



SCENARIO DD3

Une vieille histoire

Les Personnages-Joueurs vont se retrouver plongés dans une vieille et sombre histoire de voisinage. Un mariage va refaire resurgir les vieilles querelles du passé entre deux villages d'habitude tranquilles, et les PJ devront agir pour résoudre une affaire de meurtres vieille de vingt-cinq ans dont le coupable présumé fut accusé à tort. Ils devront retrouver le véritable coupable avant que les communautés des deux villages n'en viennent aux mains...

Scénario

TABLE DES MATIERES

PREFACE DE <i>UNE VIEILLE HISTOIRE</i>	3
PRESENTATION	3
L'HISTOIRE	3
DEROULEMENT	3
« OPTION » ET « CAMPAGNE »	4
DERNIERES RECOMMANDATIONS	4
INTRODUCTION : IL Y A 25 ANS...	5
PRELUDE N°1 : UNE SALE HISTOIRE	5
PRELUDE N°2 : LA SITUATION D'ORLAM	6
PRELUDE N°3 : LE FEU AUX POWDRES	6
CHRONOLOGIE SUGGEREE DES EVENEMENTS POUR LE SCENARIO	7
ACTE I : UNE RIVALITE ANCIENNE	7
SCENE 1 : LE MARIAGE	7
SCENE 2 : LE CONSEIL DE VILLAGE	9
SCENE 3 : ETEINDRE UN INCENDIE	9
SCENE 4 : EFFECTUER UNE PATROUILLE	10
SCENE 5 : PARTICIPER A L'EXPEDITION PUNITIVE	10
SCENE 6 : ESPIONNER LES DUNHEOLIENS	10
ACTE II : MENER L'ENQUETE	11
SCENE 1 : FOUINER AU VILLAGE DE TIROUACH	11
SCENE 2 : INTERROGER ORLAM	13
SCENE 3 : ENQUETER AU VILLAGE DE DUNHEOL	13
SCENE 4 : L'AUBERGE DU BELIER	15
SCENE 5 : LE VOYAGEUR	16
CONCLUSIONS POSSIBLES	18
DEMASQUER ET CONFONDRE MANRAL	18
L'AFFRONTEMENT DES VILLAGES	18
RECONCILIATION ?	19
ANNEXES	19

Une vieille histoire

Préface de *Une vieille histoire*

Bienvenue à tous, vous qui vous apprêtez à lire ces quelques lignes. Je me nomme Uron, et je suis l'auteur de ce modeste scénario. Conçu pour le Monde Extrêmia, dont je suis l'un des créateurs, ce scénario n'en reste pas moins aisément adaptable pour d'autres Mondes de jeu. Toutes les Caractéristiques données sont celles de la seconde édition 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 à l'intrigue sinueuse est particulièrement adapté à un petit groupe de personnages, idéalement composé de trois à cinq PJ, de niveau 3-4. Avec un peu d'ajustements, il sera facile d'adapter le scénario pour un groupe plus nombreux ou à des personnages plus expérimentés ou au contraire, plus faibles.

Idéalement, le groupe ne devrait pas comporter de jeteur de sorts trop puissant. Une grande partie du scénario réside dans le fait qu'un traître rôde autour des PJ, aussi ces derniers ne devraient pas avoir en leur possession les moyens de le démasquer trop facilement. Il est néanmoins possible de contourner la limitation en jeteurs de sorts si vous équipez quelques PNJ *d'amulettes de contre-détection*. Une partie du scénario est basé sur l'enquête que devront

mener les PJ, et des scores élevés de Charisme se révéleront parfois bien plus utiles que des armes magiques ou des montagnes de muscles.

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'aventure a été écrite comme étant le troisième scénario d'une campagne se déroulant dans Etangard (un setting proche de l'Ecosse médiévale) prenant place dans le Monde d'Extremia. Il fait suite au scénario intitulé *Sus aux Gnolls !* Cependant, L'aventure ci-après est facilement adaptable à un autre monde de jeu et peut être joué de manière indépendante de la campagne. Vous aurez alors besoin de deux villages distants de quelques kilomètres et des ruines d'une auberge isolée. Il faut également un conflit opposant deux peuplades, deux pays ou deux clans soit en toile de fond de cette aventure.

L'histoire

Les Personnages-Joueurs vont se retrouver plongés dans une vieille et sombre histoire de voisinage. Un mariage va refaire resurgir les vieilles querelles du passé entre deux villages d'habitude tranquilles, et les PJ devront agir pour résoudre une affaire de meurtres vieille de vingt-cinq ans dont le coupable présumé fut accusé à tort. Ils devront retrouver le véritable meurtrier avant que les communautés des deux villages n'en viennent aux mains...

Déroulement

Le scénario commence par une introduction qui vous permettra de connaître les raisons de l'histoire : en gros, un massacre a été commis dans une auberge isolé et une personne a été accusée à tort par les gens d'un village voisin.

Scénario

L'accusé est défendu par son village d'origine et la querelle a dégénéré entre les deux villages, dont les habitants sont en froid depuis vingt-cinq ans.

Le scénario proprement dit a été découpé en actes puis en scènes 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. Initialement, le scénario était présenté sous une forme non-linéaire, plus ouverte mais moins bien organisée. La version corrigée de ce scénario suggère une trame des événements, mais l'ordre des scènes peut toutefois être facilement inversé ou modifié. Ne suivez pas la trame présentée 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. Les modifications apportées à l'aventure tiennent compte des commentaires apportés par les utilisateurs sur la Scénariothèque, notamment ceux de Mario Heimburger.

« 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 « Etangard en danger ». 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 jeu, n'hésitez pas à lire le *Manuel d'Etangard* afin de vous imprégner du contexte et du folklore local.

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Braveheart*, *Rob Roy*, *Chronicles of Lodoss War*, *Willow*, les disques de musique celtique traditionnelle ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJ dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte quelques combats délicats. 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 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.

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 joueurs. Il vous sera bien sûr possible de faire jouer plus de PJ, mais il ne sera pas toujours évident de faire participer tout le monde, d'autant plus que les zones de donjon sont extrêmement réduites. Veillez cependant à soigner vos descriptions.

Mais à présent, fini de tergiverser, place à l'action ; que l'aventure commence !

Une vieille histoire

Introduction : Il y a 25 ans...

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

Prélude n°1 : Une sale histoire

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

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

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

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

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

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

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

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

Scénario

panique, s'enfuit de l'auberge, poursuivi par Manral.

Les trois hommes au dehors sont parvenus près de l'entrée de l'auberge et voient Orlam couvert de sang sortir de l'auberge et courir comme un fou dans la nuit. Ils le prennent en chasse quelques instants mais perdent rapidement sa trace, non sans avoir reconnu un jeune d'un village voisin. Manral, qui ne s'est pas fait voir, en profite pour revenir près de la femme... Mais celle-ci, le voyant revenir, se saisit d'un couteau de cuisine et se suicide. Ivre de rage, Manral a tout de même la présence d'esprit de quitter les lieux via la fenêtre de la cuisine avant le retour des trois autres hommes.

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

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

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

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

Prélude n° 2 : La situation d'Orlam

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

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

Prélude n°3 : Le feu aux poudres

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

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

Malgré la surprise suscitée par ce mariage éclair, les villageois s'apprêtent à célébrer l'union des

Une vieille histoire

deux jeunes gens. C'est à partir de ce point que les PJ entreront en scène. Ils pourront être de passage dans le village, être conviés au mariage en tant qu'amis ou famille du marié, mais ne devraient si possible pas être originaire de Tirouach.

Chronologie suggérée des évènements pour le scénario

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

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

Acte I : Une rivalité ancienne

Ce premier acte permet de poser l'action et de faire entrer les PJ de plein pied dans l'histoire. Après qu'un mariage ait été perturbé, les PJ vont s'apercevoir que deux villages se livrent un combat sans merci. Ils devront d'abord assurer la sécurité des habitants du village de Tirouach en les protégeant d'incendies criminels et d'attaques surprises avant de penser à résoudre une affaire vieille de vingt-cinq ans.

Scène 1 : Le mariage

Les PJ arrivent en direction du village de Tirouach. Si vous le souhaitez, vous pouvez lire ou paraphraser le passage suivant lorsque les PJ arrivent au village, un jour du mariage :

Ambiance musicale proposée: *Willow*, Piste 8 : *Willow the Sorcerer* (à partir de 5 : 52 min)

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

Quelque soit la raison de leur venue à Tirouach, les personnages seront invités à la fête de mariage qui se prépare entre Kalain et Elvara. Profitez de l'opportunité pour que les PJ se détendent, découvrent les coutumes locales des Gaidlasiens, s'amusent et se mesurent dans

Scénario

divers jeux Gaidlasiens (voir pour cela le *Manuel d'Etangard*).

Lorsque la fête bat son plein, faites leur jeter des jets de Détection (DD15) ; s'ils réussissent, ils perçoivent un nuage de poussière qui semble s'approcher du village. Quelques instants plus tard, un groupe d'une dizaine de cavaliers fait irruption sur la place du village. Il s'agit d'autres Gaidlasiens, mais ils ne sont visiblement pas venus pour la noce : leur visages sont fermés et leurs regards agressifs. Ils arrêtent néanmoins leurs chevaux sur la Grand-Place, armes en main, mais n'attaquent pas. Au lieu de cela, l'un des cavaliers du haut de sa monture, déclare à l'assistance :

« Habitants de Dunheol, votre toupet n'a d'égal que votre couardise ! Après tout ce que vous nous avez fait endurer, voilà que vous volez nos jeunes filles pour les épouser ! »

A ses mots, la rumeur gronde dans le village et des regards inquiets se dirigent vers Elvara, la future mariée. Après un silence pesant, Kalain, son futur époux, prend la parole :

« C'est vrai. Elvara vient bien du village de Dunheol. Mais nous nous aimons, et nous souhaitons nous marier, et afin de rendre notre rêve possible, nous avons inventé cette histoire de fille orpheline, afin que personne ne découvre notre secret. Cela avait marché jusqu'à présent... »

Des murmures se font entendre dans la foule. Le cavalier reprend alors :

« Tant que nous vivrons, nous nous opposerons à ce mariage, foi de Dunheoliens ! Tenez-le vous pour dit... »

La suite de la conversation dépend de l'intervention des PJ. Le groupe de cavaliers est près à en découvrir, mais pas à perdre la vie. Si les PJ s'en mêlent et semblent trop coriaces, ils fuiront. Si les PJ restent silencieux, les cavaliers repartent non sans avoir craché au sol.

« Nous repartons, et vous avez deux jours pour qu'Elvara nous revienne... et bien pure, bien sûr. Sinon... »

Campagne : Les PJ portent un message à Lokral Kolgarn

Afin de justifier leur présence au village, Korgarn, que les personnages ont rencontré dans le scénario *Sus aux Gnolls*, peut leur avoir confié une missive à remettre à Lokral Kolgarn. Les PJ arrivent forts à propos pendant les festivités de la noce.

Option : Les PJ sont originaires du village ou sont de la famille du marié

Si vous souhaitez que vos PJ soient plus impliqués dans l'histoire, et ce dès le départ, vous pouvez décider qu'ils sont en réalité originaire du village de Tirouach, qu'ils l'ont quitté plus jeune et qu'ils reviennent à peine. Il vous faudra alors modifier un peu l'Acte II car les PJ auront alors quelques informations sur le village en leur possession. Cette option a été suggérée par Mario Heimburger.

Si vous le souhaitez, les PJ peuvent aussi être de faire partie de la famille éloignée du marié, et ils ont naturellement été conviés au mariage. Ils se sentiront tout de même très impliqués par les drames touchant des membres de leur famille.

Option : Le druide du village est tué pendant l'assaut

Rolnas, le vieux druide du village, peut-être tué pendant l'intervention des gens de Dunheol, si vous le souhaitez. Si l'intervention dégénère en combat, sa mort sera facile à mettre en place. Sinon, l'un des cavaliers Dunheoliens pourrait renverser Rolnas en quittant le village bride abattue. Le vieil homme succombe alors à sa chute.

Une vieille histoire

La mort de Rolnas permettra à un PJ prêtre ou Druide de remplir plusieurs aspects de la vie du village : il devra finir de célébrer le mariage, aura un rôle prépondérant lors de la scène 2 grâce à ses sorts, etc. la mort de Rolnas retire également la perspective d'un soigneur à Tirouach, compliquant la tâche des PJ dans la suite du scénario.

Scène 2 : Le Conseil de Village

Après le départ des cavaliers, Lokral Kolgarn, le chef du village, décrète un Conseil de Village. Tout le monde se rend chez Emish Dunstarn. L'intégralité du village y prend alors place (à l'exception notable d'Orlam), et un grand brouhaha s'engage, toutefois bientôt interrompu par Lokral.

« Mes amis, l'heure est grave, et nous devons décider ce que nous allons faire face à cette situation nouvelle ».

En tant qu'invités, les PJ sont eux aussi conviés au Conseil de Village mais ils n'ont ni le droit de parole, ni le droit de vote. Pour les plus jeunes (et pour les PJ) Lokral rappelle les faits s'étant produits vingt-cinq ans plus tôt (la tuerie de l'Auberge du Bélier, les accusations portées contre Orlam, la solidarité des gens du villages, etc.) Imaginez toutefois un véritable « conseil municipal », où certains interrompent le chef du village pour donner leur avis (« Ouais, les anciens, y z'auraient mieux fait d'le pendre haut et court, Orlam » ou « Non, ils ont bien fait de protéger un des nôtres ! »).

Puis le village est amené à se prononcer sur le mariage avorté : doit-il avoir lieu oui ou non ? Le vote à main levée est un succès pour les deux jeunes amants, qui obtiennent le droit de finir de célébrer la noce. Vous pouvez alors terminer la scène en faisant jouer aux PJ la fête le soir, avec la bière qui coule à flot, etc. qu'ils en profitent bien...

Scène 3 : Eteindre un incendie

Au cours de la nuit, les PJ être confrontés à un incendie allumé par les Dunheoliens. Lorsque les Dunheoliens mettront le feu à un champ, ces flammes menacent des habitations et les PJ devront intervenir vite à l'aide de sorts ou d'idées ingénieuses pour limiter les dégâts.

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

Si vos joueurs ne semblent pas suffisamment armés contre le feu et que vous souhaitez rajouter un peu d'héroïsme dans cette section, faites intervenir vos PJ lorsque les Dunheoliens incendieront le grenier. En plus des réserves de nourriture, deux enfants jouaient à l'étage sont prisonniers des flammes. Il va falloir tenter de les sauver en bravant les flammes, des jets de Vigueur seront nécessaires lors de cette action héroïque, ainsi que des sorts comme *Endurance aux énergies destructives*.

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

Option : Les PJ n'apportent pas leur aide

Si les PJ sont absents lors de l'incendie ou s'ils ont décidé, pour une raison ou pour une autre, de ne pas participer au sauvetage, les deux enfants mourront asphyxiés avant que leurs corps ne soient brûlés. La vindicte populaire demandera alors la tête des meneurs Dunheoliens et le conseil du village se réunira au plus vite : ce

Scénario

dernier décidera la tenue d'une expédition punitive contre Dunheol et des volontaires pour la mission seront recrutés... Si les PJ souhaitent encore résoudre l'affaire dans le calme, il leur faudra faire très vite...

Scène 4 : Effectuer une patrouille

Les PJ peuvent se porter volontaires ou bien être réquisitionnés pour effectuer des patrouilles autour du village. Suite à l'avertissement pendant le mariage et l'incendie,

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

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

Option : et si les PJ ne participent pas ?

Selon votre bon vouloir, les patrouilles de Tirouach pourront soit se saisir de quelques Dunheoliens (ce qui pourrait être utile pour les faire parler des plans du village adverse ou sur les défenses de Dunheol), soit être attaquées par des Dunheoliens embusqués, qui feront peut-être des prisonniers.

Dans le cas où les PJ ou les patrouilles Tirouchoises parviendraient à capturer des guerriers Dunheoliens, si les deux enfants sont morts dans l'incendie du grenier, la population de Tirouach demandera la pendaison des prisonniers, qui seront ensuite attachés sur les portes du village...

Scène 5 : Participer à l'expédition punitive

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

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

Option : et si les PJ ne participent pas ?

L'expédition punitive pourra quand même mener sa mission à bien, tuant au passage quelques Dunheoliens... En revanche, des pertes et/ou des prisonniers chez les Tirouchois ne sont pas à exclure.

Scène 6 : Espionner les Dunheoliens

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

Une vieille histoire

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

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

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

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

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

Option : Les PJ se la joue commando

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

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

Option : Plus de combat

Si vous souhaitez que vos PJ se dégourdissent un peu les jambes dans un bon petit combat sans état d'âme, vous pouvez facilement intégrer un combat contre des créatures errantes lorsque vos PJ se déplacent d'un village à un autre ou de Tirouach à l'Auberge du Bélier.

Vous pouvez décider qu'un groupe de Worg rôde dans les environs des villages. Les créatures errantes sont suffisamment intelligentes pour s'attaquer à des groupes isolés plutôt qu'aux villages eux-mêmes. Pour l'instant, seul le village de Dean Koloch (distant de plusieurs kilomètres de Tirouach et non présenté dans ce scénario) a vu certains de ses ressortissants être attaqués et dévorés par les créatures. Si les PJ ont l'occasion de s'y rendre et qu'ils apportent la preuve de la mort des Worg, ils recevront une petite récompense de la part du village de Dean Koloch.

Ambiance musicale proposée : *The Fellowship of the Ring*, Piste 8 : *Flight in the dark*

Acte II : Mener l'enquête

Cet acte plus cérébral doit pousser les PJ à mener l'enquête, en visitant notamment les villages de Tirouach et de Dunheol, ainsi que l'Auberge du Bélier. Les PJ auront sûrement l'occasion de croiser Orlam, qui pourra leur donner sa version des faits.

Scène 1 : Fouiner au village de Tirouach

Les PJ vont avoir l'occasion de parler avec les différentes personnes du village. Veillez à rendre la scène vivante en leur faisant rencontrer de nombreux habitants, en décrivant des scènes de

Scénario

vie du village, puis en distillant quelques informations dans les conversations avec les commerçants ou les habitants (informations présentées après la présentation du village).

Présentation du village

Situation : Tirouach est un petit village du clan Bradisharn.

Nom des habitants : les Tirouchois

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

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

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

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

Commerces disponibles : On trouve à Tirouach un forgeron (Malrorn Dunstarn), un meunier (Alkaïn Kolgarn, le frère de Lokral), un menuisier (Elstarn Bromarn) ainsi que quelques trappeurs et des tisserandes.

Lieu de vie : Un bâtiment simple et ancien, doté d'un étage, accueille les villageois pour la soupe commune du soir. Le rez-de-chaussée, qui abrite la cuisine et la salle de repas. L'étage possède un débarras qu'on peut rapidement aménager en dortoir lorsque des visiteurs d'autres clans viennent rendre visite à certains villageois (lors d'un mariage, par exemple). On trouve

également 1 grande chambre décorée avec goût, qui est destinée à recevoir les invités de marque ou les jeunes couples du village qui n'ont pas encore de maison. Emish Dunstarn (le cousin du forgeron) est le responsable de l'établissement. C'est un individu dans la force de l'âge, solide et trapu, qui gère l'organisation des repas et l'approvisionnement des réserves, avec l'aide de sa femme, couturière de son état, et de ses enfants. La maison d'Emish est mitoyenne au bâtiment.

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

D'autres habitants :

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

Ce qu'on peut apprendre en interrogeant la population

En fouinant un peu dans le village et en questionnant un peu les villageois, les PJ pourront certainement percevoir ou apprendre les éléments suivants, et devront apprendre à démêlé folklore et vérité :

Une vieille histoire

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

Scène 2 : Interroger Orlam

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

Orlam pourra cependant communiquer un détail intéressant au PJ : même s'il n'a pas bien vu le meurtrier de face, il a bien vu que ce dernier avait été blessé à l'épaule. Cet élément pourrait permettre aux PJ de confondre Manral, qui porte

aujourd'hui encore la cicatrice du coup que lui a porté le voyageur.

Option : Préserver le suspens

Vous pouvez tout à fait décaler la scène 2 après la visite du village de Dunheol, en considérant qu'Orlam n'est pour l'instant pas visible et attendra d'en savoir plus sur les intentions des PJ avant de se montrer à eux.

Scène 3 : Enquêter au village de Dunheol

Il est fort probable que les PJ décident d'aller enquêter au village voisin. Cette scène, comme la précédente, présente d'abord le village avant de donner les informations que les PJ pourraient collecter là-bas.

Présentation du village

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

Nom des habitants : les Dunheoliens.

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

Population : on dénombre environ trois cent cinquante habitants dans le village de Dunheol, fermes alentours comprises.

Principaux produits : Laine, Bois, Cuir.

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

Lieu de vie : Depuis l'abandon de l'Auberge du Bélier, à quelques centaines de mètres du

Scénario

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

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

D'autres habitants :

- Larnas, Koram et Berorn : les trois hommes qui ont assisté à une partie de la fameuse nuit à l'auberge du Bélier. Ce sont eux qui ont donné l'alerte à Dunheol le soir de la tragédie. Ils ont clairement reconnu Orlam lorsque ce dernier leur a faussé compagnie. Ils n'ont en revanche pas vu Manral s'éclipser par la fenêtre de la cuisine après leur retour à l'auberge. Ce qu'ils ont tu à leurs concitoyens, en revanche, c'est que l'aubergiste de l'Auberge du Bélier avait des dettes de jeu et leur devait de fortes sommes d'argent à tous les trois. En réalité, ils venaient se servir à coup de bâton la nuit du drame. Après avoir fouillé un peu dans l'auberge, ils ont trouvé les économies de l'aubergiste et se les sont appropriées. A étage, ils ont trouvé les 2 fils du couple défunt, tout deux bien jeunes à l'époque, presque bébés. Ils les ont donc ramenés au village, ne pouvant se résoudre à les laisser là-bas, d'autant

plus qu'ils ne risquaient pas de les confondre.

- Les fils des défunts : Elevés dans la haine des Tirouchois, Morkin et Belsohn sont devenus de vraies machines à tuer, bien couvées par Manral et spécialement entraînés par lui. Ces deux derniers lui sont entièrement dévoués, car ils ne connaissent bien sûr pas la vérité sur le rôle joué par Manral dans la mort de leurs parents.
- Dorvorn le druide. Dorvorn est un homme d'une cinquantaine d'années en pleine possession de ses moyens. C'est un Druide efficace et un meneur-né. Il était autrefois assez hostile à Manral, mais depuis quelques années, il partage avec lui un secret : une nuit, Manral a surpris Dorvorn avec sa maîtresse, la femme du meunier. Manral a cependant gardé cette découverte pour lui, non sans avoir averti Dorvorn qu'il garderait le silence sur ce qu'il avait vu cette nuit-là. Dorvorn est donc redevable à Manral, mais ce dernier s'est du même coup fait un allié précieux, car Dorvorn a désormais beaucoup plus confiance en Manral et est devenu très respectueux du personnage.
- Darnal, le cousin de Manral. Musicien doué, Darnal est un jeune homme calme mais cynique. Il a le verbe acéré, le regard froid et ne semble jamais être surpris. Le provoquer revient à devoir subir ses piques verbales et ses quolibets. Malgré son attitude suffisante et son mépris perpétuel, Darnal est apprécié dans le village, tout d'abord parce que plus jeune, il sauva une enfant de la noyade, mais aussi parce qu'il possède un don inné pour manipuler les foules et influencer les réactions d'autrui. C'est de surcroît un beau parleur, et nombreuses sont les dames qui succombent à son verbiage. Darnal est le jeune cousin de Manral et son plus sûr allié. Darnal n'est pas parvenu à percer à jour le sinistre secret de son cousin, mais il pressent que

Une vieille histoire

ce dernier lui cache quelque chose. Ce sentiment ira en s'amplifiant à mesure que le scénario avance, mais de toute façon, Darnal ne sera certainement pas incommodé par la vérité. Il n'abandonnera Manral que si les choses tourne vraiment mal et que déguerpir loin de la région est la seule manière d'échapper au courroux des villageois ou des PJ.

- Gorlam et Mersarn, deux anciens gardiens, qui apprécient désormais de passer leurs journées à discuter du bon vieux temps assis sur un banc à l'entrée du village. Les deux anciens du village sont restés d'incorrigibles gredins, car ils adorent jacasser à propos des caractères et des défauts de chaque villageois. De plus, en regardant passer les « jolis brins de filles » du cru, ils le rappellent leur jeunesse en se donnant des coups de coude et en pouffant à des plaisanteries que seuls eux-mêmes sont capables de comprendre.

Ce qu'on peut apprendre en interrogeant la population

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

- Koram, Bérir et Larnas ont commencé à devenir riches il y a une vingtaine d'années, sans que l'on sache vraiment comment. Cependant, ils ont toujours été joueurs et certains villageois avaient peut-être des dettes de jeu envers eux.
- Balsana, la femme de l'aubergiste, était très belle et plaisait beaucoup au village, à tel point que l'aubergiste était devenu d'une jalousie malade à son égard.

- Manral, qui était à l'époque un jeune guerrier farouche, s'est beaucoup investi dans l'affaire à essayer d'obtenir justice. Son action et sa détermination ont certainement fait beaucoup pour son élection en temps que chef quelques années plus tard
- L'Auberge du Bélier, désormais à l'abandon, serait maudite et hantée depuis la tragédie, les gens de la région comme les bergers des environs prennent grand soin de l'éviter.

Scène 4 : L'Auberge du Bélier

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

Présentation extérieure

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

Ambiance musicale proposée: *The Fellowship of the Ring*, Piste 14 : *Lothlorien*

Une sombre bâtisse pourvue d'un étage se dessine bientôt ; vous avez sous les yeux les ruines de l'Auberge du Bélier, abandonnée il y a maintenant 25 ans. Le bâtiment a visiblement souffert des intempéries, et une partie du chaume qui couvrait le toit a aujourd'hui disparu. De plus près, vous pouvez vous apercevoir que la porte ainsi que les vitres cassées du rez-de-chaussée ont été barrées de l'extérieur à l'aide de planche de bois. Alors que vous approchez de l'entrée, le

Scénario

vent s'engouffre dans les interstices de l'établissement, déclenchant de sinistres sifflements. L'enseigne de bois qui devait être autrefois reluisante est aujourd'hui jonchée sur le sol, près de la porte : elle représente un fier bélier aux cornes majestueuses, mais le passage du temps a considérablement atténué la qualité de la gravure, dont les couleurs sont à jamais passées.

Fouiller les lieux

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

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

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

De même, l'aubergiste devait avoir une forte somme d'argent chez lui ; puisque les Dunheoliens n'ont rien trouvé, c'est soit que son or est toujours ici, soit que le voleur l'a emporté

avec lui... Or, le mode de vie d'Orlam est des plus simple ; il ne semble posséder que quelques maigres effets personnels et porte toujours de vieux vêtements ; S'il avait été riche à un moment ou un autre, cela se serait vu au village... de même, pour ne pas éveiller les soupçons, il aurait pu ne pas dépenser l'argent... mais à quoi bon l'avoir volé ? Dans le même genre, il aurait pu s'enfuir de Tirouach une fois l'argent trouvé... or, il ne l'a pas fait.

Scène 5 : Le Voyageur

Autre élément marquant de l'Auberge du Bélier, le fantôme du voyageur hante désormais les lieux... Lorsque les PJ auront bien inspecté l'auberge, vous pourrez leur faire jouer cette rencontre alors qu'ils s'appêtent à quitter les lieux.

Ambiance musicale proposée: *The Fellowship of the Ring*, Piste 16 : *Amon Hen*

Alors que vous vous apprêtez à quitter l'auberge, vous apercevez une forme translucide qui semble flotter dans les airs, à côté de l'un des murs de pierre. Lentement, cette forme prend l'apparence d'une créature bipède, puis bientôt d'un Gaidlasien, tout en restant translucide. Une vilaine blessure au torse est encore ouverte, laissant voir son squelette et ses entrailles...

A la suite de sa mort violente, le voyageur est en effet passé au stade de la non-vie... Passé la surprise, les PJ vont certainement l'interroger. Jouez-le comme un peu perché, ne sachant pas trop ce qu'il fait ici. Les informations que détient le fantôme du voyageur dont données ci-après. Veillez à les distiller dans la conversation aux PJ. Le fantôme fait du mieux qu'il peut pour répondre aux questions qu'on lui pose, mais semble parfois se concentrer sur autre chose, comme l'éclairage de la pièce ou l'accoutrement des PJ.

Une vieille histoire

Le voyageur ne se souvient plus de son nom, de sa vie passée, ni de ce qu'il faisait à l'auberge. Il ne se souvient de rien avant son meurtre. Ses seuls souvenirs sont ceux qu'il a eus juste après avoir été mortellement touché par Manral. Il ne se souvient ni du combat, ni de Manral. Il se rappelle seulement avoir vu du noir, une grande douleur, puis une lumière...

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

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

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

Cependant, s'il pense à le demander au voyageur, ce dernier leur dira qu'après le chef du village de l'époque, il a reçu une seule et unique visite : deux jours après le drame, un jeune homme châtain et barbu (Manral jeune, que le voyageur pourra décrire convenablement), qui s'est introduit dans la cuisine par la fenêtre. Il a cherché quelque chose, et a semblé-t-il trouver quelque chose sous un meuble et est reparti aussitôt par le même chemin. Manral a ainsi commis une faute en revenant sur les lieux du crime ; il souhaitait s'emparer du médaillon de la femme, qui s'est détaché lors du viol. Malgré son acte et ses remords vis-à-vis du suicide de la dame de ses pensées, Manral souhaitait garder quelque chose d'elle, et voyant que son médaillon manquait lors de l'ensevelissement de sa bien-aimée, Manral est venu le récupérer, mais il ne se savait pas observé.

Option : Corser un peu les choses !

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

Scénario

Conclusions possibles

Plusieurs conclusions sont possibles pour ce scénario, selon la sagacité des PJ et leurs actions. Nous vous proposons plusieurs options ci-après.

Démasquer et confondre Manral

Démasquer Manral devrait être facile au PJ s'ils ont bien négocié le passage avec le Voyageur et qu'ils parviennent à reconstituer le puzzle ; en revanche, le confondre sera beaucoup plus dur, car il jouit d'une aura extrêmement forte dans le village de Dunheol et les preuves des PJ ne sont pas très tangibles, à moins de pouvoir amener des Dunheoliens à parler avec le Voyageur (si cela ne les fait pas prendre leurs jambes à leur cou).

Manral est complètement démasqué

Si Manral est confondu, il tentera de se défendre, mais risque bien d'être lâché par ses plus fidèles soutiens : le druide et les deux frères de bataille abandonneront leur soutien à Manral et pourront même aider les PJ dans leur tâche. Si les PJ ne sont pas trop belliqueux, les habitants de Dunheol parviennent à capturer Manral, qui sera alors exécuté par les fils des aubergistes défunts...

Combattre Manral et ses sbires

Si la culpabilité du chef de Dunheol n'est pas explicitement établie, ou si les habitants, peu convaincus, ne prennent pas parti, il faudra alors l'affronter entouré de ses alliés...

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

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

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

Au final, on trouvera sur le corps de Manral le pendentif de Balsana et quelques-uns de ses cheveux, que Manral gardait pieusement, ainsi qu'un dessin de cette dernière. On pourra également retrouver la cicatrice de son ancienne blessure à l'épaule... Les preuves de sa culpabilité sont donc réunies, ce qui permettra aux PJ de faire accepter la vérité aux habitants de Dunheol.



L'affrontement des villages

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

Par une matinée brumeuse, les camps des deux villages se retrouveront dans une large plaine pour un combat à mort, où il vous faudra rendre

Une vieille histoire

l'esprit d'une mêlée sanglante et fratricide dans laquelle les actions des PJ seront déterminantes.

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

Option : les PJ ne participent pas à la bataille

Si les PJ ne participent pas au combat au côté des gens de Tirouach, c'est qu'ils ont probablement décidé de déguerpir au plus vite... L'issue de la bataille aura alors peu d'importance pour eux ; mais, si vous décidez de les faire culpabiliser, Dunheol massacre Tirouach. Les survivants sont contraints de rejoindre les femmes et les enfants et de fuir au plus vite, car les Dunheoliens reviendront brûler le village de Tirouach...

Réconciliation ?

Ambiance musicale proposée: *Braveheart*, Piste 14 : *Gathering the Clans*

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

Quant aux PJ, ils recevront la gratitude des deux villages, qui pourront les récompenser, selon votre bon vouloir.

Annexes

Caractéristiques des PNJ

Manral : Guerrier 7. PV : 78. Initiative : +5

CA : 17 (Cuirasse, Dextérité, Anneau +1)
Attaque : +12, 2d6+6 (épée deux mains +1).
Attaque à outrance : +12/+7 2d6+6
Réf: +3 ; Vig : +7 ; Vol: +2.
Dons : Arme de prédilection (épée à deux mains), Spécialisation (épée deux mains), Esquive, Attaque en puissance, Science du renversement, Endurance, Robustesse, Science de l'initiative. Compétences : Bluff +2, Déplacement silencieux -2, Détection +1, Diplomatie +1, Discrétion -2, Equilibre -3, Equitation +8, Fouille +2, Intimidation +7, Perception Auditive +0, Saut +5, Natation +1, Maîtrise des Cordes +1, Dressage +2.
Equipement : Cuirasse, *Bottes des Terres Gelées*, *Anneau d'esquive totale*, *Potion de soins modérés*, *Anneau de protection +1*, *Epée à deux mains +1*, *Dague +1*. FP : 7

Gardiens Dunheoliens : Guerrier 2. PV : 17 ; CA : 18 ; Corps à Corps : +5 ; Distance : +3 ; Réflexes : +1 ; Vigueur : +4 ; Volonté : +1.
Dons : Arme de prédilection, (+2 au corps à corps sur l'arme maniée), Attaque en puissance, Combat monté, Expertise du Combat.
Compétences : Equitation +4, Escalade +1, Saut +1, Perception Auditive -3, Détection +0.
Equipement : Cuirasse + écu en bois. Dague, Arc court, épée longue. FP : 2

Larnas : Roubard 3. PV : 17. Initiative : +2
CA : 16 (Armure de cuir cloutée, Dextérité)
Attaque : +3, 1d6 (Epée courte de maître).
Oustrance : +1/+1, 1d6 (épée courte de maître), 1d4+1 (*dague +1*) Réf: +5 ; Vig : +2 ; Vol: +0.
Dons : Esquive, Combat à deux armes, défense à deux armes. Compétences : Bluff +2, Déplacement silencieux +6, Détection +4, Discrétion +6, Equilibre +3, Equitation +2, Fouille +2, Intimidation -2, Perception Auditive +4, Saut +0, Natation -1, Maîtrise des Cordes +4, Acrobatie +5, Escamotage +3, crochetage +2. Spécial : Attaque Surnoise +2d6, Sens des Pièges +1, Esquive totale, Recherche des Pièges.
Equipement : Armure de cuir cloutée, Hache d'armes de maître, *dague +1*, rondache. FP : 3

Scénario

Bérir : Guerrier 3. PV : 33. Initiative : +2
CA : 17 (Ecailles, Dextérité, Rondache)
Attaque : +7, 1d8+2 (Hache d'arme de maître).
Attaque à outrance : +7, 1d8+2
Réf: +3 ; Vig : +5 ; Vol: +0.
Dons : Arme de prédilection (hache), Attaque en puissance, Endurance, Course, Pistage.
Compétences : Bluff -1, Déplacement silencieux -3, Détection -1, Diplomatie -1, Discrétion -3, Equilibre -3, Equitation +4, Fouille +0, Intimidation +3, Perception Auditive -1, Saut +0, Natation -4, Maîtrise des Cordes +2, Dressage +2. Equipement : Armure d'Ecailles, Hache d'armes de maître, rondache. FP : 3

Koram : Guerrier 3. PV : 34. Initiative : +6
CA : 16 (Ecailles, Dextérité)
Attaque : +6, 1d8+2 (épée longue).
Attaque à outrance : +7, 1d8+2
Attaque à distance : +6, 1d8
Réf: +3 ; Vig : +5 ; Vol: +0.
Dons : Arme de prédilection (épée longue), Attaque en puissance, Tir à bout portant, Science de l'initiative, Esquive. Compétences : Bluff -1, Déplacement silencieux -2, Détection +0, Diplomatie -1, Discrétion -2, Equilibre -2, Equitation +4, Fouille +0, Intimidation +3, Perception Auditive +0, Saut +1, Natation -2, Maîtrise des Cordes +2, Dressage +2.
Equipement : Armure d'Ecailles, Hache d'armes de maître, rondache en bois. FP : 3

Morkin et Belsohn : Guerriers 3. Utilisez les caractéristiques de Koram ou de Bérir.

Dorvarn : Druide niv. 4.

Darnal : Barde 4. PV : 24 ; CA : 16 ; Attaque : +3, 1d8 (épée longue). Attaque à outrance : +1/+1 1d8 (épée longue) et 1d6 (épée courte) ; Réf: +6 ; Vig : +2 ; Vol: +3. Dons : Combat à deux armes, Esquive, Défense à deux armes
Compétences : Bluff +9, Concentration +2, Déguisement +5, Déplacement silencieux +8, Détection +1, Diplomatie +5, Discrétion +8, Equilibre +4, Equitation +2, Evasion +2, Fouille +2, Intimidation +4, Perception Auditive +5, Représentation (chant) +8, Acrobatie +6, Arts de

la Magie +3, Connaissance (folklore local) +7, Connaissance (géographie) +4, connaissance (histoire) +4, Décryptage +3, Escamotage +5
Equipement : Armure de cuir cloutée, Epée Longue, Epée courte. Dague, Arc court, *Potion de Soins Légers*, *Anneau de Subsistance*. FP : 4

Tous les PNJ sont détaillés ici à titre indicatif, mais ne sont pas forcément tous susceptibles d'affronter les PJ.

« Le voyageur », Spectre.

Mort-vivant (intangible) de taille M
DV : 7d12 – PV : 56 pv - Initiative : +7
VD: 12 m (8 cases), vol 24 m (bonne)
CA : 15 (+3 Dex, +2 parade), contact 15, pris au dépourvu 13 - Réf +5, Vig +2, Vol +7
Attaque : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)
Attaque à outrance : contact intangible (+6 contact au corps à corps, 1d8 plus absorption d'énergie)
Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejets
Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort- vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir (18 m)
For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15
Compétences : Détection +14, Discrétion +13, Fouille +12, Intimidation +12, Perception auditive +14, Survie +2 (+4 pour suivre une piste) Dons : Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance FP : 7 - Trésor : aucun

Option : Modifier la personnalité de Manral

Vous pouvez tout à fait modifier un peu la personnalité du grand méchant du scénario en le rendant plus maladif, victime d'obsession et rongé de l'intérieur. Il est devenu lui-même une victime de son propre esprit. L'embrassement est moins rapide, mais plutôt à combustion lente. Cette option rendra le personnage de Manral moins manichéen et accentuera le côté psychologique de l'affaire.

Une vieille histoire

Plan des villages

