



SCENARIO DD3

Apparences trompeuses

Ce scénario se déroule dans les Terres du Nord, dans le Barragostais, entre le village de Séléana et la ville de Montégaux. Il s'adresse à un groupe de personnages-joueurs de niveau 4-5 à la moralité plutôt bonne, et si possible un peu naïfs. Les joueurs peuvent être relativement expérimentés mais le MJ devrait déjà avoir un peu de bouteille pour mener à bien cette aventure. Celle-ci devrait normalement montrer aux PJ qu'il faut méfier des gens à qui on accorde sa confiance, et les faire croquer de terribles dangers, pas toujours sous la forme de monstres hideux...

www.extremia.org

Scénario

TABLE DES MATIERES

| | |
|--|------------------------------------|
| PREFACE DE APPARENCEs TROMPEUSES | 3 |
| PRESENTATION | 3 |
| L'HISTOIRE | 3 |
| DEROULEMENT | 3 |
| « OPTION » ET « CAMPAGNE » | 4 |
| DERNIERES RECOMMANDATIONS | 4 |
| ACTE I : GUET APENS | 5 |
| SCENE 1 : UNE MISSION DE ROUTINE | 5 |
| SCENE 2 : LA RENCONTRE | 6 |
| SCENE 3 : AU VILLAGE DE SELEANA | 7 |
| SCENE 4 : LA TRAVERSEE DES BOIS | 9 |
| SCENE FACULTATIVE : RESTRIK LE CENTAURE | 9 |
| ACTE II : LES AVENTURIERS ET LE TEMPLE MAUDIT | 10 |
| SCENE 1 : LA DECOUVERTE DU TEMPLE | 10 |
| SCENE 2 : A L'INTERIEUR DU TEMPLE | 10 |
| SCENE 3 : LA MALEDICTION | 12 |
| ACTE III : A A LA POURSUITE DU DIAMANT VERT | 13 |
| SCENE 1 : LA TRAQUE | 13 |
| SCENE 2 : A MONTEGAUX | 13 |
| SCENE 3 : LA VENTE DU JOYAU | 14 |
| CONCLUSION | 15 |
| ANNEXES | 16 |
| DARIC | 16 |
| KELDIN | ERREUR ! SIGNET NON DEFINI. |
| RULVAC | 17 |
| LES MONSTRES | 18 |
| LE JOYAU DE GALTRIR | 19 |
| LE PLAN DU TEMPLE | 20 |

Apparences Trompeuses

Préface de *Apparences Trompeuses*

Bienvenue a 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 de D&D©, un produit Wizards of the Coast™ ; Ce scénario est conçu pour la 3^{ème} Edition de D&D, mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2^{ème} édition, voire même de la 1^{ère} édition, pour les plus nostalgiques. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou Meneur de jeu. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON

Présentation

Ce scénario est destiné à quatre à six joueurs de niveau 4-5 environ. Un total de 16-20 niveaux semble idéal, mais l'aventure peut être facilement adaptée pour des personnages de niveau inférieur ou au contraire pour des PJ plus puissants. Le groupe peut être de n'importe quelle moralité, même mauvaise, mais il aura un peu plus de saveur pour des personnages bons ou neutres (afin de voir leurs réactions lorsqu'ils découvriront qu'ils ont été le dindon de la farce, car oui, on va les manipuler à leur insu !).

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer ce scénario, même si au moins un bon combattant dans le groupe serait sûrement très utile. Pour le reste, aucun pré-requis, compétence ou don n'est

vraiment indispensable pour mener à bien le scénario. L'Acte II est plutôt à tendance « musclée » alors que l'Acte I fera la part belle au Roleplaying et aux capacités de réflexion des PJ. L'Acte III sera plutôt enquête avant le combat final qui devrait avoir lieu.

L'histoire

Les PJ viennent en aide à deux frères dont la jeune sœur a été enlevée par des Ettercaps dont le repaire est situé dans un ancien temple à l'abandon... mais sous cet aspect très classique se cache en fait bien des surprises pour les PJ, qui ne sont pas au bout de leurs peines...

Les deux frères, Daric et Keldin, n'ont en réalité pas de sœur à aller sauver des griffes d'une bande de monstres. En réalité, ils sont à la recherche d'un joyau de grande valeur pour le compte d'un magicien véreux, et ils comptent bien sûr sur les PJ pour aller tirer les marrons du feu à leur place... et ils espèrent bien fausser compagnie à nos héros dès qu'ils auront trouvé ce qu'ils étaient venus chercher dans le vieux temple... Mais une malédiction viendra corser l'affaire : en effet, les deux frères ne savent pas que le joyau maudit et que l'esprit du défunt grand prêtre veille sur le temple...et qu'il forcera les PJ, bon gré, mal gré, à retrouver la trace des deux frères et à ramener le joyau à sa place... sous peine de mourir dans d'atroces souffrances !

Déroulement

Le scénario *Apparences Trompeuses* est découpé en actes, eux-mêmes divisés en scènes, ceci dans le but de faciliter le travail du MJ lorsque celui-ci décide de faire une coupure afin de calculer les Points d'Expérience gagnés par les Personnages ou pour décider de la fin d'une séance de jeu. La trame des événements présentée dans le scénario est celle qui apparaît

Scénario

la plus logique, mais n'hésitez pas à la modifier et ne la suivez pas à la lettre, surtout si vos PJ décident de prendre une direction plutôt qu'une autre. Vous aurez toujours la possibilité de replacer une scène plus tard et avec un minimum d'improvisation, vous pourrez facilement modifier certains éléments du scénario.

« Option » et « Campagne »

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJ ne se comportent pas tout à fait comme la trame du scénario le suggère. Ces options peuvent éviter la linéarité de l'aventure ou vous permettront de trouver une parade si les PJ tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider si vous décidez de faire jouer la campagne des Terres du Nord. Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne à l'aide le plus souvent de PNJ ou de lieux.

Dernières recommandations

Si vous utilisez le Monde d'Extrémia comme monde de campagne, n'hésitez pas à lire le Manuel des Terres du Nord pour de plus amples informations sur les lieux et les personnages présentés ou évoqués dans ce scénario.

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Last of the Mohicans*, *Dracula*, *Ben Hur*, *Willow* ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJ dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte quelques combats difficiles. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJ

comporte suffisamment de ressources pour venir à bout de la plupart des ennemis, mais le MJ comme les PJ ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et doit peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJ. N'hésitez pas à éliminer purement et simplement un combat si vos PJ vous semblent trop affaiblis pour l'emporter.

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJ ne se comportent pas tout à fait comme la trame du scénario le suggère. Ces options peuvent éviter la linéarité de l'aventure ou vous permettront de trouver une parade si les PJ tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

En tant que MJ, vous serez amené au cours du scénario à interpréter quelques PNJ importants. Il vous faudra mettre l'accent sur leurs différentes personnalités et ne pas les oublier durant les phases d'interactions avec les PJ. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq voire six éléments.

Apparences Trompeuses

Acte I : Guet Apens

Dans cet acte, les PJ acceptent une mission simple mais rencontrent assez vite deux frères qui semblent avoir besoin d'aide pour délivrer leur sœur des griffes de monstres. Ils devront les affronter dans leur repaire, un ancien temple de Galtrir. Avant de s'apercevoir que leurs nouveaux compagnons les trahissent après avoir abusé de leur crédulité...

Scène 1 : Une mission de routine

L'histoire commence où cela vous arrange. Une mission de routine de votre choix est confiée aux PJ. Ils peuvent être chargés d'aller porter une missive à la capitale, escorter un convoi marchand transportant de la Bière Pourpre jusqu'à Séléana. Cette mission doit apparaître comme étant le scénario proprement dit. Cette aventure se nomme *Apparences Trompeuses*, ce n'est pas pour rien ! Pour la première fois, les PJ vont penser devoir faire une chose... et en accomplir une autre.

Lancer la partie

Organisez donc une rencontre entre les PJ et leur employeur, qui peut donc être celui qui vous arrange. L'idéal est donc de mener les PJ jusqu'à Séléana avec un prétexte bidon (missive à porter, escorte). Mais c'est sur la route de Séléana que le véritable scénario commencera.

Concernant la mission de routine, vous pouvez proposer une petite somme pour l'accomplissement de la mission, ou bien utiliser le suzerain des PJ ou leur mentor, qui leur donne alors un ordre (et la « mission » est alors non rémunérée, bien sûr).

Daric et Keldin

Daric et Keldin sont deux frères mercenaires. S'ils avaient été plus sérieux, ils auraient pu devenir des aventuriers très compétents, mais la paresse et l'appât du gain les ont plus confinés aux basses besognes qu'aux missions héroïques. Au cours de leurs pérégrinations, les deux frères rencontrèrent un certain Rulvac, un magicien de la Mandragore qui leur a confié la mission de retrouver et de ramener le Joyau de Galtrir. Le Joyau serait dissimulé dans un ancien temple du dieu ancien des mystères et de l'émerveillement, situé dans la région de Séléana. Après plusieurs jours de recherches, Daric et Keldin ont fini par trouver l'entrée du temple. Mais à leur grand désarroi, ils ont découvert que le temple est désormais devenu le repaire d'une bande d'Ettercaps. Voyant qu'ils ne pouvaient en venir à bout seuls, les deux frères ont décidé de repartir chercher des aventuriers chevronnés pour les accompagner. Mais ne souhaitant pas partager la confortable récompense proposée par Rulvac, les deux frères envisagent un plan pour contraindre des aventuriers ayant un minimum d'expérience pour les accompagner sans qu'ils ne se doutent de la présence du Joyau de Galtrir. Avec les Ettercaps, de stupides aventuriers servant de chair à canon serait alors bien utile...

C'est alors qu'ils entendirent parler des derniers exploits en date des PJ. Ils se débrouillèrent pour les filer discrètement, et dès qu'ils apprirent qu'une mission de routine aller prochainement les mener vers Séléana, ils sautèrent sur l'occasion : Ils ont décidé de se poster sur la route de Séléana, et de faire croire qu'ils ont été attaqués par des Ettercaps. Leur soi-disant sœur aurait même été enlevée par les monstres ! En jouant sur la fibre sentimentale des PJ, ils espèrent bien les convaincre de les accompagner et de leur venir en aide pour retrouver leur « sœur ».

Afin de rendre leur histoire plus crédible, ils sont parvenus à capturer un Ettercap en maraude. Ils l'ont tué le long de la route menant à Séléana, puis se sont mutilés eux-mêmes afin de faire

Scénario

croire à un véritable assaut. Ils n'ont alors plus qu'à attendre le passage des PJ.

Scène 2 : La rencontre

Sur une route tranquille et quasiment déserte, les PJ aperçoivent bientôt des corps étendus sur la route. Peut-être croiront-ils à une embuscade, mais assez vite, ils remarqueront que personne ne les attaque, mais qu'en revanche il semble y avoir des survivants.

Ambiance Musicale Proposée : *Dracula*, Piste : *Love remembered*

Lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous pour décrire la situation :

En cette après-midi ensoleillée, vous vous dirigez tranquillement vers Séléana, votre destination. Malgré le soleil, un petit vent frais vient vous rafraîchir un peu ; caressant légèrement vos visages. La route n'est pas très fréquentée, et vous n'avez plus rencontré personne depuis près de deux bonnes heures. Cependant, alors que vous achevez de gravir une petite côte, vous apercevez des corps en travers de la route. Aucun d'entre eux ne bouge, mais il semblerait qu'il y ait des humanoïdes ainsi qu'une bête un peu plus grosse.

Il est possible que les PJ se méfient un peu et croient à une embuscade, surtout si leur mission d'origine est d'accompagner un convoi marchand. Bien sûr, il n'en sera rien, et rien ne bougera.

Une fois que les PJ se sont approchés un peu plus des corps, vous pouvez décrire la suite :

Le corps d'une robuste créature verdâtre aux dents impressionnantes, possédant des avant-bras démesurés et un abdomen bien rond, gît face contre terre, les yeux révulsés. Deux humains en armures sont également étendus sur le sol, leurs armes lâchées loin d'eux. Ils ont

visiblement subi quelques vilaines blessures à en juger par le sang sur leurs vêtements et les bosses sur leurs armures. Alors que vous vous rapprochez, l'un d'eux bouge lentement, ouvrant un œil. L'autre semble inconscient, mais vivant également.

Il s'agit bien sûr de Daric et de Keldin. Keldin est celui qui est le plus conscient, car étant meilleur acteur que son frère, c'est lui qui parlera le plus et narrera la fausse histoire aux PJ. Selon les attitudes des PJ, faites faire des jets de Psychologie. Si un des PJ est particulièrement méfiant, donnez-lui un bonus de +5, et un -5 à tous ceux qui semblent bien croire à l'histoire. Effectuez les jets secrètement, afin de ne pas éveiller les soupçons des joueurs. Si l'un d'entre eux demande à effectuer lui-même un jet de Psychologie, comparez-le au jet de Bluff de Keldin... ou décrêtez que celui-ci obtient 20 au dé (il a beaucoup répété son numéro !); Si tricher avec vos PJ vous rebute, laissez les dés décider. Si les PJ n'ont pas confiance, ils continueront peut-être tout de même l'aventure en suivant les deux frères, mais ils seront sûrement vigilants et sur leurs gardes. Il vous faudra jouer serré, et interpréter au mieux les deux PNJ, afin de nommer le change aux joueurs.

Keldin leur narrera plus ou moins l'histoire suivante :

« Nous revenions, mon frère, ma sœur Lidis et moi-même d'une chasse au trésor infructueuse lorsque nous fûmes attaqués par un groupe d'Ettercaps enragés. Nous nous sommes battus ardemment. Je me souviens avoir vu tomber l'un des monstres à mes pieds avant de voir que Lidis venait d'être neutralisée par un gros Ettercap. »

Keldin joue à fond son rôle et s'arrêtera longuement pour reprendre son souffle avant de continuer l'histoire :

« J'ai dû relâcher ma garde un instant, car j'ai pris un sévère coup et je suis tombé inconscient. Daric ajoute alors : « presque aussitôt, j'ai

Apparences Trompeuses

ressenti une violente douleur à la nuque et je me suis écroulé ».

Keldin reprend alors : « Je ne sais pas pourquoi ils ne nous ont pas tués. Peut-être nous ont-ils laissés pour morts... ce qui est sûr, c'est qu'ils ont enlevé la pauvre Lidis ! Nous allons tout faire pour la retrouver. Nous allons nous rendre à Séléana pour essayer d'obtenir des informations sur les lieux possibles de leur antre. Le temps nous est compté. Je ne sais pas ce qu'ils comptent faire de notre sœur, mais cela ne me dit rien de bon ». Ajoute-il tristement.

Bien sûr, certains PJ proposeront sûrement leur aide, ce que les deux frères accepteront avec gratitude... et pour cause ! Cela fait bien sûr parti de leur plan. Si les PJ ne proposent pas spontanément leur aide, les deux frères les supplieront de les accompagner une fois arrivés à Séléana.

Interrogés à propos de la chasse au trésor infructueuse, Keldin répondra qu'ils avaient racheté une vieille carte à un ivrogne dans une taverne. Keldin ajoute ensuite « nous n'avons rien trouvé du tout. C'est Lidis qui avait la carte. Si nous la retrouvons ensemble, nous vous donnerons ce morceau de parchemin ».

Option : Si les PJ pistent les « monstres »

Si l'un des PJ cherche à pister les monstres, répondez qu'il n'y a pas de traces autour de la route et que les Ettercaps ont dû repartir en empruntant la voie pavée. Si les PJ souhaitent effectuer des jets de Survie/Pistage, autorisez-les à les faire, mais dites leur que vous ne leur communiquez pas le degré de difficulté. Bien sûr, comme il n'y a pas eu de monstres, les PJ ne trouveront rien, quel que soit le résultat.

Pour en rajouter un peu, Keldin ramassera une jolie épée courte au sol, puis déclarera : « l'épée courte de ma sœur... j'espère que nous arriverons à temps pour qu'elle ait l'occasion de

s'en servir à nouveau ! ». L'épée courte est une épée de maître très travaillée. Bien sûr, elle a été en réalité trouvée par les deux frères lors d'une de leurs précédentes aventures.

Scène 3 : Au village de Séléana

Les PJ ont les deux frères arrivent ensuite au village de Séléana. Ce village est détaillé dans le Manuel des Terres du Nord. Si vous n'utilisez pas le monde d'Extremia, ou si vous n'avez pas téléchargé le Manuel sur www.extremia.org, considérez Séléana comme un village de paysans où il fait bon vivre. Non loin du village, au-delà des champs, une grande forêt relativement dense s'étend. Une partie de cette forêt appartient au seigneur Allassard, dont Séléana est le fief. A quelques kilomètres de là se tient Erynbourg, le château du Baron Allassard, mais les joueurs n'auront normalement pas besoin d'y aller.

Les PJ et leurs « compagnons » sont libres de se rendre à l'auberge principale du village, à savoir *Le Grand Chêne*.

Ambiance Musicale Proposée : *Ben Hur*,
Piste 22 : *Arrius'party*

Vous parvenez devant la vieille mais néanmoins robuste auberge portant le nom « d'Auberge du Grand Chêne ». Vous pénétrez rapidement à l'intérieur et découvrez une salle de bonne taille, déjà remplie aux trois-quarts par les paysans du coin, venus boire pour se délasser après une rude journée de labeur. Vous trouvez une table libre, et attendez qu'une des serveuses vienne prendre votre commande. Mais au lieu d'une jolie brunette, c'est un grand gars costaud, mesurant plus de deux mètres, qui s'approche de vous. « Que puis-je vous servir à boire, nobles voyageurs ? » fait-il de sa voie de Dragon. Vous réalisez avec soulagement qu'il n'est autre que l'aubergiste.

Reinir l'aubergiste proposera la spécialité locale, l'Hydromel de Séléana. Celui-ci est cultivé et

Scénario

brassé sur les Terres du Seigneur Allassard. Si les PJ se renseignent sur le seigneur, ils se heurteront à la surprise de Reinir, qui leur expliquera qu'Allassard était, lorsqu'il était un peu plus jeune, un fameux aventurier dont la renommée est encore très forte dans le pays, malgré sa retraite. Allassard était un homme de confiance du Roi Aurel 1^{er} jusqu'à la mort de ce dernier.

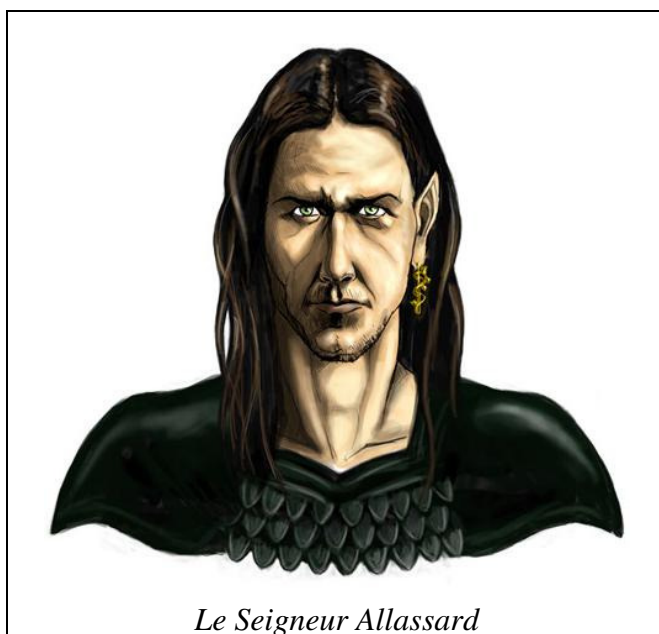
A l'auberge ou dans le village, en posant les bonnes questions, les PJ pourront apprendre les choses suivantes :

- il y a, dans la région, quelque part à l'Est du village, un ancien temple d'une divinité oubliée (Vrai)
- Personne ne sait exactement où il se trouve très exactement, mais il est abandonné depuis des années (Vrai, mais il est devenu le repaire des Ettercaps).
- Grâce aux patrouilles fréquentes des soldats du Baron, la région est très tranquille. Il n'y a pas eu d'attaque de voyageurs depuis bien longtemps (Vrai).
- La forêt elle-même est relativement sûre. Dans le passé, il y avait bien quelques hommes-Lézards dans la partie marécageuse de la forêt, mais ils ont été exterminés il y a plusieurs années (Vrai).
- Il reste quelques Orques, mais ils se tiennent tranquilles depuis de nombreuses années (à vous de voir !)
- Les créatures féeriques qui peuplent les bois aiment faire se perdre les voyageurs. On raconte même que des femmes à la beauté surnaturelle peuvent endormir les gens pendant vingt ans ! (Faux, il y a bien des Dryades dans les environs, mais elles laissent les humains tranquilles).
- A l'Est, il y a peut-être des Araignées Géantes. Des bûcherons ont déjà vu des toiles gigantesques par là-bas (Faux, il s'agit en fait des toiles des Ettercaps).

N'hésitez pas également à faire découvrir les lieux intéressants de Séléana à vos PJ. Cependant, il y a fort à parier que ces derniers ne traîneront pas trop en route devant l'urgence

supposée de leur mission. D'après les informations collectées au village, ils devraient avoir suffisamment d'éléments pour savoir dans quelle direction se diriger. Si ce n'est pas le cas, Daric et Keldin prétexteront avoir appris qu'un groupe d'Ettercaps a été vu par un berger des environs, un peu plus à l'Est du village.

Campagne : Rencontrer le seigneur Allassard



Le Seigneur Allassard

Si vos PJ ont joué une partie ou l'intégralité de la trilogie verte (*Les Maraudeurs*, *A l'ombre des Bois-Joyeux* et *Un dragon bien sûr de lui*), ils auront certainement rencontré Yssel le Baron Pourpre. Le seigneur Allassard est un de ses vieux compagnons d'aventure et certainement son ami le plus proche. Aussi, afin de créer un véritable monde autour des PJ et leur donner la sensation d'évoluer dans une campagne fouillée, vous pouvez très bien faire intervenir Allassard afin de faire jouer une scène de roleplaying. Ce dernier aura peut-être entendu parler des PJ par Yssel, et racontera sûrement une anecdote amusante sur son vieux camarade (comme la fois où le barde Xartur avait fait une chanson sur les odeurs d'aisselles d'Yssel...). Une telle scène n'est en rien nécessaire à l'intrigue, mais peut permettre de détendre un peu l'atmosphère.

Apparences Trompeuses

Rien ne vous empêche non plus de la placer en fin de scénario afin de ne pas faire retomber la pression ni faire intervenir un personnage de haut niveau. Quoi qu'il en soit, Allassard peut aussi être un précieux contact à l'avenir pour les PJ. Si l'un d'eux est rôdeur, il pourra lui parler de sa confrérie, la Confrérie des Cavaliers Rôdeurs (voir *Manuel des Terres du Nord*). Si un PJ est déjà membre suite à sa rencontre avec Karmin Jappar (cf. *les Maraudeurs*), Allassard sera particulièrement bienveillant avec lui. Allassard, plus tard connu sous le nom de Yedel, apparaîtra dans le scénario *Le Siège de Zamar*.

Scène 4 : La traversée des Bois

Cette scène relativement courte peut être rallongée à l'envi. Si vous souhaitez que les PJ et leurs compagnons de route subissent une attaque pendant leur périple dans la forêt, un Troll ou un petit groupe de Hobgobelins pourraient se trouver sur leur route. Cet éventuel affrontement n'est cependant en rien nécessaire à l'intrigue.

Lorsque vous le juger nécessaire, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Ambiance musicale proposée: *Last of the Mohicans*, Piste 13 : *Paralay*.

Après plusieurs kilomètres en forêt, vous découvrirez de robustes toiles d'araignées tissées entre les arbres. Celles-ci, fortement collantes et résistantes, se révèlent être difficiles à trancher. Pourtant, la zone est calme et pas une seule créature ne pointe le bout de ses crocs.

Un jet réussi en Survie DD20 permettra de remarquer ça et là des traces de pas sur le sol et des griffures sur les arbres. Il s'agit bien sûr d'Ettercaps. Deux d'entre eux sont passés par ici il y a moins d'une demi-journée et sont repartis en direction de l'est. Dès à présent, suivre les traces des monstres jusqu'à leur repaire sera enfantin si les personnages comptent un Rôdeur

ou un Druide dans leur groupe. Si ce n'est pas le cas, un autre jet de Survie DD15 pourra s'avérer nécessaire pour parvenir jusqu'au temple.

Scène facultative : Restrik le centaure

Si les aventuriers vous semblent perdus, ont manqué certains éléments ou si vous souhaitez leur confirmer la route, faites jouer la rencontre suivante :

Ambiance musicale proposée : *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Piste 9 : *Many Meetings*.

Vous longez un petit ruisseau depuis quelques centaines de mètres lorsqu'une créature, mi-homme, mi-cheval, bondit devant vous en enjambant le ruisseau ; passé le moment de stupeur, la créature vous regarde puis déclare dans votre langue : « Bonjour à vous, voyageurs ! je me nomme Restrik ». Le majestueux Centaure possède un torse robuste et de larges épaules. Un carquois est attaché en bandoulière alors qu'il tient un arc dans sa main. Une longue barbe noire, de la couleur de sa robe, et des cheveux en bataille complètent la description de cette brillante créature.

Restrik est content de voir des humanoïdes amicaux dans les environs. Il écouterait l'histoire des PJ avec attention si ces derniers lui expliquent la raison de leur présence si profondément dans les bois. Restrik connaît l'existence du vieux temple et peut les y mener, mais il mettra les PJ en garde contre les Ettercaps. Il révélera aussi que le temple lui-même semble dégager une aura magique relativement puissante, mais qu'il lui ait impossible de dire si cette magie est positive ou au contraire négative. Il sait simplement qu'il se trouve mal à l'aise aux alentours du temple, aussi n'accompagnera-t-il pas les PJ à l'intérieur. Guidé par Restrik, les Personnages et les deux frères atteindront très rapidement le temple.

Acte II : Les Aventuriers et le temple Maudit

Scène 1 : La découverte du temple

Une fois le temple en vue, le centaure souhaitera bonne chance aux PJ avant de s'éloigner.

L'entrée du temple

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, Piste : *The Beginning*

Vous vous retrouvez devant une vieille bâtisse de pierre rongée par les ans et recouverte de mousse et de lierre grim pant. Plusieurs toiles d'araignées obstruent l'entrée principale dont la porte a disparue depuis longtemps. Cependant, un trou assez large près de l'entrée semble assez large pour vous permettre de vous glisser à l'intérieur du temple.

Un jet de Survie DD18 permettra de remarquer qu'il n'y a presque pas de bruits d'animaux autour du temple, alors qu'il y a pourtant pas mal d'insectes. Les animaux ont juste tendance à éviter le territoire des Ettercaps, mais les insectes n'ont pas une once d'idée à ce sujet... laissez les PJ se poser des questions à ce propos, ça ne leur fera pas de mal de se remuer les méninges alors qu'il n'y a strictement rien à chercher !

Les actions de Daric et Keldin

Une fois dans le temple, les deux frères seront très attentifs et chercheront à repérer le joyau de Galtrir. Au cours des combats dans le temple, sauf si leur vie est réellement menacée, ils ne prendront pas le risque de trop combattre et laisseront aux PJ ce plaisir. Si les PJ ont des

doutes, ils s'arrangeront pour se battre mais feindront des blessures à la moindre touche superficielle. Ils ont bien sûr l'intention de profiter de la moindre inattention des PJ, une fois les bijoux retrouvés, pour quitter le temple au plus vite, direction la ville de Montégaux, où ils doivent remettre le Joyau à Rulvac.

Les actions des Ettercaps

Ils sont entre huit et seize selon le nombre et la puissance de vos PJ. Ils sont mobiles et selon l'heure à laquelle les PJ parviennent, ils peuvent se trouver à des endroits différents. Décidez à l'avance du nombre d'Ettercaps et définissez où les Ettercaps se trouvent lorsque les PJ décideront de se lancer à l'assaut du vieux temple. Les Ettercaps considèrent le temple comme leur repaire et attaquent tous les intrus avec une activité redoublée en raison de l'emprise qu'exerce le joyau de Galtrir sur eux.

Scène 2 : A l'intérieur du temple

Ambiance musicale proposée : *Dracula*, Piste : *the Brides* pendant l'exploration, *Ben Hur*, Piste 19 : *The Battle* pendant un combat

1 - Hall d'entrée : Couvert de toiles d'araignée et poussiéreux, le Hall d'entrée devait être autrefois plus luxueux et un peu plus accueillant, bien que cette salle parvienne malgré cela à refléter à elle seule l'austérité générale du bâtiment. Les fresques qui ornaient les murs ont désormais disparu pour laisser place à de sombres traces de poussières ou à des fissures béantes. Le Hall donne sur un long couloir dans lequel il semble y avoir plusieurs portes et ouvertures.

2 – Couloir : un couloir assez large pour laisser passer deux hommes de front et long d'une quinzaine de mètres, se termine en forme de T. Le couloir de gauche, assez sombre, permet tout de même de deviner au moins deux portes. Le couloir de droite, plus éclairé en raison des trous

Apparences Trompeuses

dans le toit qui laissent passer un peu de lumière, est long d'une petite quarantaine de mètre. Il y a en tout cinq portes visibles dans ce couloir. Un personnage n'étant doté d'aucune sorte de vision nocturne ne parviendra à repérer que les trois premières depuis le T.

3 – Ancien Scriptorium : l'ancien scriptorium et la bibliothèque du temple ne semblent pas avoir été habités depuis bien longtemps (les Ettercaps n'utilisent pas cette pièce). Autrefois, les pilliers de tombe ont déjà raflé presque tous les ouvrages intéressants et les rats et la moisissure se sont chargés du reste. Cependant, en cherchant d'un peu plus près et en réussissant un jet de Fouille DD28 permettra certainement de trouver un parchemin magique avec les sortilèges suivants : *Fou Rire de Tasha*, *Baiser du Vampire*, *Rayon d'Affaiblissement*.

4 – Salle de cérémonie : l'ancienne salle de cérémonie du vieux temple est aujourd'hui devenue le repaire principal des Ettercaps. C'est la pièce dans laquelle ils dorment, sous la surveillance silencieuse des bijoux. Les colonnes finement travaillées sont désormais recouvertes d'immondes toiles d'araignée. Les murs naguère blancs sont souillés à jamais et tout ornement religieux, à l'exception d'un large autel de pierre, a aujourd'hui disparu. Au-dessus de l'autel, dans un renfoncement dans le mur tout ce qu'il y a de plus visible, trônent les deux bijoux. N'oubliez pas qu'une fois dans la salle, les PJ auront maille à partir avec de nombreux Ettercaps et qu'ils devront se tenir suffisamment éloignés des Pierres pour que les deux frères parviennent à s'en emparer et à fuir par la seconde porte de la salle. La pièce fait environ 30m sur 10, et certains Ettercaps pourront aussi prendre les PJ par surprise en se laissant tomber du haut des colonnes.

5 – Chambre du grand prêtre : cette salle était auparavant la chambre du grand prêtre du temple. Pillée, tombée en décrépitude, la pièce n'offre plus grand intérêt. Seul subsiste les restes d'un lit et d'un bureau, tous deux rongés par les termites.

6 – Réfectoire : l'ancien réfectoire, aujourd'hui délabré, est devenu le repère d'Araignées Géantes. Elles sont loyales aux Ettercaps et par conséquent ne les attaquent pas. En revanche, elles n'hésitent pas à assaillir tout autre intrus dans leur antre. Les Ettercaps veillent toutefois à leur apporter un peu de nourriture et les ont dressés à patrouiller en journée dans les couloirs du temple. L'antre des Araignées est bien sûr couverts de toiles, et dans les restes des corps dévorés ainsi que dans leurs excréments, on peut trouver un *Anneau de protection +1*.

7 – Petites salles de prières : Ces deux petites salles étaient autrefois les salles de prières du temple. Le mobilier est renversé, les objets sacrés ont disparu depuis longtemps et les salles ne semblent pas être utilisées depuis une éternité. Si vous le souhaitez, toutefois, une Ombre peut avoir élu domicile dans l'une des deux salles.

8 – l'Armurerie : la veille armurerie du temple est elle aussi sans dessus dessous. De nombreuses armes brisées ou rouillées jonchent le sol, les râteliers d'armes sont renversés, etc. Cependant, un jet de Fouille réussi avec un DD25 permettra de trouver, sous un amas de vieilles lames poussiéreuses, une dague encore dans son fourreau. C'est une *Dague +2, +3 contre les Géants*.

9 – Ancien dortoir : A moins que vous n'en décidiez autrement, il n'y a rien d'intéressant à trouver ici.

Option : Les PJ ne se laissent pas faire

Et si les PJ tentent de barrer la route à Keldin et Daric quand ceux-ci prennent la fuite ? Comment ? Vos PJ ne sont pas en train de batailler ferme contre des Ettercaps, submergés par le nombre ? En cas de problème, il vous suffira de doter Daric et Keldin d'une potion de

Scénario

fusion dans la pierre... Ils fuiront à travers les murs ! Au pire, si les PJ jouent vraiment bien le coup, permettez-leur de rattraper et capturer l'un des deux frères... mais l'autre s'enfuira avec le joyau ! Adaptez alors la suite du scénario en conséquence.

Scène 3 : La Malédiction

Ambiance Musicale Proposée : *Dracula*, Piste : *the Storm*

Quelques minutes après le vol du Joyau de Galtrir, alors que le PJ viendront de tuer le dernier Ettercap, le temple de mettra à trembler et une sorte de fumée verte remplira la salle dans laquelle se trouvent les PJ.

Que ceux-ci cherchent à quitter le temple ou à rester dans la salle, la fumée verte se densifiera jusqu'à former une créature humanoïde. Seul le crâne sera réellement tangible. Il s'agit d'une sorte de demi-liche du dernier grand prêtre du temple. Son esprit a été réveillé en raison du vol du Joyau de Galtrir. Le crâne possède deux yeux verts puissantes dans les orbites. L'apparition du vieux prêtre n'est pas vraiment mauvaise, mais cherche surtout à ce que le Joyau de Galtrir ne revienne à sa place.

Il est difficile de tabler sur les réactions des PJ en voyant le Crâne. Le crâne n'est bien sûr pas destructible par leurs faibles moyens. Interpréter le Crâne en prenant une voix caverneuse et inspirez-vous les répliques suivantes pour animer le dialogue entre le Crâne et vos PJ :

« Qui ose profaner ainsi un temple sacré de Galtrir ? »

« Je suis l'esprit du dernier Grand Prêtre de ce temple. J'ai été dérangé car le Joyau de Galtrir a été volé. Ce joyau était conservé ici car il a le pouvoir, pour qui sait l'utiliser, d'accroître la connaissance et l'érudition. Et il renferme des savoirs qui doivent à jamais rester secrets. »

« Vous avez profané le temple de Galtrir et aidé les voleurs à s'emparer du plus grand trésor de ce temple ! Vous allez devoir rechercher et ramener le Joyau ici, sous peine de décéder dans d'atroces souffrances ! »

Lorsque le Crâne du Grand Prêtre en aura terminé de ses explications, les PJ sentiront une vive douleur dans leur tête et devront réussir un jet de Vigueur DD20 pour supporter la douleur et ne pas encaisser 2d6 points de dégâts (JS réussi : ½ dégâts). De plus, ils devront ensuite réussir un jet de Volonté DD30 pour se soustraire à la quête ordonnée par le Crâne :

« Vous devez impérativement ramener le Joyau dans les 30 jours qui suivent, sinon, vos esprits souhaiteront quitter vos corps et rejoindre le monde des Mystères, et plus jamais vos âmes ne pourront revenir ici-bas.

Au fur et à mesure, vous ressentirez de plus en plus la douleur de votre esprit souhaitant s'extraire de votre enveloppe charnelle... au matin du trentième jour, ce sont des corps sans vie qui seront retrouvés... ramenez-moi le Joyau de Galtrir, et je lèverai alors la malédiction que je vous ai lancée... »

Et voilà les PJ contraints et forcés de pourchasser et de traquer Daric et Keldin, ou qu'ils aillent... ceux-ci ont déjà pris de l'avance, et ce sera donc au PJ de les rattraper au plus vite afin de remettre la main sur le Joyau de Galtrir et de le ramener au sein du temple.

Si les PJ sont à pied, Daric et Keldin le sont aussi, et ils auront pris une bonne avance lorsque les PJ sortiront du temple. Si les PJ étaient à cheval, les deux frères auront pris deux des chevaux (les deux meilleurs, si les PJ ont montré les qualités de leurs montures) et fait se disperser les autres, et il faudra donc que les retrouver avant de se lancer à la poursuite des deux frères. Des Jets de Survie DD18 ou de Pistage DD15 permettront de suivre leurs traces, qui partent vers le sud-est.

Apparences Trompeuses

Acte III : A à la poursuite du Diamant Vert

Voilà nos PJ dans de sales draps ! Non contents de s'être fait berné par Daric et Keldin, les voici désormais maudits par le protecteur du temple et forcés de ramener un puissant Joyau sans pour autant avoir l'occasion d'utiliser ses pouvoirs !

Chaque jour, à minuit pile, les PJ sentiront à nouveau la douleur dans la tête. Ils devront réussir un jet de Vigueur DD25 ou encaisser de plein fouet les 2d6 points de dégâts, + 1 point par jour depuis qu'ils sont maudits.

Dans cet acte, ils devront suivre la trace de Daric et Keldin, les retrouver à Montégau et empêcher que le Joyau ne tombe entre les mains de Rulvac. L'acte se veut moins linéaire que les deux précédents, aussi vous faudra-t-il parfois improviser en fonction des actions des PJ.

Scène 1 : La traque

Ambiance musicale proposée : *Last of the Mohicans*, Piste 2 : *Elk Hunt*.

Cette scène est laissée presque entièrement à votre convenance : elle peut être aussi longue et durer aussi longtemps que vous le souhaitez. L'essentiel est que les PJ ne cessent de se diriger vers Montégau, traversant parfois des petits villages ou des forêts, sans pour autant perdre la trace des deux fuyards (jet de Survie ou de Pistage à l'appui). N'hésitez pas à utiliser quelques bonnes ficèles de la traque, par exemple, en vous inspirant du *Bon, la Brute et le Truand*, lorsque Tuco remonte peu à peu sur Blondin en trouvant les traces de campement de plus en plus fraîches.

Lors d'une nuit, vous pouvez éventuellement décider que les PJ font une rencontre (peut-être utile pour amorcer un prochain scénario) ou peut-être même un combat (un petit groupe de Gnolls attaquant une ferme isolée, par exemple).

L'essentiel pour vous sera que les PJ gagnent du terrain sur Daric et Keldin, sans pour autant parvenir à les rattraper avant Montégau.

Scène 2 : A Montégau

Si vous n'utilisez pas le monde d'Extrêmia, considérez Montégau comme une ville d'environ 2000-2500 habitants, protégée par une belle enceinte et vivant principalement du commerce de produits agricoles et de pierres. On y trouve plusieurs auberges et de nombreux temples ainsi qu'une petite garnison de soldats. La ville, située sur une route commerciale, compte plusieurs magasins assez bien approvisionnés, sauf au plus fort de l'hiver.

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 11 : *the ring goes south*.

Enquête

Il faudra que les PJ trouvent assez vite la trace de Daric et Keldin. Ils ont plusieurs choix pour cela :

- Chercher dans la ville en se baladant. Les PJ n'ont alors que 10% de chances chaque heure d'apercevoir l'un des deux frères.
- Ecumer les auberges de la ville et espérer les croiser. Il y a quatre auberges importantes : *Au clair de Marblus*, *A la pointe de l'épée*, *le Renard de Montégau*, *A la Bonne Brochette*. En interrogeant les clients, ils pourront éventuellement donner quelques informations et rumeurs présentées ci-dessous. Daric et Keldin ont réservé dès leur arrivée une chambre à *La bonne*

Scénario

Brochette mais ils n'y repasseront qu'après avoir remis le Joyau à Rulvac.

- Utiliser un informateur : si les PJ se contentent de poser des questions aux passants, ceux-ci finiront par les orienter vers un certain Mapred, dit le Bossu. Ce dernier passe son temps à arpenter les rues de la ville. Il est connu de tous, et c'est également la mascotte des marchands en tous genres. Bien qu'étant relativement inoffensif, Mapred est un personnage ô combien estimable pour qui cherche des informations sur quoi que ce soit à Montégaux. C'est un informateur hors pair, qui monnaie bien souvent ses informations contre un bon repas chaud à l'auberge du *Renard de Montégaux* (la meilleure de la ville, évidemment). C'est un homme simple que beaucoup considèrent comme un peu benêt, aussi ne font-ils pas preuve de beaucoup de discrétion en sa présence. Une fois localisé, contre quelques espèces sonnantes et trébuchantes, il pourra donner les informations les plus utiles aux PJ.

Informations et Rumeurs

Entre parenthèses, de quelle source les PJ pourront glaner l'information.

- Un type vêtu de manière sombre est arrivé récemment en ville, accompagné de 4 mercenaires (passants, Mapred)
- le voyageur escorté serait magicien (Mapred).
- Le mystérieux voyageur et ses hommes sont installés *Au clair de Marblus* (Mapred, *Au clair de Marblus*)
- Deux personnages correspondant à la description de Daric et Keldin ont été vu du côté de la Bibliothèque de la ville (passants, fausse piste).
- Deux personnes correspondant à la description de Daric et Keldin ont pris

une chambre à *la bonne Brochette* (*A la bonne brochette*, Mapred)

- Un magicien peu commode résidant en ville, du nom de Dryfrak, serait passionné par les conjurations de démons (les passants, les auberges, Mapred. C'est vrai, mais il n'a rien à voir avec l'affaire en cours).
- *Le Renard de Montégaux* est certainement l'auberge la plus agréable de la ville (les passants, fausse piste)
- Le tenancier d'*Au clair de Marblus* arrange parfois des réunions discrètes pour des gens souhaitant traiter des affaires en toute tranquillité (Mapred).
- A la pointe de l'épée est certainement l'endroit le plus cosmopolite de la ville, et si on doit y trouver des malandrins, c'est plutôt là-bas (les passants, *A la pointe de l'Epée*)

Campagne : Montégaux

En vous référant au Manuel des Terres du Nord, vous trouverez d'autres personnages ou lieux à proposer à vos PJ. Ces contacts pourront vous servir lors d'un prochain scénario, *Sur les traces de Deslan Kamin*, qui conduira les PJ à s'arrêter à un moment où à un autre à Montégaux.

Scène 3 : La vente du Joyau

Ambiance musicale proposée : *Ben Hur*, Piste 15 : *Battle Preparation*, puis *The Fellowship of the Ring*, Piste 13 : *the bridge of Khazad Dum* pendant le combat

Arrangez-vous, bien sûr, pour que les PJ n'apprennent le lieu de l'échange que le jour même où il doit avoir lieu. Le soir, l'auberge *Au clair de Marblus* est évidemment bien remplie ; des hommes aux mines patibulaires jouent aux cartes et certains d'entre eux dévisagent les PJ. Il y a aussi pas mal de voyageurs, quelques marchands de passage, etc. Il n'y a aucune trace

Apparences Trompeuses

de Daric ou de Keldin dans la salle, ni personne ne ressemblant de près ou de loin à un magicien. Et pour cause, la remise du joyau doit avoir lieu dans une des chambres du premier étage, à l'abri des regards indiscrets.

A partir d'ici, la suite des événements dépend entièrement des actions des PJ. Si ceux-ci sont arrivés en début de soirée, alors ils auront pu voir les deux frères entrer dans l'établissement. S'ils leur sautent à la gorge, les frères se défendent et l'affrontement est inévitable. Le conflit virera bientôt à la bataille générale dans l'auberge, impliquant rapidement les autres clients de l'auberge.

Si les PJ restent dissimulés, ils verront les deux frères se diriger vers le comptoir. Après avoir échangé quelques mots avec l'aubergiste, Daric et Keldin montent discrètement à l'étage. Libres aux PJ d'agir lorsqu'ils le souhaitent mais du raffût dans l'escalier ou dans la salle commune attirera l'attention de Rulvac, qui enverra ses sbires voir ce qui se passe pendant qu'il se lancera quelques sorts de défense (on est jamais trop prudent face à des PJ enragés).

Si les PJ ne sont arrivés qu'en fin de soirée ou bien s'ils ont laissé les deux frères rejoindre Rulvac à l'étage, ils devront trouver un moyen d'accéder discrètement à la salle où se déroule la vente. L'un des sbires de Rulvac en faction devant la porte. De l'extérieur, en revanche, on peut accéder à la salle par une fenêtre donnant dans une ruelle sombre... entrée fracassante garantie !

Les PJ auront peut-être besoin de se renseigner dans l'auberge avant de passer à l'action. Si les PJ posent quelques questions accompagnées de pots-de-vin à quelques habitués, certains se souviendront peut-être avoir remarqué depuis quelques temps un étrange type aux cheveux poivre et sel, bien escorté, et qui sort rarement de sa chambre (il s'agit de Rulvac, bien sûr). D'autres auront peut-être vu entrer des personnages correspondants aux descriptions de Daric et Keldin.

Le patron, répondant qu'il nom de Garltin, niera toute implication dans l'affaire (il n'a pas vraiment envie de contrarier Rulvac), mais soudoyer l'un des employés de la taverne n'est pas impossible. Pour 15 sabots, soit une belle somme, une des serveuses expliquera aux PJ qu'un étrange manège semble avoir lieu au premier, et que le patron leur a interdit de monter pendant quelques heures. La serveuse sera capable de montrer la fenêtre de la pièce depuis l'extérieur. Un PJ charismatique et bien de sa personne arrivera peut-être à obtenir les informations pour moins que ça, s'il sait y faire avec les femmes. La serveuse, Suvia, est une petite paysanne rougeaude sympathique et timide, et il y a fort à parier qu'un bel aventurier pourrait s'attirer ses faveurs...

Quel que soit l'endroit où les PJ passeront à l'action (les escaliers, la salle d'auberge, la pièce du premier étage...) veillez à mettre en scène un combat haletant et utilisez au mieux le mobilier à votre disposition : menacé, Keldin monte sur une table, les sbires de Rulvac engagent un duel endiablé dans les escaliers (attention, la rambarde est fragile...), d'autres balancent des chaises sur les PJ, Daric croise le fer avec l'un des PJ debout sur le comptoir avec l'un des PJ, etc. Cherchant d'abord à se protéger, Rulvac passera ensuite à l'attaque, sans aucun scrupule pour les clients paniqués, de l'auberge, jetant alors ses sorts les plus destructeurs...

Si la situation tourne en faveur des PJ, Rulvac cherchera à récupérer le Joyau, mais tentera de sauver avant tout sa peau si la position de ses hommes est désespérée.

Conclusion

Lorsque les PJ ramèneront le Joyau de Galtrir, le Crâne se montrera satisfait, et il lèvera la malédiction qui pèse sur les PJ. A la suite de cela, il expliquera aux PJ qu'il va effacer de leur mémoire le chemin du temple, puis ceux-ci

Scénario

tomberont inconscients... ils seront retrouvés à l'orée de la forêt par le Druide Arlek, qui habite près de Séléana. Légèrement comateux, les PJ ne se rappelleront pas exactement toutes leurs aventures, et auront une légère migraine pendant quelques jours, qui finira par s'estomper.

Si Rulvac a réussi à s'échapper de Montégau, nul doute qu'il retiendra les PJ et cherchera à se venger dès qu'il aura une occasion. Les PJ auront alors gagné un ennemi implacable, ainsi que l'inimitié de la Mandragore, ce qui n'est pas rien ! Pour plus d'informations concernant l'organisation de la Mandragore, reportez-vous à *Manuel des Terres du Nord*.

Option : l'échec des PJ

Et Si... les PJ échouent ? Aie. Ils mourront dans d'atroces souffrances au matin du 30^{ème} jour. Cependant, si vous souhaitez sauver vos PJ d'une mort inévitable, ils tomberont seulement inconscients pendant quelques jours, avant d'apprendre, dans une taverne, qu'un magicien du nom de Rulvac a été massacré par des Ettercaps en pleine nuit...

Campagne : La Mandragore

L'organisation de la Mandragore sera à nouveau amenée à croiser la route des PJ dans le scénario *Sur les traces de Deslan Kamin* puis dans *Le Siège de Zamar* (Les trois scénarios formant d'ailleurs la Trilogie de la Mandragore). N'hésitez pas à distiller quelques informations à propos de cette organisation au cours du scénario (cf. *Manuel des Terres du Nord* à ce sujet). Une discussion avec Rulvac serait d'ailleurs assez intéressante. Si ce dernier s'échappe, il pourrait fort bien devenir un adversaire récurrent pour les PJ. Concernant la Mandragore elle-même, ses plans sont relativement tordus mais aussi très dangereux pour le royaume... en effet, dans quelques temps, cette organisation va pousser des Barons

Renégats à déclencher une guerre civile en l'absence du Roi...

Annexes

Daric

Description

Daric est un robuste guerrier. Mesurant un peu moins d'un mètre quatre-vingt, les yeux marrons et les cheveux bruns assez courts, Daric parle moins que son frère, mais n'en est pas moins relativement intelligent. Il est la force de frappe de la famille, certes, mais il n'est pas idiot pour autant.

Caractéristiques

Guerrier niv.6. Alignement : CN. PV : 55

FOR : 16

DEX : 14

CON : 14

INT : 13

SAG : 11

CHA : 10

Jet de Réflexes : +4

Jet de Vigueur : +7

Jet de Volonté : +2

Initiative : 6

Compétences principales : Bluff 4, Détection 4, Equitation 10, Escalade 0 (en raison de l'armure)

CA : 19 (Cotte de Mailles + Ecu en Bois)

Dons : Science du désarmement, Arme de Prédilection (Fléau), Expertise du Combat,

Apparences Trompeuses

Spécialisation Fléau, Science de l'initiative, Science du Croc-en-Jambe.

Attaque : *Fléau d'arme léger* +1 à +11/+6.
Dégâts : 1d8+6.

Keldin

Description

Keldin est le cerveau de la famille. C'est lui qui a pensé toute l'opération et qui a négocié la récompense avec Rulvac. C'est un personnage intelligent et rusé, qui sait reconnaître le moment où il faut battre en retraite... ou au contraire attaquer dans le dos !

Keldin mesure un peu plus d'un mètre soixante-dix et approche de la trentaine. Plus fluët que son frère, il n'en reste pas moins suffisamment costaud pour se sortir d'affaire tout seul. Ses yeux sont marrons et il porte ses cheveux bruns assez longs en une queue de cheval.

Caractéristiques

Guerrier 4 / Voleur 2. Alignement : CN. PV : 47

FOR : 16
DEX : 17
CON : 12
INT : 12
SAG : 12
CHA : 12

Jet de Réflexes : +7
Jet de Vigueur : +5
Jet de Volonté : +2

Initiative : 7

Compétences principales : Acrobatie 9, Bluff 10, Intimidation 8, Perception Auditive 8, Déplacement Silencieux 8.

CA : 16 (Armure de Cuir Cloutée).

Dons : Esquive, Science de l'initiative, Arme de Prédilection (Épée Longue), Attaque éclair, Souplesse du Serpent.

Attaque : *Épée Longue* +1 à +9, dégâts : 1d8+4

Divers : Attaque Sournoise : +1d6, Esquive totale, recherche de pièges, Sens des pièges.

Rulvac

Description

Rulvac est un membre de la tristement célèbre Mandragore, une compagnie de magiciens fourbes et sans scrupules. Afin de se faire bien voir dans l'organisation et d'accroître son pouvoir, il s'est mis en tête de percer les secrets du Joyau de Galtrir. Il a mis au courant ses supérieurs de ses recherches, mais ne les a pas encore informés qu'il était sur le point de trouver le Joyau, dans le but de l'étudier par lui-même tout d'abord.

Rulvac est un homme d'une quarantaine d'années, aux cheveux poivre et sel et à la barbe courte et piquante. Il porte des vêtements plutôt sombres et une grande cape bleue nuit. C'est un magicien doué, mais faible physiquement. Ainsi, afin de traiter l'affaire avec Keldin et Daric, il s'est entouré de mercenaires, quatre petites frappes locales qui le suivent partout et ont ordre de le protéger à tout prix.

Caractéristiques

Magicien 7. Alignement : NM. PV : 36

FOR : 8
DEX : 16
CON : 14
INT : 16

Scénario

SAG : 14

CHA : 10

Jet de Réflexes : +5 (+7 avec la Belette)

Jet de Vigueur : +4

Jet de Volonté : +8

Initiative : +7

Compétences principales :

CA : 15 (*Robe de Protection* +2, *Dextérité*) ou 16 (avec le don *Esquive*).

Dons : *Dispense de composantes Matérielles*, *Magie de Guerre*, *Science de l'initiative*, *Esquive*, *Ecole renforcée (Evocation)*.

Attaque : *Dague* +2, à +4 à l'attaque, *Dégâts* : 1d4+1.

Sorts Mémorisés :

Niv. 0 : *Résistance*, *Détection de la Magie*, *Fatigue*, *Ouverture/Fermeture*, *Illumination*.

Niv. 1 : *Bouclier*, *Projectile Magique (x2)*, *Armure*, *Repli expéditif*.

Niv. 2 : *Image Miroir*, *Protection contre les projectiles*, *Rayon Ardent*, *Fou rire de Tasha*

Niv. 3 : *Boule de Feu*, *Eclair*.

Niv. 4 : *Peau de Pierre*

Familier : *Belette*

Autres Objets : *Potions de Soins des Blessures Légères*, *Potion de Vol*

Les Monstres

Ettercaps

PV : 30. Initiative : +3. BBA/Saisie : +3 /+5.

CA : 14. Attaque : *Morsure* 1d8+2 + poison.

Attaque à outrance : *Morsure* 1d8 +2 + poison /

Griffes (x 2) 1d3+1. *Attaques Spéciales* : *Poison*,

Toiles. JS : *Vigueur* +4, *Réflexes* +4, *Volonté* +6

Compétences : *Escalade* + 10, *Fabrication de*

Pièges +4, *Détection* +8, *Dissimulation* + 9,

Perception Auditive + 4

Dons : *Attaques Multiples*, *Vigueur Surhumaine*

FP : 3. Trésor : *Standard*.

Ombre

PV : 25. Initiative : +2. BBA : +1. CA : 13.

Attaque : 1d6 points de Force. *Attaques*

Spéciales : *Absorption de Force*. *Défenses*

spéciales : *Mort-vivant incorporel*, +2 vs *Vade*

Retro, *Vision nocturne*. JS : *Vigueur* +1,

Réflexes +3, *Volonté* +4

Compétences : *Détection* +7 , *Dissimulation* + 8,

Perception Auditive + 7, *Fouille* +4

Dons : *Esquive*, *Vigilance*

FP : 3. Trésor : *Aucun*.

Vous pouvez la remplacer par une ombre majeure si vos PJ semblent trop puissant pour elle.

Araignées Géantes

PV : 24. Initiative : +3. BBA/Saisie : +3 /+9.

CA : 14. Attaque : *Morsure* à +4 : 1d8+3 poison.

Attaques Spéciales : *Poison*, *Toiles*. JS : *Vigueur*

+4, *Réflexes* +4, *Volonté* +1

Compétences : *Escalade* + 11, *Saut* +3,

Détection +4, *Dissimulation* + 4

FP : 2. Trésor : 1d10 pièces / 50 % or, 50%

objets

Si les PJ sont assez puissants, remplacez-les par des araignées énormes (FP 5).

Apparences Trompeuses

Les Sbires de Rulvac

Quatre Guerrier niv. 3. Alignement : CN, LM ou NM. PV : 27, 29, 32, 34. Réflexe : +2. Vigueur : +4 ou +5, Volonté : +1. Dons : Arme de Prédilection (tous) ; Attaque en puissance (tous) ; Science du coup de Bouclier ou Combat en Aveugle ou Arme en main ou Science de la destruction.

Bonus à l'attaque : +3, +4 sur l'arme de prédilection. Dégâts : Selon l'arme +2. CA : 16 (Armure d'écaille, Rondache, bonus de Dextérité).

Le Joyau de Galtrir

Grosse pierre précieuse verte de la taille d'un poing d'un orque, le Joyau de Galtrir est un puissant objet dans lequel, selon la légende, on aurait enfermé bien des secrets que les hommes ne devraient jamais découvrir. Un personnage pourtant le Joyau sur lui gagne +2 en Intelligence et en Sagesse, et peut faire appel une fois par jour à chacun des sorts suivants, comme s'il était jeteur de niveau 12 : *Compréhension des Langages, Détection de Pensée, Vision Magique, Scrutation, Contact avec les Plans, Mythes et Légendes*. Le Personnage acquiert également le don Meticuleux.

On raconte également que briser le Joyau en deux permettrait d'en extraire des savoirs ultimes et des secrets oubliés. Bien sûr, une telle opération est très difficile voire dangereuse, et les différents effets d'une telle opération sont laissés à votre discrétion. Les pouvoirs pourraient par exemple apporter instantanément 2 niveaux de Magicien à la personne ayant prononcé l'incantation, révéler un mystère ou un secret risquant de changer la face du monde... ou faire perdre tout simplement les pouvoirs du Joyau sans contrepartie, soit une sorte de morale du type de la *poule aux œufs d'or*.

Option : Raccourcir le scénario

Si vous souhaitez faire jouer un scénario plus court, vous pouvez vous passer de l'acte III en éliminant le personnage de Rulvac. Considérez que Daric et Keldin ont entendu parler du Joyau de Galtrir et après bien des recherches, ont réussi à le localiser. Ils peuvent le vouloir pour le revendre ou bien pour sa puissance, à votre convenance. Dans cette optique, il peut être intéressant de transformer Keldin en voleur/magicien, voire peut-être de rajouter un troisième frère pouvant être jeteur de sorts.

Scénario

Le Plan du temple

