



LE SIÈGE DE ZAMAR



SCÉNARIO D&D 3

Au beau milieu de la guerre civile qui secoue les Terres du Nord, les PJs, vont devoir pénétrer dans la ville de Zamar et reprendre une puissante relique, ainsi que saboter les réserves des Renégats et prendre contact avec les Résistants de la ville...



TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE **4**

Présentation 5

L’histoire 5

Déroulement 6

Dernières recommandations 6

PRÉAMBULE **8**

LE CONTEXTE HISTORIQUE

ACTE I **9**

ZAMAR EN PÉRIL

Scène 1 : La Lettre d’Yssel 9

Scène 2 : L’Arrivée aux Portes de la ville 11

Scène 3 : Le briefing 12

Scène 4 : Pénétrer dans la ville 15

ACTE II **16**

L'AVENTURE INTÉRIEURE

Scène 1 : La ville	17
Scène 2 : Trouver Mulkir	20
Scène 3 : Les réserves de nourriture	22
Scène 4 : La Cathédrale des Victoires	22

ACTE III **26**

LE CHÂTEAU DE ZAMAR

Scène 1 : Pénétrer dans le château	27
Scène 2 : Délivrer les prisonniers	29
Scène 3 : S'emparer de la Bannière du Lion	30
Scène 4 : Des combats héroïques	31
Scène finale : Sortir de la ville	32

ÉPILOGUE **35**

ANNEXES **37**

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 troisième édition de D&D®, un produit Wizards of the Coast™ ; 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

Crédits :

Auteur : Uron

Illustrations :

•Couverture : Askorahn - Lisa Fix

•Additionnelles : Askorahn - Artflow (AI)

Fonts : Marcellus par Astigmatic - Bebas Neue par Ryoichi Tsunekawa - Be Vietnam par Lam Bao -Open sans condensed

- Bilbo par TypeSETit

Maquette et conception graphique : Emmanuel Tauste

Présentation

Ce scénario est destiné à un groupe d'aventuriers de niveau 10-12 mais l'aventure peut être facilement adaptée pour des personnages de niveau inférieur, ou au contraire pour des PJs plus puissants. Un groupe de moralité bonne conviendrait mieux à ce scénario.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer cette aventure, aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien le scénario.

L'histoire

À la fin de l'hiver 872 Ep. IV, au beau milieu de la guerre civile qui secoue les Terres du Nord depuis le soulèvement des Barons Renégats, les PJs, fidèles au roi, vont devoir pénétrer dans la ville de Zamar. Celle-ci est depuis peu aux mains des Renégats, malgré le bastion que constitue la Cathédrale des Victoires, le temple de Gornar. Mais une puissante relique leur a été prise et les Renégats risquent de bientôt prendre le contrôle entier de la ville alors que les troupes fidèles au Roi Aurel encerclent désormais Zamar... Les PJs devront intervenir afin de retrouver la relique, saboter les réserves des Renégats et prendre contact avec les Résistants de la Cathédrale des Victoires... et si possible, déstabiliser le plus possible les défenses de Renégats et découvrir leurs plans.

Déroulement

Le scénario *Le Siège de Zamar* a été découpé en trois actes afin 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. Il est bon de noter que les Actes II et III ne doivent pas être joué dans un ordre linéaire, mais plutôt comme des modules qui s'imbriqueront les uns dans les autres selon les actions des PJ. La trame des évènements présentée dans le scénario est celle qui apparaît 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 un élément 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 quelque chose mettant en péril la suite du scénario.

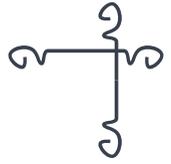
Jouer la campagne des Terres du Nord

Si vous souhaitez faire jouer la campagne des Terres du Nord dans son intégralité, il vous faudra utiliser les scénarios dans l'ordre suivant :

- Scénario 1 : *Les Maraudeurs*, niv1-2 (premier volet de la Trilogie Verte)
- Scénario 2 : *À l'ombre des Bois-Joyeux*, niv 3-4 (deuxième volet de la Trilogie Verte)
- Scénario 3 : *Apparences trompeuses*, niv 4-5 (premier volet de la Trilogie de la Mandragore)
- Scénario 4 : *Un dragon bien sûr de lui*, niv 5-6 (troisième volet de la Trilogie Verte)
- Scénario 5 : *Sur les traces de Deslan Kamin*, niv 6-8 (second volet de La Trilogie de la Mandragore)
- Scénario 6 : *Le siège de Zamar* niv. 10-12 (troisième volet de la Trilogie de la Mandragore)

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'Extrêmia comme monde de campagne, n'hésitez pas à lire le *Manuel des Terres du Nord* vous imprégner du contexte et en apprendre plus sur la ville de Zamar ou sur certains PNJ décrits dans cette aventure.

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

Notez également que ce scénario comporte quelques combats difficiles. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJs comporte suffisamment de ressources pour venir à bout de la plupart des ennemis, mais le MJ comme les PJs ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJs. N'hésitez pas à éliminer purement et simplement un combat si vos PJs vous semblent trop affaiblis pour l'emporter.

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 PJs. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq joueurs. Il vous sera bien sûr possible de faire jouer plus de joueur, mais il ne sera pas toujours évident de faire participer tout le monde, d'autant plus que les zones de donjon sont extrêmement réduites.

Cependant, l'avantage est aussi qu'aucun plan n'est vraiment nécessaire pour faire jouer ce scénario, surtout si vous savez soigner vos descriptions et si vos joueurs aiment les actions héroïques.

PRÉAMBULE



LE CONTEXTE HISTORIQUE



Vous pouvez communiquer le paragraphe suivant au PJs si vous souhaitez leurs résumer la situation :

En l'an 872 Ep.IV., alors que le bon roi Aurel participe avec ses troupes à la seconde guerre de l'Empire, une guerre civile éclate dans son royaume, les Terres du Nord.

À la base de cette guerre civile, un petit groupe de barons infidèles cherchant à renverser le roi. Désignés comme les « Barons Renégats », ces derniers reçoivent le soutien d'une petite partie de la population (et surtout celle de leurs sujets respectifs). Profitant de la guerre de l'Empire et bénéficiant de l'effet de surprise, les Barons Renégats parviennent à s'emparer de la ville de Zamar et des alentours.

Malgré la prise de contrôle de Zamar, il existe encore un foyer de résistants fidèles au Roi Aurel, réfugiés dans la Cathédrale des Victoires, le temple de Gornar.

Au dehors, les troupes loyales au Roi, commandée par Yssel le Baron Pourpre, commencent le siège de la ville.

Mais le siège risquant de durer des semaines et les loyalistes sachant qu'ils comptent de nombreux alliés à l'intérieur de Zamar décident d'envoyer une mission commando saper les défenses adverses avant de passer à l'assaut.

ACTE I



ZAMAR EN PÉRIL



Scène 1 : La Lettre d'Yssel

Ambiance musicale proposée :
Braveheart, Piste 6.

Où que soit les PJs, Yssel le Baron Pourpre, Grand Sénéchal des Armées des Terres du Nord, leur fait parvenir la missive à la page suivante que vous pouvez remettre aux PJs.

Le messager qui a apporté la lettre se nomme Melvin. C'est un jeune homme d'une vingtaine d'année, engagé dans l'armée depuis le début du conflit. Il ne sait rien concernant la mission des PJs, mais serait capable de les guider jusqu'à Zamar s'ils ne connaissent pas bien la région.

Chers Amis,

Je fais appel à vous car le Royaume a grand besoin de votre aide. En effet, vous n'êtes pas sans savoir que le conflit s'est intensifié...

Aujourd'hui, la bataille fait rage dans le Dunariar. Après s'être rendu maître de la ville de Zamar, site stratégique clé pour nos actions militaires futures, l'ennemi est sur le point de faire basculer le dernier bastion de la ville : la Cathédrale des Victoires, temple de Gornar. Mon vieil ami Bornir tient corps et âme son temple avec les autres Résistants, mais il se peut qu'il ne tienne très longtemps. Nos forces assiègent en ce moment la ville, mais il est difficile d'attaquer de front car la population loyale à notre Roi risquerait d'en pâtir. Il est d'une importance vitale de secourir Eryllia, la dirigeante de la ville, retenue prisonnière, afin de redonner confiance à la population locale. Il faudrait aussi s'emparer d'un objet dont je ne peux vous parler par lettre. J'ai tout naturellement pensé à vous pour vous introduire dans la Cité et effectuer cette délicate mission. Rendez-vous de toute urgence au camp près de Zamar, et demandez à me voir ; je vous expliquerai en détail les objectifs de votre mission. Puisse Abbo le Puissant vous protéger et vous apporter sa force pendant votre mission.

Amicales Salutations.

Yssel le Baron Pourpre, Grand Sénéchal.



Scène 2 : L'arrivée aux Portes de la ville

Ambiance musicale proposée :
The Two Towers,
Piste 12 : *Helm's Deep.*

Les PJs parviennent aux abords de la ville de Zamar alors que les forces loyales à la couronne tentent un nouvel assaut contre les Renégats. Veillez à bien décrire la scène à vos PJs, qu'ils puissent sentir le souffle épique de la situation. Vous pouvez utiliser le passage suivant pour vous inspirer.

Alors que vous êtes parvenu à franchir les nombreux barrages entourant la ville, un triste spectacle s'offre à vous : le combat fait rage à Zamar : les assaillants, aidés de machines de guerres, tentent une nouvelle offensive contre la forteresse adverse. Malgré leur courage et leur vaillance, et bien que les pertes ennemies soit nombreuses, les assiégeants ne parviennent pas à forcer les défenses de la cité, et ils sont une nouvelle fois repoussés par les Renégats. Ces derniers font tomber leurs échelles à l'aide de grands bâtons, déversent de l'huile bouillante sur les sapeurs

aux pieds des murailles, et mitraillent le bélier royal et ses hommes grâce à leurs arbalétriers. Alors que vous vous approchez du camp allié, la tour d'assaut est détruite par les tirs de catapulte adverses, marquant ainsi l'échec de l'assaut. Les troupes alliées sont sommées de se replier sous les jets de flèches ennemis. Il vous apparaît évident que Zamar ne pourrait tenir des semaines à ce rythme -là, mais le fait est que les alliés n'ont que quelques jours devant eux avant d'être cernés puis débordés par des troupes de renfort des Renégats.

Une fois que les PJs auront été témoin de la scène, ils chercheront certainement à entrer en contact avec Yssel le Baron Pourpre. Celui-ci dirige la manœuvre depuis la tente de commandement.

Ambiance musicale proposée :
The Two Towers, Piste 5 : The Uruk-hai.

Vous vous dirigez alors vers la tente de commandement, qui se trouve au centre du camp de fortune des assiégeants, à l'orée des champs dévastés faisant face à Zamar. Vu d'ici, les murailles de la ville semblent vaillantes, surtout lorsqu'on sait que la ville a déjà subi deux assauts successifs, et que celui-ci est le troisième en quelques jours. Alors que vous vous dirigez vers la tente, certains soldats vous reconnaissent, et leurs visages s'illuminent lorsqu'ils se dressent de tout leur corps pour vous adresser le salut militaire. Un officier s'approche alors de vous. « Je suis le Capitaine Marlir. Vous devez être les aventuriers que le Grand Sénéchal attend impatiemment. Suivez-moi, il sera bien aise de vous voir ».

Vous pénétrez alors à la suite du capitaine dans la tente de commandement, dont le drapeau des Terres du Nord flotte au vent. En entrant, vous découvrez une vaste table sur laquelle sont étendu des cartes des plans et quelques officiers qui s'affairent autour. Dans un coin de la pièce, assis dans un vieux fauteuil, un homme de forte stature, protégé par une étrange armure d'écailles de couleur noire, semble plongé dans ses pensées. Son heaume et son cimenterre sont posés sur un petit guéridon devant lui, et son regard est dans le vide. Il caresse nerveusement sa barbe blonde, et n'est tiré de ses pensées que par les raclements de gorge du Capitaine Marlir. Il s'agit bien sûr d'Yssel le Baron Pourpre.

Scène 3 : Le briefing

Au cas où les PJs n'auraient jamais rencontré Yssel auparavant, ce dernier aura entendu parler des exploits des PJs et aura fait appel à eux pour cette mission. Décrivez Yssel et apprenez un peu de son histoire à vos PJs (Voir le *Manuel des Terres du Nord*).

« Grand Sénéchal, <introduire ici le nom du groupe des PJs> sont arrivés. », fait le capitaine. Le colosse blond se lève alors d'un bond, et son regard devient pétillant. « Merci, Capitaine, vous pouvez disposer ». Après un bref salut, le Capitaine Marlir prend congé. Yssel, alias le Baron Pourpre, se tourne alors vers vous.



Yssel le Baron Pourpre

« Par le souffle d'Uron, j'espérais votre arrivée ! Chaque jour de siège est de plus en plus dur pour mes hommes. Les pertes sont lourdes, la cité ne plie pas, et nos soldats ne peuvent prendre de repos, car les forces de renfort renégates sont toutes proches, ce qui n'a pas non plus un effet positif sur le moral de mes troupes. Or, en plus de l'intérêt stratégique de la ville dans nos plans, vous devez savoir que des officiers alliés qui avaient la charge de la protection de Zamar sont détenus prisonniers par les Renégats. Mais ce n'est pas tout ». Des soldats apportent alors des sièges, et le Grand Sénéchal vous invite à vous asseoir avant de continuer. « Les Renégats se sont emparés d'une sainte relique appartenant

au clergé de Gornar, le dieu des victoires. Cette relique puissante a pour nom « la Bannière du Lion ». Ne me demandez pas quels sont ses pouvoirs, je ne les connais pas. Mais ce qui est sûr, c'est que si nous arrivons à nous emparer de cette relique et la restituons au clergé de Gornar, nous pourrions certainement parvenir à libérer la ville en frappant de l'extérieur comme de l'intérieur. Et c'est là que vous entrez en scène. Le Haut Commandement vous a jugé capable de mener à bien cette dangereuse mission. Vos deux objectifs prioritaires sont de dérober la Bannière du Lion à nos adversaires et de libérer nos officiers prisonniers des Renégats. Avant de poursuivre, avez-vous des questions ?

Yssel pourra alors informer les PJs qu'il ignore où se trouve actuellement *la Bannière du Lion*. En effet, les tentatives de *Localisation d'un Objet* de ses Mages de Guerre ont toutes échouées (*la Bannière* est protégée magiquement par les mages adverses). À propos des officiers, Yssel pense qu'ils sont retenus prisonniers au Château, mais n'en a aucune certitude. Ce dernier reprend ensuite ses explications :

« Il serait également bénéfique que vous profitiez de votre intrusion dans la ville pour saboter les réserves de l'ennemi, et si possible de capturer ou à défaut éliminer le général renégat, ainsi que de découvrir les plans futurs de ces sales chiens de Barons Renégats. Mais ne perdez pas de vue que les principaux objectifs de la mission ne sont pas là. Nous savons également que la résistance s'est organisée au sein même de la ville. D'après mes informations, les résistants sont retranchés dans la cathédrale des Victoires, le temple de Gornar dirigé par mon vieux compagnon Bornir. En cas de soucis, vous pouvez toujours vous y rendre. Dans le cas où vous vous empareriez de la Bannière, vous pouvez également aller lui remettre, il saura en faire bon usage.

La dernière fois que nous avons eu des nouvelles de Bornir, il tenait toujours la Cathédrale des Victoires mais ne pouvait en sortir. Il nous a cependant informés qu'un de ses contacts, un tonnelier du nom de Mulkir, pourrait participer à un éventuel commando. Pour vous dire la vérité, nous avons déjà envoyé un commando en infiltration dans la ville, mais nous n'avons plus aucun contact depuis deux jours. Il est cependant possible que Mulkir n'est pas été découvert par les Renégats. Prenez contact avec lui, il pourra sûrement vous aider. Il connaît la ville comme sa poche, et saura peut-être localiser la Bannière du Lion ou les officiers. S'il a eu des contacts avec le précédent commando, il pourra sûrement vous dire ce qu'il leur est advenu. Vous avez carte blanche pour agir. Bonne chance.

Voilà les PJs avec bien des choses à faire... ils doivent pénétrer dans la ville, s'emparer d'un artefact, capturer un adversaire, libérer des officiers, prendre contact avec la résistance, trouver un tonnelier, découvrir où se trouve le premier commando, détruire des réserves et voler des plans ! On a fait plus simple comme mission...

Option : À l'assaut !

Et si vos PJs ont décidé de vous embêter et d'attaquer la ville de front à grand renfort de sorts ? Et bien soit, cela a peut-être une chance de marcher : si les PJs se montrent grosbills, certes, mais très ingénieux, peut-être parviendront-ils à pénétrer par la force dans la ville, voire à sévèrement endommager les défenses. Récompensez des actions intelligentes mais découragez les actions type « fonce dans le tas » : du haut des murailles ou à l'abri dans une tour, un Magicien de la Mandragore aura sûrement repéré tout groupe de grosbills et s'occupera de leur cas, à distance, protégé magiquement depuis la tour et privilégiant les sorts ne permettant pas de le localiser...

Scène 4 : Pénétrer dans la ville

Ambiance musicale proposée :
Last of the Mohicans, Piste 10 : *the Courier*.

Ceci ne devrait pas être une chose facile... Laissez les joueurs imaginer des plans ingénieux pour franchir les remparts de Zamar... Mais gardez à l'esprit que pénétrer dans la ville de jour est presque impossible. Les hommes des Renégats sont vigilants, voient les pas des PJs invisibles dans les poussières ou les débris, et les magiciens de la Mandragore (alliés aux Barons Renégats) guettent en lançant des sorts de *Détection de l'Invisibilité*. À moins bien sûr de profiter de l'affolement généré d'un

assaut allié pour s'infiltrer dans la cité rebelle. De nuit, en revanche, seuls les magiciens sont à même de pouvoir détecter les PJs et de donner l'alerte. Mais si les PJs prennent toutes les précautions nécessaires, n'hésitez pas à couronner leur entreprise de succès. Ils pourraient très bien avoir besoin d'éliminer une ou deux sentinelles, et vous pouvez en profiter pour faire passer une patrouille non loin des PJs, sans pour autant les dénicher.

ACTE II



L'AVENTURE INTÉRIEURE



Nos PJs sont désormais à l'intérieur de la ville de Zamar, en plein terrain occupé par les troupes des Barons Renégats. Cet acte est plutôt organisé par lieu plutôt que de manière linéaire, les PJs étant libres de commencer leurs actions par le lieu qu'ils souhaitent. Ainsi, toutes les scènes ne sont pas forcément nécessaires et les PJs décideront peut-être de négliger certains aspects afin de se concentrer sur les objectifs majeurs. En tant que MJ, il vous faudra une certaine souplesse et parfois un peu d'improvisation pour faire jouer cet acte.

Scène 1 : La ville

Cette partie décrit la ville de Zamar dans sa configuration actuelle et les lieux importants.



Généralités

En temps que ville assiégée, l'activité de la ville s'en trouve perturbée ; le commerce fonctionne au ralenti, l'inflation est galopante et la population commence à avoir du mal à trouver ce qu'elle recherche. De plus, un couvre-feu a été imposé : il est fixé à 22h et prend fin à 6h, et toute personne que les soldats voient encore dehors entre ces horaires sera immédiatement appréhendée et conduite au poste. Quant aux patrouilles, elles circulent de jour

comme de nuit, avec une moyenne de quinze hommes plus deux sous-officiers. Le Général Rebelle se nomme Silkir (Guerrier 13) et il réside dans le château de Zamar. *La Bannière du Lion* s'y trouve également gardée par trois magiciens de la Mandragore. Les greniers contenant les réserves se trouvent quant à eux à l'ouest de la ville, et sont facilement reconnaissables, car ils portent l'insigne de la ville sur leur façade (une tête de Kirin).

Le château

Décrit dans l'Acte III, le château se trouve à peu près au centre de la ville, face au Quartier Général de la Milice des Lames-Joyeuses. En ce moment, avec le siège, il regorge de soldats renégats et de magiciens de bas niveau de la Mandragore. Les PJs apprendront sûrement que les prisonniers sont détenus dans les prisons du château, au sous-sol. Les PJs pourront obtenir cette information dans toute bonne taverne de la ville, ou auprès des soldats des égouts ou à la Cathédrale des Victoires. (Voir plus ci-après).

Dans les égouts

Un petit groupe de la milice loyal à la couronne (les Fils de la Victoire) vit terré dans les égouts depuis la déroute. Ils ne sont que douze, dont le seul avantage est que les Renégats ne soupçonnent même pas leur existence. Ils savent où se trouvent les officiers prisonniers, mais ne peuvent rien tenter seuls (ils se feraient massacrer). S'ils découvrent l'existence des PJs, ils tentent d'entrer en contact avec eux. Ils sont mal nourris, parfois blessés, mais ils ont appris à maîtriser les égouts de la ville qui permettent de se rendre à peu près où l'on veut et très discrètement.

Les égouts sont cependant dangereux, on y croise notamment des Rats-Garous ou des limons ; la fréquence de ces monstres, le nombre et l'espace entre chaque attaque sont laissée à votre discrétion. Des PJs ingénieux pourraient penser à pénétrer dans le château par les égouts puis les latrines. C'est une solution possible, mais dangereuse. Il faut tout d'abord trouver un moyen de passer une grille en acier forgé, puis éliminer les cubes gélatineux faisant le ménage au fond des latrines.

Les auberges

Les plus célèbres auberges de la ville ont été réquisitionnées par les Renégats. Les Lames Joyeuses y règnent en maître et persécutent la population. Reportez-vous au *Guide Gisselin des Terres du Nord* pour découvrir les différentes auberges de Zamar. Laisser les PJs fouiner un peu, organisez une petite rixe si vous êtes d'humeur... d'ailleurs, si les PJs ne sont pas vigilants, n'hésitez pas à introduire un renégat qui aurait pu entendre parler des PJs (« hé, toi, je te reconnais ! »). Une telle intervention risquerait fort de compromettre la couverture des PJs et corserait leur mission si le Haut Commandement des Renégats venait à être informé de leur présence dans la ville...

En revanche, c'est un moyen facile de compliquer la tâche d'un groupe qui aurait un peu tendance à « se balader ». Dans les auberges, les PJs apprendront sûrement où sont détenus les officiers alliés capturés pendant la reprise de la ville par les Renégats, ainsi que l'emplacement des greniers à nourriture de la ville.

Les Temples

On trouve des chapelles et temples de plusieurs dieux dans la ville. Ils ont tous adoptés un profil bas (à l'exception de celui de Gornar, voir plus bas), déclarant la neutralité dans le conflit actuel par peur des représailles sur les temples et leurs ouailles. Le clergé d'Appoca a organisé une manifestation la semaine dernière, entraînant tous ceux qui en ont assez de la guerre. Les Renégats, craignant l'émeute générale, ont lancé ses forces contre les manifestants, et tout cela s'est fini dans un bain de sang. Les autres clergés ont donc des raisons d'attendre que les choses se passent...

Les résistants de la Cathédrale des Victoires

Les Résistants sont retranchés dans le temple de Gornar et mènent une lutte sans merci aux Renégats, qui ne sont pas encore parvenus à les déloger du temple. Ce dernier a subi des dégâts, mais est encore debout. Les Renégats ont en plus le désavantage de ne pas pouvoir détruire pierre à pierre le temple, car ils souhaitent à terme y installer la Bannière du Lion afin qu'elle ne dégage que plus de puissance.

Option : Les PJs sont repérés

Si vos PJs sont repérés par les troupes ennemies, organisez une chasse à l'homme dans les rues de Zamar ; les PJs parviendront à se cacher, seront débusqués, on placardera des affiches sur les murs avec leur portrait, et la mission n'en sera que d'autant plus dure, mais elle reste tout à fait réalisable si les PJs se déguisent ou utilisent des moyens magiques. Simplement, du fait de leur maladresse initiale, faites doubler la garde aux endroits stratégiques : il deviendra bien plus difficile de surprendre qui que ce soit si les Renégats se doutent qu'un puissant commando rôde dans la ville...

Scène 2 : Trouver Mulkir

Il est fort probable que les PJs se mettent en quête de Mulkir le tonnelier une fois en ville. Après quelques heures de recherche, ils finiront par trouver dans une petite ruelle une échoppe de tonnelier, appelé « À La Robuste Barrique ». Lisez le texte qui suit lorsque les PJs arriveront près du magasin.

Ambiance musicale proposée :
Gladiator, Piste 8 : The Emperor is dead.



Vous commencez à désespérer de trouver ce fameux Mulkir, lorsque vous tombez dans une petite ruelle. Dans celle-ci, on peut apercevoir une échoppe de tonnelier, appelée « À la Robuste Barrique ». Sans hésiter une seconde, vous vous dirigez vers ce commerce. C'est une échoppe minuscule, coincée entre deux bâtiments bien plus grands. Il semblerait toutefois qu'il y ait un étage. Les vitres sont sales et la porte de chêne semble robuste. Vous pénétrez à l'intérieur, et à votre grande surprise, vous découvrez une

salle bien plus vaste que ce que vous auriez imaginé de l'extérieur. De multiples tonneaux de toutes tailles, plus ou moins finis, gisent partout dans la pièce. Un homme plutôt petit à la barbe brune travaille actuellement sur un tonneau. Il semble seul. Il relève la tête à votre arrivée, et vous découvrez deux yeux malicieux qui se cachent derrière une lunette d'approche. L'homme se lève, essuie ses mains sur son tablier, puis demande : « Vous désirez ? Que puis-je pour vous, Mes Seigneurs ? »

L'homme est Mulkir, bien sûr. Lorsque les PJs lui font comprendre pourquoi ils sont là, il les fait taire et va fermer sa boutique. Puis il les invite à monter à l'étage « Nous serons plus tranquilles là-haut », dit-il. L'étage est là où vit Mulkir, et il proposera à boire aux PJs avant de les écouter. Lorsqu'ils auront terminé, Mulkir pourra leur indiquer les éléments suivants :

— Les réserves de nourriture se trouvent à l'ouest de la ville, dans des greniers portant les emblèmes de la ville. Il faut se méfier, car ils sont très bien défendus.

— Le général des Renégats se nomme Silkir C'est un combattant expérimenté, dont le Quartier Général est bien sûr au château.

— Les officiers prisonniers sont détenus au château, mais il ne sait pas exactement où.

— Mulkir informe les PJs de l'existence d'un petit groupe de résistants alliés qui se cachent dans les égouts depuis que la ville a été prise par les Renégats. Il peut les mettre en contact avec ces soldats, qui commencent à bien connaître les égouts, moyen particulièrement discret pour se déplacer.

— Le foyer de résistants de la ville est la Cathédrale des Victoires, le temple de Gornar. Malgré des forces supérieures en nombre et des attaques quotidiennes, les Renégats n'ont pas encore réussi à en déloger les résistants. Mulkir n'a cependant aucune idée de leur nombre, de leurs réserves et de leur état.

— La Bannière du Lion a été elle aussi menée au château. Mulkir ne sait pas où exactement, mais elle doit être bien gardée, c'est sûr.

Mulkir n'accompagnera probablement pas les PJs dans leurs aventures (il ne peut de toute façon leur être d'aucun secours, mis à part pour les cacher chez lui).

Scène 3 : Les réserves de nourriture

Trouver les réserves de nourriture n'est pas bien difficile : elles sont situées à l'ouest de la ville, dans les Greniers à l'emblème de la ville. Ces greniers sont constamment surveillés par des soldats et quelques magiciens, car le Haut Commandement de la ville craint qu'un siège qui perdure n'harasse la population. Quand celle-ci n'aura plus de quoi se nourrir, certains

pourrait être tentés de s'attaquer aux réserves (notamment celles réservées aux hommes des Renégats). Les greniers sont au nombre de quatre, tous de même taille. Les forces armées les surveillant sont laissées à l'appréciation du MJ, mais veillez toutefois à donner du fil à retordre à vos PJs sans pour autant les affaiblir trop pour la suite.

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones and the lost Arch,
Piste 14 : *The German Sub.*

Laissez les PJs monter leur opération et demandez-leur la manière dont ils vont procéder : une des meilleures solutions est de mettre le feu au grenier, mais ce n'est pas la seule.

Scène 4 : La Cathédrale des Victoires

À un moment où à un autre, les PJs chercheront peut-être à entrer en contact avec la Résistance locale. La poche principale se trouve à la Cathédrale des Victoires, le temple de Gornar. Peut-être les PJs souhaiteront s'y rendre pour y glaner des informations, apporter leur contribution à une action de guérilla ou au contraire aider à la défense de la cathédrale, qui est assaillie nuit et jour par les forces des Barons

Renégats, soutenus par quelques vils magiciens de la Mandragore. Vous pouvez lire ou paraphraser le texte ci-dessous pour faire sentir aux PJs l'urgence de la situation à la cathédrale des Victoires. Il est presque impossible de s'y rendre de jour, et même de nuit, la Cathédrale étant encerclée, il faut employer ruse et précaution pour se faufiler dans les mailles du filet dressé par les Renégats.

Ambiance musicale proposée :
The Last of the Mohicans, Piste 5 :
The Fort Battle.

Alors que vous approchez de la Cathédrale des Victoires, vous découvrez un immense bâtiment, plus immense encore que les descriptions grandioses que l'on vous en a faites. Mais plutôt que par la magnificence du temple, qui aurait dû vous frapper en temps normal, c'est le nombre de Renégats encerclant le bâtiment et tentant de défoncer la porte qui vous interpelle... Il semblerait que les Renégats aient plus de forces disponibles qu'ils n'y paraissent... Le Temple de Gornar a subi de nombreux assauts et ça et là, on retrouve les dégâts fait par les boules de feu des magiciens de la Mandragore, les alliés des Barons Renégats. Mais la structure tiens toujours bon, et de vaillants archers pilonnent les positions des Renégats depuis les clochers, alors que des cantiques montent des profondeurs de la Cathédrale.



Si vos PJs parviennent à pénétrer sans trop de dommage dans la Cathédrale, ils seront d'abord menacés puis conduits à Bornir... les Résistants se méfient de tous les intrus et les prennent au premier abord pour des espions ! Mettez en scène la situation avec des Résistants bourrus et méfiants jusqu'à l'intervention de Bornir. Décrivez aussi les actions de défenses des Résistants, qui vont tour à tour consolider la porte, monter de l'eau bouillante dans les clochers, préparent des flèches enflammées, etc.

Après avoir été baladés dans la cathédrale et un peu rudoyés, vous êtes menés près d'un des murs en réparation sur lequel s'affairent plusieurs personnes, tentant tant bien que mal de colmater les brèches. Là, dirigeant la manoeuvre, un homme barbu d'une cinquantaine d'années, au visage fatigué mais décidé ; Caparaçonné dans une surprenante armure d'écaille d'un noir très profond malgré un petit embonpoint, l'homme fait entendre sa grosse voix et motive les troupes : « Allez, du nerf ! Gornar ne nous a pas abandonné ! Prouvez-lui que vous méritez ses faveurs ! » En sueur après avoir harangué les travailleurs, l'homme se tourne vers vous : « Laissez ces gens », fait-il à l'attention des soldats qui vous entourent. « Vous êtes sans erreur possible le commando spécial qu'on m'a promis. Je suis Bornir, Grand Prêtre de Gornar ».



Bornir, prêtre de Gornar

Bornir écoute avec intérêt les nouvelles de l'extérieur. Si leur cœur vous en dit, il donnera quelques ordres aux PJs, comme renforcer les défenses d'un point sensible de la Cathédrale des Victoires ou de tenter une sortie pour aller détruire les deux catapultes pilonnant le Temple.

Il fournira également les informations suivantes aux PJs :

— Il indique l'adresse et la localisation de la maison de Mulkir.

— Il sait qu'un petit groupe de soldats loyaux à la Couronne erre dans les égouts. Leur mission initiale était de trouver l'entrée secrète du Château par les égouts, mais il n'a pas pu avoir de nouvelle d'eux depuis plusieurs jours. Il recommande aux PJs d'essayer de les retrouver.

— Il peut indiquer l'emplacement des réserves de nourriture.

— Il indique la localisation du château, des temples et des tavernes.

— Il fournit une carte de la ville aux PJs.

Campagne : Bornir

Bornir, le Grand Prêtre de Gornar, est le leader des résistants et en période de paix, il siègeait au conseil de Zamar. Mais Bornir est surtout un ancien aventurier célèbre : il fut membre des célèbres Chasseurs Impitoyables avec Yssel, Xartur, Allassard et la magicienne Océane. Bornir est un personnage entier, prompt à l'énervernement mais aussi à des rires aussi francs que communicatifs. Cet homme au charisme évident ne se laisse jamais marcher sur les pieds, et s'il aime la bonne chère, il est doté pour tout le reste d'une volonté à toute preuve. Il aidera les PJs du mieux qu'il le peut (soins, matériel, informations), mais ne pourra en aucun cas les accompagner au château : il a trop à faire à la Cathédrale des Victoires afin de soutenir le siège des Renégats.



ACTE III



LE CHÂTEAU DE ZAMAR



Cet acte détaille le cœur de l'action des PJs : la libération des officiers et la récupération de la bannière du Lion. Grâce aux éléments collectés dans l'Acte II, les PJs sauront que c'est dans le château qu'il faut se rendre pour espérer mener à bien la mission.

Scène 1 : Pénétrer dans le château

Cette scène vous obligera à pas mal d'improvisation et les actions des PJs guideront grandement le déroulement de la scène. Utilisez le texte suivant pour décrire l'extérieur du château :

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones and the Temple of Doom, Piste 5 : *Children in Chains*.

Le Château de Zamar se dresse devant vous telle une forteresse imprenable : ses murs sont d'une épaisseur impressionnante, ses tours sont larges et hautes comme des arbres centenaires, et la porte est protégée par un pont-levis, une herse et de nombreuses sentinelles. Pourtant, en journée, le pont-levis est abaissé et la herse relevée afin de faciliter le passage des visiteurs et des soldats Renégats entrant et sortant du château. Seuls ces derniers ne sont pas rigoureusement contrôlés. Tout chariot ou convoi pénétrant à l'intérieur de l'enceinte est fouillé de fond en comble. Enfin, le Donjon se dresse au centre de la cour du Château. Parfois, un Mage accompagne un groupe de Renégats effectuant une reconnaissance sur le chemin de ronde. Le mage passe souvent quelques minutes à jeter quelques sortilèges puis recommence son parcours, entouré des soldats.

Pour entrer dans ce château, les PJs pourraient imaginer un plan : se faire passer pour des prisonniers ou des soldats, utiliser la magie ou encore entrer par les égouts. Un autre plan serait de mettre le feu aux greniers alimentaires de la ville, faisant ainsi d'une pierre deux coups, car ils pourraient profiter de la panique pour pénétrer dans le bâtiment.

Laissez les PJs concevoir un plan ingénieux, mais gardez simplement à l'esprit qu'on n'entre pas dans le château comme dans un moulin, et que plusieurs mages montent plus ou moins discrètement la garde, donnant ainsi un sérieux coup de main aux soldats.

Le château n'est pas détaillé intégralement ici, afin de vous laisser une entière liberté et d'adapter sa forme à votre campagne. De plus, un plan n'est certainement pas nécessaire car les PJ tenteront de remplir leurs objectifs plutôt que de visiter et de piller tout le château comme un vulgaire donjon. Pensez à placer sur leur route les habituelles salles de réception, bibliothèque, chambres, salons et bureaux... et des patrouilles. N'hésitez pas à sanctionner une attaque de front bien peu discrète en permettant aux officiers et magiciens de se préparer à l'assaut des PJ.



Option : Passer par les latrines

Ambiance musicale proposée : *The Rock*, Piste : *In the tunnels*.

Si les PJ ont décidé de passer par les égouts pour pénétrer dans le château, c'est qu'ils auront préalablement retrouvé un groupe de Fils de la Victoire qui erraient dans les conduits de la ville. Ce groupe sera à même de les conduire jusqu'aux zones d'évacuation des latrines : là, il faudra se débarrasser d'une grille en fer forgé, puis résister à l'odeur insupportable (Vigueur DD20, ou pris de vomissement, -1 à la CON pendant 1d4 heures, -1 à toutes les actions pendant 1h). Il faudra ensuite affronter les cubes gélatineux qui se sont installés au fin fond des conduits des latrines, puis réussir des jets d'escalade DD18 pour remonter à l'intérieur du château par les conduits de latrines !

Scène 2 : Délivrer les prisonniers

Quelle que soit la manière dont les PJs sont entrés dans le château ou quel que soit le plan du château, les prisonniers seront toujours détenus dans les sous-sols. Après avoir placé quelques sentinelles à éliminer sur la route des PJs, faites les parvenir dans les prisons. Le nombre de soldats surveillant les prisons est laissé à votre discrétion. Si les PJs sont venus par les égouts et qu'ils ne sont pas discrets, des soldats Renégats pourront venir en renfort, alertés par les bruits de combat. On trouve en tout près d'une trentaine de prisonniers dans les geôles : des soldats Renégats ayant tenté de désertre, des habitants de la ville loyaux à la couronne et ayant manifesté leur franche hostilité envers les Renégats lors de la prise de la ville, et bien sûr des officiers de l'Armée Royale. Ces derniers sont détenus dans la salle de torture, pour être à nouveau questionnés un peu plus tard. Lorsque les PJs vont pénétrer dans la salle de torture, lisez le paragraphe qui suit :

Ambiance musicale proposée :

Lord of the Ring, the two towers,

Piste 10 : *Treebeard.*

La dernière salle au fond du couloir semble être la salle de torture... et c'est là que sont enfermés les officiers alliés ! Enchaînés au mur ou sur des tables de bois, ces derniers semblent très affaiblis. Une fois la porte ouverte, vous pénétrez dans une salle qui vous donne la chair de poule : des statues grimaçantes et menaçantes sont présentes un peu partout, entourant des machines de tortures toutes plus monstrueuses les unes que les autres. Un des hommes attachés au mur se redresse alors. Bien qu'affaibli, il est de forte stature, et bien que sa barbe pousse de manière anarchique et qu'il soit tout sale, un air de respect et d'ordre émane de son regard. Je suis le Général Tarquin. Qui êtes-vous ?

Les statues sont en fait des Gargouilles (cf. annexes), qui attaqueront les PJs lorsque ceux-ci tenteront de délivrer les officiers. Les Gargouilles tenteront de surprendre les PJs si possible.

On trouve en tout six officiers : le Général Tarquin (Guerrier 13), deux commandants et 3 capitaines. Ils sont tous très affaiblis (moins de 10 PV), mal nourris, fatigués, et sans aucun équipement. Même soignés, ils ne pourront être d'un grand recours aux PJs (qui, rappelez-le, doivent quand même faire évader les prisonniers et les ramener sains et saufs!).

Option : Les PJs sont en difficulté

Si à un moment ou un autre, les PJs sont en grande difficulté, vous pouvez décider que le Général Tarquin est suffisamment valide pour les aider. L'aide d'un soldat de métier, Guerrier de 13^{ème} niveau, même blessé, devrait permettre aux PJs de souffler un peu. Mais attention : ne laissez pas Tarquin sauver à lui seul tout le groupe ! Les PJs ne doivent pas avoir l'impression que Tarquin est trop fort et résout les problèmes tout seul... Sinon, pourquoi ne se serait-il pas évadé ? Cela dit, Tarquin est un atout dans votre manche, qui peut tout de même apporter de la puissance physique à un groupe de joueur en manquant.

Scène 3 : S'emparer de la Bannière du Lion

La Bannière du Lion a été soigneusement dissimulée dans le château et fait l'objet d'une surveillance toute particulière. Il faut tout d'abord trouver un passage secret dont l'entrée se situe non loin des appartements de Sikar (voir à l'intérieur de ceux-ci si vous désirez corser la situation). Une fois le passage secret ouvert, les PJs découvrent un petit escalier en colimaçon qui descend dans les ténèbres. Un jet de pistage (DD25) permettra de révéler que le passage est souvent emprunté par des humains.

Ambiance musicale proposée :
Les aventuriers de l'arche perdue, Piste 16 : *Ark Trek*. Puis pendant le combat : *Dune*, Piste : *Paul kills Feyd*.

Vous parvenez dans une vaste salle qui ressemble à un salon : canapé, guéridon, service à thé, tout y est. Plusieurs tentures et rideaux ornent les murs, et au milieu du mur du fond, deux splendides armures de plates encadrent une superbe bannière représentant une tête de Lion.

Les deux armures sont en fait des Golems de Fer qui s'animeront s'ils sont attaqués ou si les PJs s'approchent trop de la Bannière. Dissimulés dans deux alcôves secrètes, (Fouille DD25) deux magiciens de la Mandragore attendent que les PJs soient engagés dans le combat pour intervenir, en commençant par lancer de puissants sorts offensifs afin d'affaiblir immédiatement les PJs (notamment les Combattants). Comme les PJs auront sûrement fait beaucoup de bruit en combattant le mur vivant précédent, permettez aux deux mages de s'être préalablement jeté un ou deux sorts avant d'aller se cacher.

Option : Les PJs ne sont pas en mesure de combattre les mages et les golems à la fois

Si les PJs ne sont pas de taille à affronter quatre adversaires de haut niveau, vous pouvez très bien décider que les deux magiciens déambulent plutôt dans les couloirs avoisinant la salle de la bannière ; si tel est le cas, ils seront alors invisibles et tenteront de prendre les PJs entre deux feux. Mais au moins, même affaiblis par le combat, les PJs auront le temps de se soigner avant d'affronter les Golems.

Scène 4 : Des combats héroïques

Si vos Joueurs sont friands des combats contre les « boss de fin de niveau » et qu'ils sont suffisamment en état d'affronter de terribles adversaires, veillez à mettre sur leur route les deux personnages suivants, ensemble ou séparément. Rappelez-vous également que Silkir comme Ilsarin ont des officiers ou des apprentis avec eux, et n'affronteront certainement pas les PJs seuls contre cinq !

Ambiance musicale proposée :
Stars Wars the Phantom Menace, Piste 2.

Silkir est le leader des forces des Renégats sur Zamar. C'est un ancien mercenaire qui a pas mal bourlingué avant de se ranger à la solde des Barons Renégats. C'est un combat redoutable, réputé impitoyable avec ses ennemis et à l'humeur taciturne.

Ilsarin n'est autre que le chef incontesté de la Mandragore, cette organisation de Magiciens rebelles dont les PJs ont déjà croisé la route. Doté d'une grande puissance, Ilsarin est un adversaire particulièrement dangereux et il vous faudra peser le pour et le contre avant de l'opposer à vos PJs.

Scène finale : Sortir de la ville

Ambiance musicale proposée :
Willow, Piste : Escape from tavern.

Il faut maintenant que les personnages parviennent à sortir de la ville sans encombre... Si vos PJs ont réussi un sans faute, et ne se sont pas fait repérer, alors il leur faudra jouer encore d'un peu de discrétion et de ruse pour trouver un moyen de filer en douce... Des déguisements à l'utilisation de magie, tout peut être bon pour sortir de la ville assiégée... Attention cependant à ne pas se faire repérer par les archers qui prendront facilement pour cible des Personnages dévalant la muraille... Et attention aussi à ne pas gagner l'extérieur de la ville avec des tuniques de soldats Renégats, sans quoi les soldats Royaux prendront les PJs pour des déserteurs de l'armée renégate !

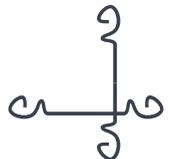
Option : les PJs n'ont pas été très discrets

Les PJs ont fait beaucoup de remue-ménage dans le château, ont laissé des cadavres partout derrière eux ou ont dépoussiéré la grande salle à coup de boule de feu ? Des soldats auront donc pu donner l'alerte ! À vous alors de mettre en place une scène très vivante et pleine de rythme et d'images fortes : les PJs tentent par exemple de s'échapper par les toits du château, les archers renégats tentent de les embrocher alors qu'une petite dizaine de soldats les prend en chasse sur le toit, alors qu'au loin les fumées noires et épaisses des greniers en flammes obscurcissent le ciel...

Option : Les PJs attendent le moment propice

Les PJs décideront peut-être de tenter une sortie lors d'un nouvel assaut de l'Armée Royale. Occupés à défendre leurs positions, les Renégats ne pourront pas trop s'occuper des PJs, mais attention aux flèches perdues des deux côtés. À vous de décrire la bataille faisant rage, les boulets de catapultes s'écrasant sur la muraille ou sur la tour d'où les PJs avaient prévu de descendre discrètement... Les bruits de bataille, les cris des morts et des blessés et les ordres criés par les Renégats devront rythmer les

déplacements discrets des PJs, à moins que ces derniers ne tentent le tout pour le tout et foncent tête baissée afin de sortir au plus vite de la ville... Solution qui peut se révéler efficace, mais dangereuse : les archers des tours se feront un plaisir de canarder ceux qu'ils prendront pour des déserteurs... Peut-être même un mage de la Mandragore, survivant du massacre, aura gardé en réserve un sort ou deux pour les fuyards...



Option : Les PJs sont faits prisonniers

Si les PJs ont fait des erreurs, ont tenté de faire de leur mieux mais ont été capturés par les Renégats, plusieurs solutions s'offrent à vous :

- ↳ Laisser les PJs tenter une évasion rocambolesque, avec l'aide des autres prisonniers de la ville, parmi lesquels des soldats royaux mais aussi des criminels et autres pires crapules... les PJs sauront-ils coordonner ce petit monde pour sortir vivants des geôles de Zamar ?
- ↳ Monter un second commando pour aller libérer les PJs en plus des généraux : faites alors tirer des nouveaux personnages pour l'occasion ou donnez des pré-tirés à vos joueurs, afin que ceux-ci libèrent eux-mêmes leurs propres personnages !
- ↳ Faire tomber Zamar : quelques semaines après l'échec des PJs, la ville peut tout de même finir par tomber. Les Renégats sont alors vaincus et la ville est entre les mains du Grand Sénéchal Yssel. Si tel est le cas, la situation aura été débloquée grâce à l'intervention d'une petite troupe d'élite de rôdeurs, commandée par le célèbre Allassard (désormais connu sous le nom de Yedel). Cette troupe d'élite aura pénétré par les latrines et déstabilisé de l'intérieur les défenses de la ville... Les PJs seront libérés, mais Yedel, Bornir et Yssel seront alors les seuls héros du siège...
- ↳ Les PJs sont exécutés sur la place publique de Zamar par les Renégats : on peut alors dire que vous avez décidé d'être sadique avec vos joueurs ! Ils seront plus prudents la prochaine fois !



ÉPILOGUE



Ambiance musicale proposée :
Stars Wars, A New Hope, Piste :
Finale.

Si vos joueurs sont sortis victorieux du scénario, à savoir vivants et en ayant rempli un maximum d'objectifs, lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous :

Munies de la Bannière du Lion, et grâce à votre intervention efficace à l'intérieur de la ville, les forces royales, commandée par le Grand Sénéchal Yssel, finissent par enfoncer les défenses des Renégats. Bien aidés par vos renseignements et votre action à l'intérieur de la ville, les Rôdeurs Elfes de la Cité-Arbre, menés par le mystérieux Yedel, sont parvenus à créer des brèches dans l'organisation des Renégats et ont pu établir la jonction avec les résistants de la Cathédrale des Victoires, menés par Bornir. Vous êtes en première ligne aux côtés d'Yssel lors de la reconquête de la ville, quartier par quartier. Et quand enfin, les troupes royales se sont rendues maîtresses de la totalité de la ville, des hourras se font entendre !

La population, avertie par la rumeur de votre rôle dans la libération de la ville, scande vos noms aux côtés de ceux des héros légendaires que sont Yedel, Yssel ou Bornir. Une grande cérémonie est alors organisée sur la Grand-Place de la ville, cérémonie au cours de laquelle le Grand Sénéchal Yssel vous fait solennellement membre de l'Ordre du Sabot d'Or, la plus grande distinction du royaume des Terres du Nord ! Sous les vivats de la foule, vous entamez alors un tour d'honneur de la Grand-Place en rêvant déjà au banquet qui va suivre ! Les Renégats sont en fuite, et la capture des derniers chefs par les Compagnons du Dragon parvient bientôt jusqu'à vos oreilles ! Vous allez enfin pouvoir prendre un peu de repos bien mérité !

Campagne : Yedel

Autrefois connu sous le nom d'Allassard, ce dernier s'est fait passer pour mort, mais ce héros d'hier est encore un membre éminent des hommes clés du Roi Aurel. Désormais en charge de certaines missions spéciales à la tête de sa troupe de Rôdeurs d'Élite, Yedel est également le fondateur de la Confrérie des Cavaliers Rôdeurs, dont certains PJs sont peut-être membres (cf. aussi le scénario *Les Maraudeurs*). Si le cœur vous en dit, peut-être les PJs auront-ils l'occasion de discuter avec cet illustre personnage au début ou à la fin du scénario. Yedel est une mine d'information très intéressante et peut orienter vos PJs vers d'autres aventures de votre cru.



Yedel

Option : Rallonger le scénario

Si vous souhaitez rallonger le scénario, ajouter une étape ou forcer les PJs à intervenir pendant le siège final, une bonne opportunité serait de les faire se rendre à la Tour de l'Appel : cette haute tour renferme le gong magique permettant d'appeler Alaï à la rescousse ; Alaï est un Ki-rin, qui a la charge de la protection de la ville. Afin de pouvoir être appelé, le gong magique doit être frappé trois fois. Mais les PJs trouveront sur leur route des soldats et des magiciens de la Mandragore... et peut-être même des monstres conjurés par les Mages Renégats !



ANNEXES



Monstres

Cubes gélatineux, Rats-Garous, Limons, Gargouilles, Golem de fer : voir les *Bestiaires Monstrueux*.

Soldats Renégats

Homme d'Armes 1 : PV : entre 7 et 10 ; CA : 16 ; Corps à Corps : +3 ; Distance : +2 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1.

Dons : Arme de prédilection, (au choix du MJ),

Attaque en puissance, Science de la bousculade ou Esquive. Compétences : Équitation +2, Escalade +1, Saut +2, Perception Auditive -2, Détection 0.

Équipement : Clibanion + écu en bois, armes au choix du MJ.

Lieutenants Renégats

Les 5 lieutenants Renégats présents dans la ville croiseront certainement la route des PJs...

Guerrier 7 : PV : de 65, 67, 70, 72, 73 ; Initiative + 2 ; CA 19 ; corps à corps +10 (1d8+3/ 19-20 x 2) et +5 (idem) ; Réflexes +2, Vigueur +6, Volonté +1 ; For 16, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 12

Sergents Renégats

Hommes d'armes 5 : PV : de 40 à 48 ; Initiative + 1 ; CA 17 ; corps à corps + 7 (1d8+2/19-20 x 2) ; Tir +6 (1d8+2/19-20 x 2) ; Réflexes + 2, Vigueur + 6, Volonté + 1 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 10, Cha 11.

Dons : Vigilance, Arme de prédilection (épée longue OU Bâtarde), Combat monté, Attaque en puissance ; compétences : Équitation + 6 ; Perception auditive +5, Détection +5. Équipement : épée longue, Cotte de maille, 25 Sabots, bouclier, Arc. FP : 5

Dons : Vigilance, Arme de prédilection (*épée longue*+1) , Combat monté OU Vigueur Surhumaine, Attaque en puissance, Spécialisation Martiale (*épée longue* OU *épée bâtarde*), Science de la Bousculade, Endurance, Dur à cuire.

Compétences : Équitation + 10 ; Perception auditive + 7, Détection + 7 ; Équipement : *épée longue* +1 ou *épée Bâtarde*, Crévice, 500 Sabots, *bouclier*+1. FP : 5

Silkir est un militaire de métier qui fut autrefois radié de l'armée pour mauvaise conduite répétée. Il a alors vendu son expérience au plus offrant en tant que mercenaire. Il a plusieurs fois travaillé avec la Mandragore, et ces dernières années, la Guilde de Magiciens lui a fait suffisamment confiance pour le mettre au secret de ses projets, jusqu'à lui confier la défense de Zamar une fois la ville investie. Silkir est un redoutable combattant, la chevelure brune et épaisse, et a l'imposante stature caparaçonnée dans un magnifique harnois magique.

For 18, DEX 14, Con 17, Int 14, Sag 10, Cha 14. Réflexe +6, Vigueur +11, Volonté +4.

Magiciens de la Mandragore

Les Magiciens de la Mandragore sont au nombre de sept, en plus de Ilsarin et des nombreux apprentis présents en ville.

Magicien niveau 7. Alignement : NM ou LM.

PV : 36, 32, 34, 34, 28, 37, 35

Caractéristiques moyennes :

FOR : 10

DEX : 16

CON : 14

INT : 16

SAG : 16

CHA : 7

Jet de Réflexes : +5

Jet de Vigueur : +4

Jet de Volonté : +8

(+ variable selon le familier choisi)

Initiative : +7

Dons : Arme de prédilection (Grande Hache), Arme de prédilection supérieure (Grande Hache), Spécialisation martiale (Grande Hache), spécialisation martiale supérieure (Grande Hache), Attaque en puissance, Dur à cuire, Expertise du combat, Science de la feinte.

BBA : +13 / +8 / +3

Toucher et dégâts avec sa Grande Hache +2 : +21/+16/+11 - 1d10+10 de dégâts. CA : 21 (surpris 20, de dos 20). PV : 156.

Équipement : *Harnois +1, Anneau +1, Hache d'Armes +2, Arc Long composite +1 (For 18), Flèches +2 (x5), 1500 sabots + un autre objet de votre choix.*

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

Dons : Dispense de composantes Matérielles, Magie de Guerre, École renforcée (Evocation ou Nécromancie ou Invocation) et deux dons à choisir parmi : Amélioration des créatures convoquées, Esquive, Affinité Magique, Ecole Supérieure.

Attaque : *Dague +2, à +4 à l'attaque, Dégâts : 1d4+2 ou Bâton +1, +3 à l'attaque, dégâts : 1d6+1.*

Sorts : Au choix du MJ

Autres objets magiques : au choix du MJ.

Apprentis de la Mandragore

Magiciens niveau 3. Al : NM, LM.

PV : 12 (en moyenne) CA : 12 ou 13 ; Corps à Corps : +1 ; Distance : +2 ; Réflexes : +3 ; Vigueur : +2 ; Volonté : +3. Dons : Esquive, Dispense de composantes matérielles, Robustesse. Equipement : Bâton, Dague. Familier : au choix du MJ .

Sorts :

Niv 0 : *Détection de la Magie, Illumination, Résistance, Rayon de Guivre*

Niv 1 : *Projectile Magique, Bouclier, Rayon Affaiblissant OU Couleurs Dansantes.*

Niv 2 : *Convocation de Monstres II, Invisibilité OU Image Miroir.*

Ilsarin

Le redoutable Ilsarin est un homme d'une bonne cinquantaine d'années, au regard perçant, principalement en raison de ses yeux d'un bleu sombre. Il porte toujours des vêtements sombres, avec une préférence pour le mauve. De taille moyenne, il se dégage cependant de lui un sentiment de puissance contenue et de savoir immense. Doté d'un calme à toute épreuve, Ilsarin est un calculateur patient, capable de tisser des pièges à triple détente pour parvenir à ses fins. Ses cheveux gris entourent un visage fermé et anguleux, qui renforce encore l'impression de dureté du personnage.

Humain Magicien 14. PV 42; CA 17 (*anneau de protection +3, cape +1, et bonus de Dex*); Bonus de base à l'attaque +7/+2 ; *dague +2 1d4+2*

empoisonnée [contact - effet foudroyant et virulent : Paralyse (1d4 rounds) /-2 For et -2 Con]; Al CM; Réflexe +6 ; jet de vigueur +6 ; Volonté + 11. For 12; Dex 16; Con 14, Int 17; Sag 14; Cha 17.

Sorts :

Niv. 0 : *Détection de la magie, Lecture de la Magie, Prestidigitation, Son imaginaire.*

Niv. 1 : *Projectiles magiques (x2), Bouclier, Rayon Affaiblissant, Mains Brûlantes.*

Niv. 2 : *Image Miroir, Flèche acide de Melf, Fou rire de Tasha, Flou, Ténèbres sur 5 m.*

Niv. 3 : *Mur de vent, Éclair, Boule de feu, Baiser du vampire, Dissipation de la Magie.*

Niv. 4 : *Tentacules noir d'Evrard, Bouclier de feu, Malédiction, Invisibilité Suprême.*

Niv. 5 : *Cône de Froid, Convocation de monstres V, Passe-muraille.*

Niv. 6 : *Éclairs Multiples, Globe d'invulnérabilité renforcée, Transformation de Tenser.*

Niv. 7 : *Convocation de Monstres VII OU Téléportation sans erreur.*

Équipement : *Anneau +3, Cape +1, Dague +2 empoisonnée, Baguette de feu (25 charges), + 2 autres objets de votre choix.*

La Bannière du Lion

La Bannière du Lion est une relique de Gornar. Il s'agit d'un large étendard sur laquelle est représentée une large tête de lion, très menaçante. On raconte que Gornar l'offrit à des humains à la veille d'un combat désespéré contre des Gnolls. Fort de la présence de leur dieu, les humains, contre toute attente, écrasèrent les Gnolls. Depuis, la relique de Gornar a été aperçue au fil des ans en de nombreux endroits où les combats firent rage. On raconte qu'elle serait désormais dans le royaume des Terres du Nord.

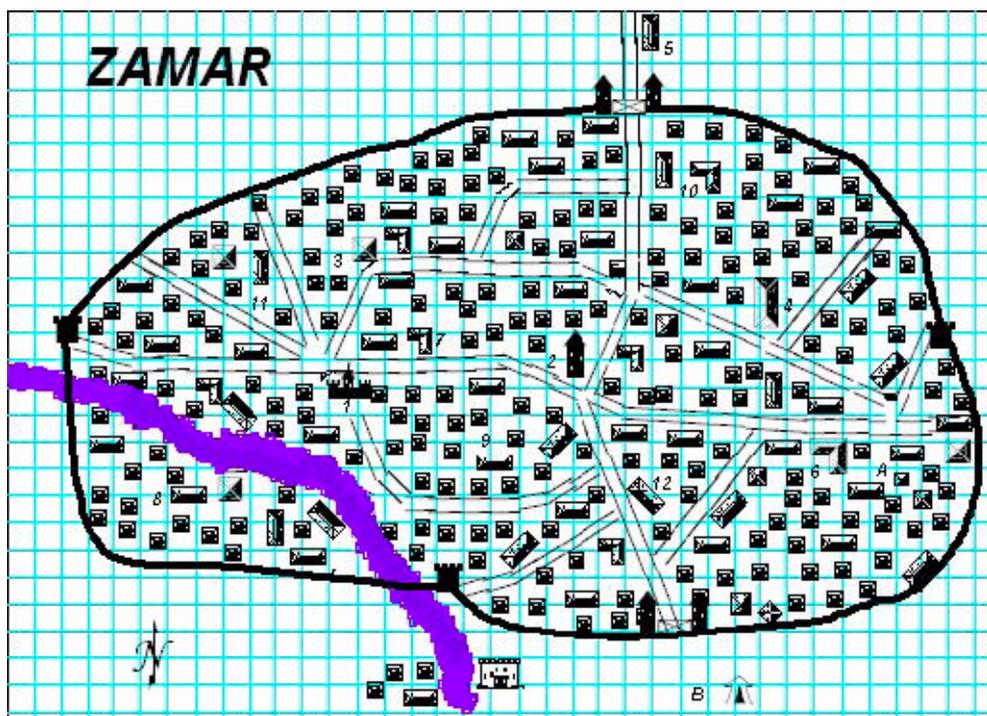
Au cours de la dernière partie du scénario, si les PJs sont repérés, n'hésitez pas à faire apparaître plusieurs fois Ilsarin. Si les PJs en l'occasion de faire quelques escarmouches avec le grand mage, le combat final n'en sera que plus impressionnant.

La Bannière du Lion, si elle est tenue avec conviction, confère un bonus de moral de +1 jet d'attaque, +1 aux jets de dégâts, +1 aux jets de Vigueur et enfin +2 aux jets de Volonté aux alliés du porteur de la Bannière, dans un de ce dernier. De surcroît, tous les alliés dans la zone d'effet sont immunisés à la peur.

Une fois par jour peut dissiper la fatigue pour 50 DV de créatures. Une fois par jour également, le Lion sur la bannière peut pousser un puissant rugissement, équivalent au sort de Cri Suprême, comme s'il était lancé par un jeteur de niveau 16.

Plan de Zamar

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| 1 : Château | 8 : La Bourse de Tarrasque |
| 2 : Tour de l'Appel | 9 : La Liqueur des Dieux |
| 3 : Demeure Lumineuse (temple d'Uron) | 10 : Le Repaire |
| 4 : Cathédrale des Victoires | 11 : Le Feu Follet |
| 5 : L'Auberge du Grand Chemin | 12 : La Peau de l'Ours |
| 6 : Le Foyer de Dagan | A : Chez Mulkir le tonnelier |
| 7 : Le Festin de Dragon | B : Camp d'Yssel |



Note technique

Les documents présentés sur extremia.org sont mis en page initialement pour une utilisation numérique, tablette et smartphone. Si vous décidez de les imprimer, assurez vous que votre matériel prend en charge la fonction *recto verso* pour une impression en livret au format A5. Cela dans un souci d'économie de papier et de confort de lecture.

Merci de votre compréhension.

