenir près de la femme... Mais celle-ci, le voyant revenir, se saisit d'un couteau de cuisine et se suicide. Ivre de rage, Mansar a tout de même la présence d'esprit de quitter les lieux via la fenêtre de la cuisine avant le retour des 3 autres hommes.

Ceux-ci reviennent ensuite vers l'auberge. Ce sont 3 habitants du village de Duneoil. L'aubergiste leur devait une forte somme d'argent et ils étaient initialement venus réclamer leur dû. Devant la situation, Larnas, Koram et Berir décident de s'emparer de la caisse et des économies de l'aubergiste pour faire croire à un vol sanglant. Ils reviennent ensuite à toute vitesse vers le village et avertissent les habitants qu'un jeune garçon de Tirouach a massacré les résidants de l'auberge du Bélier.

Mansar, qui est rentré avant eux, s'est discrètement séché, a soigné sa blessure (le voyageur lui a fait une vilaine cicatrice à l'épaule gauche) et s'est changé lorsque les 3 autres réveillent le village de Duneoil. Mansar demande à participer à l'expédition qui va se rendre immédiatement à Tirouach.

Sous une pluie battante, l'expédition des Duneoilien se rend à Tirouach. Malgré les demandes répétées des Gardiens de Duneoil, le chef du village de Tirouach, convaincu de la bonne foi d'Orlek, refuse de livrer le jeune homme. Les Duneoilien repartent, non sans avoir maudit le chef et tous les habitants de Tirouach.

Depuis, les deux villages sont en froid et les habitants des deux bourgs s'évitent, lorsqu'ils ne s'insultent pas à vue.

La situation d'Orlek

Le chef de l'époque, qui avait toute confiance en Orlek, l'a toujours protégé et a toujours cru en sa

version des faits. Le village a fait corps avec son chef, mais avec le temps et la mort du chef, le doute s'est installé parmi les habitants de Tirouach. En privé, certains sont persuadés d'avoir protégé un assassin durant toutes ces années. Après tout, Orlek n'était-il pas sur les lieux du crime, et n'est-il pas rentré en village terrorisé et couvert de sang ? Le doute subsiste pour beaucoup, et les preuves, au fil du temps semblent accablantes.

Orlek s'est habitué à vivre seul, à la lisière du village, évitant le plus possible les contacts avec les autres habitants.

Le feu aux poudres

La situation aurait pu rester ce qu'elle est jusqu'à la mort d'Orlek, mais un événement imprévu va bouleverser l'équilibre précaire et la relative quiétude des deux villages, ainsi que réveiller les vieilles tensions : un peu par hasard, un jeune berger de Tirouach a rencontré une jolie paysanne de Duneoil, venue en forêt chercher des plantes pour le druide de son village. Les deux jeunes gens se sont tout de suite plus, et malgré leur appartenance aux deux villages ennemis, ils décidèrent de se revoir en cachette.

Il décidèrent de se marier et Kalain, le garçon originaire de Tirouach, ferait passer Elvara pour une jeune orpheline d'un Autre village voisin, Dean Koloch.

Malgré la surprise suscitée par ce mariage éclair, les villageois s'apprêtent à célébrer l'union des deux jeunes gens. C'est à partir de ce point que les PJ entreront en scène. Ils pourront être de passage dans le village, être conviés au mariage en tant qu'amis ou famille du marié, mais ne devraient si possible pas être originaire de Tirouach.



Chronologie des évènements

- **J - 1** : deux chevaux sont volés dans un enclos
- **Jour J** : Arrivée des PJ dans le village. 2 évènements attirent peut-être leur attention : le cadavre d'une vache est retrouvé dans un champ, et le mariage des 2 jeunes gens, ainsi que l'arrivée de Mansar et de ces hommes, qui brûle une grange en quittant Tirouach après avoir menacé les habitants.
- **J + 1** : Conseil du village à Tirouach et explication sommaire de la querelle des deux villages. Un groupe de Duneoiliens vient mettre le feu à un champ
- **J + 2** : Après une nuit passée à éteindre un feu, un nouveau conseil de village a lieu. On décide de renforcer les effectifs de gardiens et d'organiser des patrouilles pour protéger le village
- **J + 3** : 1 groupe de Duneoil tente de semer à nouveau le trouble à Tirouach en saccageant ou en brûlant le grenier de Tirouach.
- **Fin J + 3 ou J + 4** : Tirouach tente une opération des représailles contre le village de Duneoil
- **J + 5** : Soit les PJ ont réussi à découvrir toute l'histoire et à réconcilier les deux villages en découvrant la vérité sur le fameux soir à l'Auberge du Bélier, soit les guerriers des deux bourgs s'affronteront dans un combat sanglant...

Cette chronologie est bien sûr indicative, car les actions des PJ pourraient fort bien la modifier.

Les Modules

Le scénario n'étant pas complètement linéaire, certains événements vont dépendre des actions des PJ. Les Modules présentés ci-dessous sont des possibilités d'actions auxquelles participeront sûrement les PJ. Chaque situation, inclut une option au cas où les PJ ne participeraient pas à cette action.

Eteindre un incendie

Au cours de leur séjour à Tirouach, les PJ devraient très certainement l'occasion d'être confronté à un incendie allumé par les Duneoiliens. Lorsque les Duneoiliens mettront le feu à un champ, ces flammes menacent des habitations et les PJ devront intervenir vite à l'aide de sorts ou d'idées ingénieuses pour limiter les dégâts.

Musique d'ambiance proposée : *Conan the Destroyer*, Piste 4 : *Elite Guard Attacks*

Si vos joueurs ne semblent pas suffisamment armés contre le feu et que vous souhaitez rajouter un peu d'héroïsme dans cette section, faites intervenir vos PJ lorsque les Duneoiliens incendieront le grenier. En plus des réserves de nourriture, deux enfants jouaient à l'étage sont prisonniers des flammes. Il va falloir tenter de les sauver en bravant les flammes, des jets d'Endurance (ou à défaut de Constitution) se montreront utiles lors de cette action héroïque, ainsi que des sorts comme *Endurance à la Chaleur* ou *Résistance au feu*.

Un voleur pourrait également escalader la façade du grenier sans trop de heurt, mais devrait ensuite descendre avec les enfants sur le dos, avec une seule possibilité de voyage. N'hésitez pas à stresser vos joueurs qui jouent contre le temps et les flammes qui progressent. Les joueurs devraient ressentir l'intensité dramatique



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

de la situation avec les pleurs de la famille, les cris étouffés des enfants retenus prisonnier du grenier en feu...

Si les PJ n'y participent pas : Si les PJ sont absents lors de l'incendie ou s'ils ont décidé, pour une raison ou pour une autre, de ne pas participer au sauvetage, les deux enfants mourront asphyxiés avant que leurs corps ne soient brûlés. La vindicte populaire demandera alors la tête des meneurs Duneoiliens et le conseil du village se réunira au plus vite : ce dernier décidera la tenue d'une expédition punitive contre Duneoil et des volontaires pour la mission seront recrutés... Si les PJ souhaitent encore résoudre l'affaire dans le calme, il leur faudra faire très vite...

Effectuer une patrouille

Les PJ peuvent se porter volontaires ou bien être réquisitionnés pour effectuer des patrouilles autour du village.

Typiquement, une patrouille s'effectue à cinq ou six, avec au moins une personne originaire du village dans ses rangs. Une patrouille prospecte aux alentours du village, effectuant fréquemment des jets de Pistage et d'Observation. L'ambiance devrait être pesante et les PJ devraient avoir l'impression de pouvoir être attaqués à tout moment. Faites durer un peu les périodes où il ne se passe pas grand-chose et placez les PJ à un endroit où ils pourront se restaurer et soignez les descriptions ; Lorsque les PJ ne seront plus sur leurs gardes ou s'ils semblent s'ennuyer, déclenchez une escarmouche au moment où ils s'y attendent le moins.

Selon votre humeur, les PJ pourront être pris dans une embuscade ou au contraire surprendre des guerriers de Duneoil pendant que ceux-ci préparent un mauvais coup.

Duneoiliens (4 à 6) : G2 ou G3. Pv : 16 à 30. CA : 5 (Cuirasse + Bouclier) ou 6 (Cuirasse).

Dégâts : selon l'arme. Tac0 : 18 ou 17. AT : 1 (mêlée) ou 2 (arc). Exp : 65 ou 120.

Si les PJ n'y participent pas : Selon votre bon vouloir, les patrouilles de Tirouach pourront soit se saisir de quelques Duneoiliens (ce qui pourrait être utile pour les faire parler des plans du village adverse ou sur les défenses de Duneoil), soit être attaquées par des Duneoiliens embusqués, qui feront peut-être des prisonniers. Dans le cas où les PJ ou les patrouilles Tirouchoises parviendraient à capturer des guerriers Duneoiliens, si les deux enfants sont morts dans l'incendie du grenier, la population de Tirouach demandera la pendaison des prisonniers, qui seront ensuite attachés sur les portes du village...

Participer à l'expédition punitive

Dans le cas où le Conseil du Village de Tirouach aurait voté une expédition punitive, un groupe massif de guerriers, renforcé par les PJ, se rendra aux abords de Duneoil. Libre à vous ou aux PJ de décider des actions à mener en représailles... citons attaque furtive, incendies des récoltes, capture de quelques hommes en vadrouille, empoisonnement des réserves d'eau... Si le groupe n'est pas discret, les Gardiens Duneoiliens les repéreront et un féroce combat s'engagera.

Musique d'ambiance proposée : *Dances with Wolves*, Piste 7 : *Pawnee Attack*

Gardiens Duneoiliens (6 à 10) : G2 ou G3. Pv : 16 à 30. CA : 4 (Cotte de Mailles + Bouclier) ou 5 (Cotte de Mailles). Dégâts : selon l'arme + 2 (spécialisation). Tac0 : 17 ou 16. AT : 3/2 (mêlée) ou 2 (arc). Exp : 120 ou 270.

Si les PJ n'y participent pas : l'expédition punitive pourra quand même mener sa mission à bien, tuant au passage quelques Duneoiliens... En revanche, des pertes et/ou des prisonniers chez les Tirouchois ne sont pas à exclure.



Espionner les Duneoiliens

Les PJ auront très certainement l'occasion de s'approcher discrètement du village de Duneoil afin de soutirer des informations sur le camp adverse. Pour cette mission, ils peuvent être guidés par Salbrak, un jeune berger, jusqu'à Duneoil. Ensuite, c'est à eux de jouer.

Le village de Duneoil possède une robuste palissade de bois rehaussée de pierre. L'enceinte est gardée jour et nuit. Pénétrer dans le village sans se faire voir et sans utiliser de moyens magique devrait relever de l'exploit.

Mais même de l'extérieur, par exemple du haut de la petite falaise qui surplombe le village au sud-ouest, on peut obtenir un certain nombre d'informations bien utiles.

Une planque dans les règles de l'art et quelques jets d'observation réussis permettront aux PJ de savoir plus ou moins le nombre de Duneoiliens et à fortiori le nombre de guerriers : environ 350 habitants et environ une centaine d'hommes susceptibles de combattre.

Toutes les deux heures, les sentinelles du village sont relayées et environ 2 à 3 fois par jour, un petit groupe d'hommes en armes quitte le village à cheval et part en direction de Tirouach.

Note au MJ : certains PJ pourraient être tentés de tendre des embuscades à tous les groupes sortant du village de Duneoil. Si vous souhaitez les en dissuader, mettez un Guerrier de bon niveau et un Druide dans le lot, ou même Mansar lui-même une cuisante défaite ne pourra pas leur faire trop de mal et leur ôtera leur belle assurance.

N'oubliez pas qu'une attaque frontale trop précoce nuirait au final du scénario, qu'il s'agisse d'un assaut général ou bien d'une solution pacifique si les PJ parviennent à prouver l'innocence d'Orlek et la culpabilité de Mansar.

Durant leur phase d'espionnage, essayez de les faire constamment rester sur le qui-vive. Ils entendent des bruits bizarres, il y a de l'agitation dans le village (en fait, un accouchement s'y déroule), etc...

Si les PJ n'y participent pas : Une patrouille composée de Tirouchois s'en chargera... mais selon votre inspiration, la patrouille en question pourrait être faite prisonnière...

L'attaque des Manticores

Un groupe de Manticores rôde dans les environs des villages. Ils sont suffisamment intelligents pour s'attaquer à des groupes isolés plutôt qu'aux villages eux-mêmes. De plus, lorsque cela est possible, ils préfèrent s'attaquer à des voyageurs qu'à des sédentaires, afin de ne pas subir d'éventuelles représailles des communautés touchées. Pour l'instant, seul le village de Dean Koloch (distant de plusieurs kilomètres de Tirouach et non présenté dans ce scénario) a vu certains de ses ressortissants être attaqués et dévorés par les bêtes. Si les PJ ont l'occasion de s'y rendre et qu'ils apportent la preuve de la mort des Manticores, ils recevront une petite récompense de la part du village de Dean Koloch.

Musique d'Ambiance proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 8 : *Flight in the dark*

Manticores (1 à 4, selon la puissance de votre groupe) : DV : 6 + 3 . PV : 40. CA : 4Déplacement : 12, Vol 18 (E). Tac0 : 13. AT # : 3 Dégâts : 1d3 (griffe), 1d3 (griffe), 1d8 (gueule). Attaque spéciale : Queue épineuse (jet d'1d6 piquants de fer infligeant 1d6 points de dégâts). TAI : E (5 m). XP : 1400 BM p189

Si les PJ n'y participent pas : C'est qu'ils ne sortent pas du village !!! Cependant, faute de tomber sur les PJ, les Manticores s'attaqueront à un groupe de paysans ou à une patrouille de l'un des deux villages, et si la résistance rencontrée est faible, les Manticores pourront très bien renouveler leurs assauts.



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

L'assaut final

En cas d'échec des négociations, ou si les PJ ont trop tardé dans leurs investigations, l'affrontement direct sera inéluctable.

Par une matinée brumeuse, les camps des deux villages se retrouveront dans une large plaine pour un combat à mort, où il vous faudra rendre l'esprit d'une mêlée sanglante et fratricide dans laquelle les actions des PJ seront déterminantes.

Musique d'Ambiance proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 7 : *A knife in the dark*

Si les PJ n'y participent pas : c'est qu'ils ont probablement décidé de déguerpir au plus vite... L'issue de la bataille aura alors peu d'importance pour eux ; mais, si vous décidez de les faire culpabiliser, Duneoil massacre Tirouach. Les survivants sont contraints de rejoindre les femmes et les enfants et de fuir au plus vite, car les Duneoiliens viendront brûler le village de Tirouach...

Mener l'enquête

Interroger Orlek

Le vieil homme sera tout d'abord difficile à localiser, mais se révélera surtout difficile à convaincre ; pourtant, mis en confiance et devant les arguments des personnages (« votre témoignage est capital et pourrait éviter un massacre »), il racontera tout ce qu'il a vu le soir de la tragédie. Veillez cependant à encourager le roleplaying, car avec les années, Orlek n'a plus eu confiance en personne et doute de plus en plus que quelqu'un soit à même de croire à sa version des faits.

Orlek pourra cependant communiquer un détail intéressant au PJ : même s'il n'a pas bien vu le meurtrier de face, il a bien vu que ce dernier avait été blessé à l'épaule. Cet élément pourrait permettre aux PJ de confondre Mansar, qui porte aujourd'hui encore la cicatrice du coup que lui a porté le voyageur.

Descriptions des 2 villages

Tirouach

Situation : Tirouach est un petit village du clan Bradisharn.

Nom des habitants : les Tirouchois

Qui dirige : Lokan Kolgarn, le chef du village, est un grand costaud qui prote la moustache et les favoris. Ses cheveux longs et châains sont souvent laissés en bataille et lui donnent parfois un air un peu fou. Lokan a tempérament explosif, mais il se sait se connaît bien et se sait tellement impulsif qu'il fait parfois preuve de sagesse en écoutant les conseils avisés de sa femme Salna (également sœur du meunier), et le vieux Rolnas, le druide du village. Lokan est cependant un bon vivant qui aime boire et festoyer.

Population : le village proprement dit n'abrite que deux cent âmes derrière la petite palissade de bois, mais près de 250 si on ajoute le petit hameau voisin, abritant quelques fermiers.

Principaux produits : Blé, froment, poissons, tissu et bois.

Forces armées : Une bonne quinzaine de gardiens a en charge la protection du village. S'ils sont surpassés, une quarantaine de solides gaillards du cru est susceptible de leur venir en aide.

Commerces disponibles : On trouve à Tirouach un forgeron (Malrok Dunstarn), un meunier (Alkin Kolgarn, le frère de Lokan), un menuisier (Elstar Bromarn) ainsi que quelques trappeur et des tisserandes.

Lieu de vie : Un bâtiment simple et ancien, doté d'un étage, accueille les villageois pour la soupe commune du soir. Le rez-de-chaussée, qui abrite



la cuisine et la salle de repas. L'étage possède un débarras qu'on peut rapidement aménager en dortoir lorsque des visiteurs d'autres clans viennent rendre visite à certains villageois (lors d'un mariage, par exemple). On trouve également 1 grande chambre décorée avec goût, qui est destinée à recevoir les invités de marque ou les jeunes couples du village qui n'ont pas encore de maison. Emish Dunstarn (le cousin du forgeron) est le responsable de l'établissement. C'est un individu dans la force de l'âge, solide et trapu, qui gère l'organisation des repas et l'approvisionnement des réserves, avec l'aide de sa femme, couturière de son état, et de ses enfants. La maison d'Emish est mitoyenne au bâtiment.

Eléments remarquables du village : une petite rivière poissonneuse passe derrière le village. Les habitants du coin l'appellent le Riluir. En plus des pêcheurs, on trouve fréquemment sur les berges du cours d'eau quelques femmes du village, occupées à bavasser tout en faisant leur lessive.

D'autres habitants :

- Le vieux Rolnas est le druide du village. Ses pouvoirs ne sont plus ce qu'ils étaient et ses forces l'ont abandonnées, mais ses talents de guérisseur sont intacts. C'est un personnage calme et réfléchi, entre autre amateur de bon tabac. Il n'a jamais prit parti pour ou contre Orlek. Il est plutôt partisan d'un statut Quo avec le village de Duneoil.
- Alana est une belle jeune fille du cru. Elle est particulièrement convoitée par un jeune homme cupide et violent, Falgan, et couvée par son frère, Rivak.
- Ylvor Dorakarn est le meilleur trappeur des alentours. Il connaît fort bien la région et sait reconnaître les traces laissées par n'importe quel animal naturel.

Ce qu'on peut apprendre en interrogeant la population : En fouinant un peu dans le village et en questionnant un peu les villageois, les PJ pourront certainement percevoir ou apprendre les éléments suivants, et devront apprendre à démêlé folklore et vérité :

- Alors qu'il était autrefois l'un des membres les plus aimés de la communauté, Orlek est désormais observé avec un regard suspicieux par les villageois
- Certains se demandent aujourd'hui si Orlek n'est pas véritablement l'assassin sanguinaire de l'Auberge. Les gens n'ont pas confiance en lui
- Orlek a tendance à être bien mystérieux et vit. Son existence est entachée de zones d'ombres que les villageois préfèrent ne pas chercher à expliquer
- Les plus virulents opposants à Orlek, généralement des villageois bavards mais peu actifs, qui jouent les gros bras en public, s'étonnent qu'Orlek puisse continuer à vivre comme il le fait alors qu'il ne semble plus avoir de revenus depuis longtemps.
- Balsana, la femme de l'aubergiste, était très belle, et peut-être Orlek en était-il amoureux
- On raconte que l'Auberge du Bélier serait hantée, peut-être même depuis bien avant la tragédie.

Si vous le souhaitez, vous pouvez lire ou paraphraser le passage suivant lorsque les PJ arrivent à Tirouach le jour du mariage :

Musique d'ambiance proposée : *Willow*, Piste 8 : *Willow the Sorcerer* (à partir de 5 : 52 min)

Les chaumières d'un petit village accueillant se dessinent une fois la dernière colline franchie. De la fumée s'échappe des diverses cheminées des maisons, et déjà, des sons d'instruments et des chants se font entendre, portés par le vent. Il semble en effet que la fête ait déjà commencé là-bas, à en juger par l'attroupement sur la grand place du village et par les rôtis qui semblent être en train de cuire. Certains habitants dansent, d'autres conversent, et à mesure que vous progressez, certains vous font des signes qui vous enjoignent à venir prendre part à la fête.



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

Duneoil

Situation : Duneoil est un village du clan Bradisharn, regroupant quelques bergers, des paysans et des artisans.

Nom des habitants : les Duneoilien.

Qui dirige : Mansar est devenu, à force de ruse et de charisme, le chef du village il y a quelques années. C'est un dangereux manipulateur et qui plus est un guerrier redoutable. Ses cheveux et sa barbe poivre et sel lui donne un côté bienveillant et calme, mais cette apparence n'est qu'une façade. Il est prêt à tout pour éviter de se faire démasquer dans l'affaire de l'Auberge du Belier.

Population : on dénombre environ 350 habitants dans le village de Duneoil, fermes alentours comprises.

Principaux produits : Laine, Bois, Cuir.

Commerces disponibles : Forge, Moulin, Grenier, Menuisier, Charretier, Bûcherons, Maroquinier.

Lieu de vie : Depuis l'abandon de l'Auberge du Bélier, à quelques centaines de mètres du village, les villageois n'ont plus qu'une grande salle au toit plat, qui sert de salle de mariage et qui permet d'abriter les fêtes lorsque le temps n'est pas clément. En temps normal, on y sert la soupe commune du soir. Le responsable des lieux est aussi la personne qui gère les achats collectifs pour le village ; il s'appelle Karvar Deltarn et est manchot depuis à une escarmouche avec des Orques des Forêts dans sa jeunesse. Karvar est célibataire, mais ses cousins, des gaillards peu éveillés mais robustes, lui donnent un coup de main dans la préparation des repas. Le bâtiment, très simple, possède une toute possible salle dans laquelle on peut éventuellement héberger de la famille de passage, à condition de faire un peu de ménage avant.

Éléments remarquables du village : Le village de Duneoil possède une robuste palissade de bois rehaussée de pierre. L'enceinte est gardée jour et nuit. Le village est placé sur une petite colline, mais d'autres plus élevées meublent les alentours de Duneoil.

D'autres habitants :

- Larnas, Koram et Berir : les trois hommes qui ont assisté à une partie de la fameuse nuit à l'auberge du Bélier. Ce sont eux qui ont donné l'alerte à Duneoil le soir de la tragédie. Ils ont clairement reconnu Orlek lorsque ce dernier leur a faussé compagnie. Ils n'ont en revanche pas vu Mansar s'éclipser par la fenêtre de la cuisine après leur retour à l'auberge. Ce qu'ils ont tu à leurs concitoyens, en revanche, c'est que l'aubergiste de l'Auberge du Bélier avait des dettes de jeu et leur devait de fortes sommes d'argent à tous les trois. En réalité, ils venaient se servir à coup de bâton la nuit du drame. Après avoir fouillé un peu dans l'auberge, ils ont trouvé les économies de l'aubergiste et se les sont appropriées. A étage, ils ont trouvé les 2 fils du couple défunt, tous deux bien jeunes à l'époque, presque bébés. Ils les ont donc ramenés au village, ne pouvant se résoudre à les laisser là-bas, d'autant plus qu'ils ne risquaient pas de les confondre.
- Les fils des défunts : Elevés dans la haine des Tirouchois, Morkin et Belsohn sont devenus de vraies machines à tuer, bien couvées par Mansar et spécialement entraînés par lui. Ces deux derniers lui sont entièrement dévoués, car ils ne connaissent bien sûr pas la vérité sur le rôle joué par Mansar dans la mort de leurs parents.
- Hogarth le druide. Hogarth est un homme d'une cinquantaine d'années en pleine possession de ses moyens. C'est un Druide efficace et un meneur-né. Il était autrefois assez hostile à Mansar, mais depuis quelques années, il partage avec lui un secret : une nuit, Mansar a surpris Hogarth avec sa maîtresse, la femme du meunier. Mansar a cependant gardé cette découverte pour lui, non sans avoir averti Hogarth qu'il garderait le silence sur ce qu'il avait vu cette nuit-là. Hogarth est donc redevable à Mansar, mais ce dernier s'est du même coup fait un allié précieux, car Hogarth a



désormais beaucoup plus confiance en Mansar et est devenu très respectueux du personnage.

- Darnar, le cousin de Mansar. Musicien doué, Darnar est un jeune homme calme mais cynique. Il a le verbe acéré, le regard froid et ne semble jamais être surpris. Le provoquer revient à devoir subir ses piques verbales et ses quolibets. Malgré son attitude suffisante et son mépris perpétuel, Darnar est apprécié dans le village, tout d'abord parce que plus jeune, il sauva un enfant de la noyade, mais aussi parce qu'il possède un don inné pour manipuler les foules et influencer les réactions d'autrui. C'est de surcroît un beau parleur, et nombreuses sont les dames qui succombent à son verbiage. Darnar est le jeune cousin de Mansar et son plus sûr allié. Darnar n'est pas parvenu à percer à jour le sinistre secret de son cousin, mais il pressent que ce dernier lui cache quelque chose. Ce sentiment ira en s'amplifiant à mesure que le scénario avance, mais de toute façon, Darnar ne sera certainement pas incommodé par la vérité. Il n'abandonnera Mansar que si les choses tournent vraiment mal et que déguerpir loin de la région est la seule manière d'échapper au courroux des villageois ou des PJ.
- Gorlak et Mersarn, deux anciens gardiens, qui apprécient désormais de passer leurs journées à discuter du bon vieux temps assis sur un banc à l'entrée du village. Les deux anciens du village sont restés d'incorrigibles gredins, car ils adorent jacasser à propos des caractères et des défauts de chaque villageois. De plus, en regardant passer les « jolis brins de filles » du cru, ils le rappellent leur jeunesse en se donnant des coups de coude et en pouffant à des plaisanteries que seuls eux-mêmes sont capables de comprendre.

Ce qu'on peut apprendre en interrogeant la population : en conversant avec la population, notamment Gorlak et Mersarn, on peut

apprendre quelques rumeurs ou histoires locales un peu enfouies. En faisant preuve de beaucoup de patience et en mettant les habitants en confiance (insistez auprès de vos joueurs pour qu'ils fassent des efforts au niveau du roleplaying), on peut obtenir les informations suivantes :

- Koram, Bérir et Larnas ont commencé à devenir riches il y a une vingtaine d'années, sans que l'on sache vraiment comment. Cependant, ils ont toujours été joueurs et certains villageois avaient peut-être des dettes de jeu envers eux.
- Balsana, la femme de l'aubergiste, était très belle et plaisait beaucoup au village, à tel point que l'aubergiste était devenu d'une jalousie malade à son égard.
- Mansar, qui était à l'époque un jeune guerrier farouche, s'est beaucoup investi dans l'affaire essayer d'obtenir justice. Son action et sa détermination ont certainement fait beaucoup pour son élection en temps que chef quelques années plus tard.
- L'auberge du Bélier, désormais à l'abandon, serait maudite et hantée depuis la tragédie, les gens de la région comme les bergers des environs prennent grand soin de l'éviter.

L'Auberge du Bélier

Aller prospecter sur les lieux du crime devrait apporter plusieurs éléments de réponses aux PJ. À part Larnas, Koram et Bérir après le crime et l'ancien chef du village de Duneoil et son second (pour évacuer les corps), personne n'est plus revenu ici depuis le triple meurtre, car personne n'ose s'aventurer sur ce terrain maudit. L'auberge serait un porte-malheur et on dit qu'elle serait hantée ! les PJ s'apercevront bientôt que cette dernière rumeur est vraie...



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

Présentation extérieure

Lorsque les PJ parviennent à l'auberge abandonnée, vous pouvez utiliser le passage suivant pour leur décrire le bâtiment :

Musique d'ambiance proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 14 : *Lothlorien*

Une sombre bâtisse pourvue d'un étage se dessine bientôt ; vous avez sous les yeux les ruines de l'Auberge du Bélier, abandonnée il y a maintenant 25 ans. Le bâtiment a visiblement souffert des intempéries, et une partie du chaume qui couvrait le toit a aujourd'hui disparu. De plus près, vous pouvez vous apercevoir que la porte ainsi que les vitres cassées du rez-de-chaussée ont été barrées de l'extérieur à l'aide de planche de bois. Alors que vous approchez de l'entrée, le vent s'engouffre dans les interstices de l'établissement, déclenchant de sinistres sifflements. L'enseigne de bois qui devait être autrefois reluisante est aujourd'hui jonchée sur le sol, près de la porte : elle représente un fier bélier aux cornes majestueuses, mais le passage du temps a considérablement atténué la qualité de la gravure, dont les couleurs sont à jamais passées.

Fouiller les lieux

Malgré les années qui sont passées, fouiller l'auberge pourrait apporter son lot d'informations. Une fenêtre de la cuisine a été ouverte de l'intérieur (en effet, elle n'a pas été forcée) et les carreaux se sont brisés contre le coin du meuble voisin, comme si la fenêtre avait été ouverte en très grand. En effet, c'est le chemin pris par Mansar pour s'enfuir, mais cela n'est bien sûr pas évident à déterminer. Rappelez cependant à vos PJ, à l'aide de jet d'intelligence si besoin, que si la fenêtre avait été cassée de l'intérieur, les bris de verre seraient du côté du mur ; Or, dans cette situation, ils sont à l'intérieur du bâtiment. Donc, soit la fenêtre a

été cassée depuis l'extérieur, soit elle a simplement été précipitamment ouverte de l'intérieur...

Plus surprenant, l'auberge a été saccagée ; bizarre qu'un seul homme aie eu le temps de fouiller de fond en comble l'auberge en quelques temps, alors que les cadavres étaient encore chauds lors de l'arrivée des Duneoiliens...

L'auberge, sans être luxueuse, regorge de mobilier et ustensiles (chandeliers, etc.) qui devaient être autrefois très beau. Pourquoi un voleur, même dérangé dans sa besogne, n'a-t-il pas prit la peine de prendre un certain nombre d'objets alors que le reste a été fouillé ?

De même, l'aubergiste devait avoir une forte somme d'argent chez lui ; puisque les Duneoiliens n'ont rien trouvé, c'est soit que son or est toujours ici, soit que le voleur l'a emporté avec lui.. Or, le mode de vie d'Orlek est des plus simple ; il ne semble posséder que quelques maigres effets personnels et porte toujours de vieux vêtements ; S'il avait été riche à un moment ou un autre, cela se serait vu au village... de même, pour ne pas éveiller les soupçons, il aurait pu ne pas dépenser l'argent... mais à quoi bon l'avoir volé ? Dans le même genre, il aurait pu s'enfuir de Tirouach une fois l'argent trouvé... or il ne l'a pas fait.

Le Voyageur

Autre élément marquant, le fantôme du voyageur hante désormais l'auberge... à la suite de sa mort violente, le voyageur est en effet passé au stade de la non-vie... cependant, il ne se souvient plus de son nom, de sa vie passée, ni de ce qu'il faisait à l'auberge. Il ne se souvient de rien avant son meurtre... Ses seuls souvenirs sont ceux qu'il a eu juste après avoir été mortellement touché par Mansar. Il ne se souvient ni du combat, ni de Mansar. Il se rappelle seulement avoir vu du noir, une grande douleur, puis une lumière... puis ses yeux se sont rouverts, il y avait Orlek qui le soutenait, paniqué, et qui essayait de lui faire un garrot



(note : le voyageur ne connaît pas le prénom d'Orlek mais sera à même de le décrire). Dans le même temps, le mort-vivant a entendu des hurlements de femme... puis il a définitivement perdu connaissance... pour se réveiller quelques minutes plus tard, complètement translucide, flottant au-dessus de son corps. A ce moment, il a vu 1 homme chercher quelque chose dans l'auberge, puis deux autres descendant par l'escalier ; l'un semblait assez satisfait, et déclarant à celui du bas « c'est bon, j'ai trouvé ! » et le second portant dans ses bras deux tous petits enfants, terrorisés et pleurant très forts. Celui du bas a alors déclaré : il faut aller prévenir le village maintenant ».

Le voyageur pourra fournir des descriptions sommaires des trois hommes et éventuellement des bébés, mais il ne les a tous vu qu'un instant, et 25 ans se sont écoulés depuis. De plus, il était suffisamment bouleversé par le fait de son nouvel état de mort-vivant, d'autant que personne ne semblait pouvoir le voir ou l'entendre à ce moment-là, ni même lorsque le chef de l'époque et son second ne sont venus inspecter l'auberge. Depuis le voyageur a compris qu'il peut devenir invisible à volonté. Il a compris aussi qu'il ne peut sortir de l'auberge. Dans les descriptions des trois hommes, cependant, il pourra dire que l'un d'eux avait un regard bizarre, mais le voyageur ne saurait dire à quel titre (en fait, il s'agit de Koram, qui a les yeux vairons). De surcroît, un autre dissimulait apparemment une cotte de mailles sous son habit (il s'agit de Bérir, qui était Gardien à l'époque).

A ce moment, les personnages devraient nager un peu dans l'enquête : ils devraient avoir de bonnes chances de penser qu'Orlek est innocent, mais devrait plus croire à la culpabilité des trois hommes que sont Larnas, Koram et Berir, s'ils arrivent cependant à les reconnaître à l'aide des descriptions peu précises du voyageur.

Cependant, s'il pense à le demander au voyageur, ce dernier leur dira qu'après le chef du village de l'époque, il a reçu une seule et unique visite : deux jour après le drame, un jeune homme châtain et barbu (Mansar jeune, que le voyageur pourra décrire

convenablement), qui s'est introduit dans la cuisine par la fenêtre. Il a cherché quelque chose, et a semble-t-il trouver quelque chose sous un meuble et est reparti aussitôt par le même chemin. Mansar a ainsi commis une faute en revenant sur les lieux du crime ; il souhaitait s'emparer du médaillon de la femme, qui s'est détaché lors du viol. Malgré son acte et ses remords vis-à-vis du suicide de la dame de ses pensées, Mansar souhaitait garder quelque chose d'elle, et voyant que son médaillon manquait lors de l'ensevelissement de sa bien-aimée, Mansar est venu le récupérer, mais il ne se savait pas observé.

Cela pourrait être un peu facile pour les PJ, me direz-vous... soit : pour compliquer le tout, vous pouvez décider qu'au départ, le voyageur attaque les PJ, dans l'espoir que ceux-ci le tuent enfin, afin qu'il puisse reposer en paix. Comme il aura certainement le dessus, avant d'achever les PJ, il pourra éclater en sanglot et se lamentera que personne ne puisse mettre fin à son existence... et racontera certainement son histoire aux PJ.

Musique d'ambiance proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 16 : *Amon Hen*

« **Le voyageur** », **Spectre** : DV : 7+3 . PV : 45. Tac0 : 13. CA : 2 AT : 1 Dégâts : 1d8. Attaque Spéciale : Absorption d'énergie. Défenses Spéciales : Arme + 1 ou mieux pour toucher ; immunité aux sorts de Sommeil, de Froid, de Charme, d'Immobilisation et de Froid ; Immunité au Poison et aux attaques paralysantes. BM p 271

Démasquer et confondre Mansar

Démasquer Mansar devrait être facile au PJ s'ils ont bien négocié le passage avec le Voyageur et qu'ils parviennent à reconstituer le puzzle ; en revanche, le confondre sera beaucoup plus dur, car il jouit d'une aura extrêmement forte dans le village de Duneoil et les preuves des PJ ne sont



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

pas très tangibles, à moins de pouvoir amener des Duneoiliens à parler avec le Voyageur (si cela ne les fait pas prendre leurs jambes à leur cou). Si Mansar est confondu, il tentera de se défendre, mais risque bien d'être lâché par ses plus fidèles soutiens et exécuté par les fils des aubergistes défunts... si sa culpabilité n'est pas explicitement établie, il faudra alors l'affronter entouré de ses alliés... mais au final, on trouvera sur son corps le pendentif de la Balsana et quelques-uns de ses cheveux, que Mansar gardait pieusement, un dessin de cette dernière, son ancienne blessure à l'épaule...

Mansar : G9. DV : 9. PV : 81. CA : 2 (Armure Feuilletée, Bouclier, Bonus de Dextérité). Tac0 : AT# : Dégâts : Attaques Spéciales : *Potion d'Haleine Ardente*. Défenses Spéciales : *Epée de protection vitale* (voir annexe). XP :

Larnas : V5, Profil de Sicaire. DV : 5. PV : 25. CA : 6 (armure de cuir + bonus de Dextérité). Tac0 : 17 (dont le +1 dû au profil de Sicaire). AT# : 2. Dégâts : 1d6 (épée courte) et 1d4 (dague). Attaques Spéciales : Attaque sournoise, talents de voleurs. Défenses Spéciales : Aucune. XP : 650.

Bérir : G4, profil de Gardien*. DV : 4 PV : 35. CA : 4 (Cotte de Mailles + Bouclier) Tac0 : 16. AT# : 3/2. Dégâts : 2d4+2 (épée large + spécialisation). Attaques Spéciales : Aucune. Défenses Spéciales : Aucune. XP : 650.

Koram : G4, Profil d'Archer*. DV : 4 PV : 33. CA : 3 (Cuirasse + Bonus de Dextérité). Tac0 : 15 AT# : 5/2 et plus. 14. Dégâts : 1d8+4 (Arc de bonne facture et spécialisation). Attaques Spéciales : Tirs Supplémentaires. Défenses Spéciales : Aucune. XP : 725.

Morkin et Belshon : G4, profil de Frères de bataille*. DV : 4. PV : 44 et 45. CA : 4 (Cuirasse, bonus de Dextérité, Bouclier). Tac0 : 14 (13 s'ils combattent tous les deux en même temps). AT# : 3/2. Dégâts : 1d8+4 (épée bâtarde de bonne facture, bonus de Force, spécialisation). Attaques Spéciales : combat synchronisé à deux. Défenses Spéciales : Rage si l'un des deux est tué, bonus de +1 au jet de

sauvegarde contre la peur. Faiblesse Spéciale : si l'un des deux meurt, l'autre doit réussir un jet de choc métabolique ou mourir sur le coup. XP : 840.

Hogarth : D6, Profil de Druide de Village. DV : 6 PV : 43. CA : 7 (Armure de Cuir et Bouclier de bois). Tac0 : 17. AT# : 1 Dégâts : 1d8+1 (*Cimeterre + I*) Attaques Spéciales : Sorts, Pouvoirs de Druides. Défenses Spéciales : Sorts, Pouvoirs de Druides. Sorts : Au choix du MJ, mais vous pouvez puiser dans les nouveaux sorts spécialement décrits pour le monde d'Extrêmia ; vous en trouverez 3 en annexe. XP : 1400.

Darnar : B6 Profil de Maître-Lame. DV : 6. PV : 30. CA : 4 (Armure de Cuir Cloutée + Bonus de Dextérité). Tac0 : AT# : 2. Dégâts : 1d8 (épée bâtarde) et 1d4 (dague). Attaques Spéciales : Sorts, Influencer les Réactions, Manipulation des Foules, Inspiration, Talents de Voleurs, Moulinet offensif. Défenses Spéciales : *Potion d'infravision*, Sorts, Contre chant, Intimidation, Moulinet défensif. Sortilèges Mémoires : Niv 1 : *Moquerie*. Niv 2 : *Fracasement*. XP : 975.

Tous les PNJ sont détaillés ici à titre indicatif, mais ne sont pas forcément tous susceptible d'affronter les PJ. Si ces derniers révèlent la mascarade de Mansar et son implication dans la tragédie, le druide et les deux frères de batailles abandonneront leur soutien à Mansar et pourront même aider les PJ dans leur tâche.

Si les choses tournent vraiment mal pour eux, Koram, Bérir et Larnas, voire même Darnar lâcheront les armes et se rendront ou fuiront plutôt que de périr.

Pour le combat final contre Mansar, veillez à rendre le combat haletant et spectaculaire, en usant de musique d'ambiance et en utilisant le décor dont vous disposez : par exemple, Mansar combat l'un des PJ dans un escalier, renverse une table avec son pied sur un autre, etc.

Musique d'Ambiance proposée : *Star Wars Episode I, the Phantom Menace*, Piste 2 : *Duel of the Fates*



Conclusion

Musique d'Ambiance proposée : *Braveheart*,
Piste 14 : *Gathering the Clans*

Si les PJ ont réussi à confondre Mansar et à le capturer ou à l'éliminer, les habitants de Duneoil, honteux de n'avoir rien vu des maléfices de Mansar pendant toutes ces années seront confus et inviteront leurs homologues de Tirouach à faire la paix et à participer à un grand banquet pour fêter la réconciliation. Par la suite, les relations entre les deux villages seront cordiales, mais il faudra cependant plusieurs années avant que ceux de Tirouach aient à nouveau pleine confiance en leurs voisins.

Quant aux PJ, ils recevront la gratitude des deux villages, qui pourront les récompenser, selon la discrétion du MJ.

* : les profils de Gardien, d'Archer et de Frère de Bataille sont des profils exclusivement développés pour le monde d'Extrêmia, mais sont tout à fait adaptables pour un autre monde médiéval-fantastique. Ces profils sont disponibles sur le site www.extremia.org.

Annexes

Nouveaux objets magiques

Voici un peu de nouveau matériel développé pour le Monde d'Extrêmia et utilisé dans ce scénario :

Epée de protection vitale : cette épée bâtarde +1 permet au possesseur de bénéficier du sort de *Bouclier* lorsqu'il se bat.

Potion d'infravision : Cette potion permet d'accorder l'infravision à un personnage n'en

bénéficiant pas. Elle doit être bue en entier et accorde la nyctalopie pendant 2d4 tours.

Nouveaux sorts

Dans ce scénario, vous pouvez utiliser certains sorts développés pour le monde d'Extrêmia. Nous vous présentons 3 d'entre eux ici :

Peur animale* (Enchantement/Charme)

Niveau : 1

Sphère : Animale

Portée : 0

Eléments : V, S

Durée : 2 rounds par niveau

Zone d'effet : 15 m de rayon autour du prêtre

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet d'inspirer à la peur aux animaux entrant dans la zone d'effet et pouvant voir le prêtre. Tout animal de moins de 3 DV s'enfuit instantanément, s'éloignant du prêtre au maximum de sa vitesse de déplacement. Tout animal ayant entre 3 et 6+3 DV doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie à -2 pour ne pas subir le même sort. Les animaux de plus de 6+3 DV ne sont pas affectés par le sort.

Soins des blessures modérées*

(Nécromancie)

Réversible

Niveau : 2

Sphère : Soins

Portée : 0

Eléments : V, S

Durée : permanente

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : créature touchée

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus puissante du sort de *soins des blessures légères*, a ceci près qu'il soigne 2d4+2 points de dégâts. Il réagit pour le



Scénario pour le Monde d'Extrêmia

reste en tout point comme le sort du niveau 1.
L'inverse, *blessure modérée*, agit comme la *blessure légère*.

Résistance à l'électricité* (Abjuration)

Niveau : 3

Sphère : Protection

Portée : toucher

Éléments : V, S, M

Durée : 1 tour par niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : créature touchée

Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort est similaire au sort de *résistance au feu/au froid* de deuxième niveau. Le sort ajoute +3 à tous les JS contre l'électricité ou attaques électriques. De plus le sort réduit tous les dégâts de 50%. Cependant, un JS réussi indique que le quart des dégâts sont pris, et un échec signifie que la victime prend la moitié des dégâts. L'élément matériel de ce sort est un petit morceau de gomme.

D'autres sortilèges spécialement conçus pour le monde d'Extrêmia sont disponibles sur le Site :

www.extremia.org