



SUR LES TRACES DE DESLAN KAMIN



SCÉNARIO D&D 3

Les Personnages-Joueurs vont se retrouver plongés dans une course-poursuite haletante afin de retrouver le trésor perdu d'un héros d'antan... mais ils ne sont pas les seuls sur le coup, et ce qui semblait au départ être une banale chasse au trésor va bientôt se révéler être bien plus que cela...

Le scénario conviendra à des aventuriers étant de niveau 6- 9, et peut être joué dans le cadre de la campagne des Terres du Nord ou de manière indépendante.



TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE 6

Présentation 7

L'histoire 7

Déroulement 8

« Option » et « Campagne » 8

Jouer la campagne des Terres du Nord 8

Dernières recommandations 9

PRÉLUDE 10

L'HISTOIRE DE DESLAN KAMIN

ACTE I 12

OÙ L'AVENTURE COMMENCE

Scène 1 : Le premier morceau de carte 12

Scène 2 : Première visite à la capitale 15

Scène 3 : L'Université de Magie 16

Scène 4 : Aoui de Havrebusard 17

Scène 5 : le talentueux M. Griffith 20

Scène 6 : Le clergé d'Uron 22

Scène 7 : La Grande Bibliothèque 23

Scène 8 : Une nouvelle piste 26

ACTE II

28

LA MISSION DU MAGE SOMBRE

Scène 1 : Sur la route de Carfax	28
Scène 2 : Entretien avec le Mage Sombre	31
Scène 3 : Le parrain	33
Scène 4 : Retour à Carfax	34
Scène 5 : L'Auberge de Cholton	35
Scène 6 : La vente aux enchères	39
Scène 7 : La Mandragore se manifeste	41

ACTE III

44

LES AVENTURIERS DE LA CARTE PERDUE

Scène 1 : A la recherche du Dragon	45
Scène 2 : L'autre du Dragon	46
Scène 3 : La ville de Sirinur	49
Scène 4 : Direction le Temple !	50
Scène 5 : le Temple de Pirim	51

ACTE IV

58

EN ROUTE VERS LE TRÉSOR !

Scène 1 : La Passe du Troll Crevé	59
Scène 2 : La Sépulture d'Egùr	61
Scène 3 : L'expédition punitive de la Rull	62
Scène 4 : La cache de Deslan	63
Scène 5 : La Mandragore se dévoile	64

ANNEXES

66

PNJ et rencontres de l'Acte I	66
PNJ et rencontres de l'Acte II	67
PNJ et rencontres de l'Acte III	68
PNJ et rencontres de l'Acte IV	72
Cartes et plans	76

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

•Additionnelles : Askorahn

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

Maquette et conception graphique : Emmanuel Tauste (emmanuel.tauste@gmail.com)

Présentation

Le scénario se suffit à lui-même mais a été conçu pour être joué dans le cadre de la campagne des Terres du Nord du Monde d'Extremia.

Ce scénario va entraîner vos PJs dans une folle chasse au trésor, dont l'enjeu n'est pas simplement l'enrichissement des PJs... Le scénario conviendra à des aventuriers étant de niveau 6-8 au début du scénario. Concernant les sommes d'argent présentées ici, elles sont toutes exposées en « Sabots », la monnaie locale des Terres du Nord ; Si vous n'utilisez pas ce royaume pour cadre, considérez que 1 Sabot = 1 p.o.

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer ce scénario, toutefois, la capacité de repousser les morts-vivants serait appréciable pour l'Acte III. Aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien l'aventure. Ce scénario est particulièrement adapté aux Terres du Nord dans le monde d'Extremia ; Cependant, si vous n'utilisez pas le monde d'Extremia, n'y voyez pas un handicap et n'hésitez pas à modifier le scénario pour qu'il convienne à votre monde de campagne.

L'histoire

Les Personnages-Joueurs vont se retrouver plongés dans une course-poursuite haletante afin de retrouver le trésor perdu d'un héros d'antan... mais ils ne sont pas les seuls sur le coup, et ce qui semblait au départ être une banale chasse au trésor va bientôt se révéler être bien plus que cela...

Déroulement

Le scénario, partagé en plusieurs actes, est parfois assez directif, mais quelques pistes sont présentées au cas où les PJ préfèreraient suivre d'autres chemins que celui de la trame générale. N'hésitez pas à improviser et à arranger légèrement l'intrigue pour les remettre dans le sens du scénario si besoin est. Si vous sentez les Joueurs un peu coincés, n'hésitez pas à les aider un petit peu via les PNJ présentés dans ce scénario. Autre détail : les passages encadrés et ornementés oranges sont à lire ou à paraphraser.

« Option » et « Campagne »

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

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

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 : *A 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)

Dernières recommandations



Si vous utilisez le Monde d'Extremia comme monde de campagne, n'hésitez pas à lire les informations sur les Terres du Nord et sa capitale Barragosta pour de plus amples informations sur les lieux et les personnages présentés ou évoqués dans ce scénario. Le présent scénario est le cinquième d'une campagne en comportant six, la Campagne des Terres du Nord, divisée en deux trilogies : la Trilogie Verte et la Trilogie de la Mandragore.

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des Bandes Originales de *Last of the Mohicans*, *Sleepy Hollow*, *Gladiator*, *Lord of the rings*, *Conan* ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJs dans l'ambiance.

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 voire six éléments.

PRÉLUDE



L'HISTOIRE DE DESLAN KAMIN



L'histoire du fameux héros vous est comptée intégralement dans *le Manuel des Terres du Nord* et sur le site www.extremia.org. Avec un peu d'ajustements, vous pourrez modifier l'histoire de Deslan afin qu'elle corresponde mieux à vos attentes. Si vous le souhaitez, vous pouvez facilement partager la narration de l'histoire du héros entre plusieurs PNJ.

L'Acte I permettra aux PJs d'entrer tranquillement dans l'aventure. En découvrant une vieille carte, ils vont devoir se renseigner et apprendront qu'il s'agit certainement de la carte menant au trésor disparu du fameux Deslan Kamin. Après en avoir appris un peu plus sur le héros défunt, les PJs recherchent des informations afin de pouvoir retrouver les autres morceaux de la carte.

L'Acte II met en scène la rencontre avec le Mage Sombre. Ce dernier leur confie une mission : s'ils la mènent à bien, le Mage Sombre les met sur la piste d'un livre permettant de retrouver les autres morceaux de cartes.

L'Acte III permet aux PJs de se lancer à la recherche morceaux de cartes. Désormais poursuivi par la Rull, en concurrence avec la terrible Mandragore pour retrouver les morceaux de cartes, les PJs ont fort à faire pour réunir tous les éléments nécessaires à la localisation du trésor.

Enfin, l'Acte IV permet aux PJs de récupérer le dernier morceau de carte et de partir en quête du trésor. Mais une fois encore, la Mandragore et la Rull se mettront en travers de la route des PJs, le tout avec un final haletant...



ACTE I



OÙ L'AVENTURE COMMENCE



L'histoire commence avec la fin d'une autre... les PJ viennent de mener à bien une mission (à vous de voir laquelle) ou de tuer un monstre d'importance... bref, l'essentiel est qu'ils trouvent dans un trésor un morceau de carte. Si cela vous arrange, les PJs peuvent être amenés à acheter un morceau de carte à un vieil ivrogne ou à un mystérieux personnage dans une taverne.

Scène 1 : Le premier morceau de carte

Si vous décidez que les personnages trouvent le morceau de la carte dans un en fouillant la tanière d'un monstre, par exemple, vous pouvez leur lire le passage suivant :

Ambiance musicale proposée :
1492, Christophe Colomb, Piste 1 :
Opening.



Alors que vous pensiez avoir terminé de fouiller la tanière du monstre, vous découvrez dans un coin, un étui à parchemin tout en cuir. En l'ouvrant, vous mettez à jour un vieux rouleau de parchemin déchiré. Malgré le passage du temps, la feuille incomplète que vous tenez est encore lisible : il s'agit manifestement d'une carte. Des reliefs ont été minutieusement dessinés, mais il est très difficile, avec des éléments manquants, de savoir de quoi il s'agit vraiment. Il n'y a en effet ni légende, ni rosace, ni latitude, ni longitude. Le morceau de carte que vous possédez est visiblement un coin de carte, mais qui ce dernier semble avoir été déchiré du reste.

Un jet de Connaissance (Géographie) DD19 permettra de déterminer que la carte est ancienne, mais d'un style très proche des cartes actuelles qu'on peut trouver dans les Terres du Nord. Cela laisse à penser que le fameux morceau de carte a été réalisé par quelqu'un originaire des Terres du Nord, peut-être même concerne-t-il un trésor enfoui dans ce même pays ?

En observant de plus près le morceau en leur possession (par exemple en réussissant un jet d'Observation), les PJs découvriront une sorte de sceau représentant un « D » stylisé.

Un personnage réussissant un jet de Connaissance (Folklore local) DD25 reconnaîtra le sceau de Deslan Kamin, l'un des héros des Terres du Nord, celui qui permit l'unification du pays.

Après de telles découvertes, quelques soit les informations en leur possession, les PJs devraient se mettre en quête de quelqu'un (sage, magicien...) pouvant les informer un peu plus sur ce fameux Deslan Kamin et sur l'opportunité d'un trésor caché.

Option : les PJs ne s'occupent pas de la carte

Si les PJs se désintéressent totalement de la carte ou bien décident de ne rien faire, laissez tomber pour le moment. Faites semblant de les emmener sur une autre histoire ou jouer un autre scénario entre temps, puis faites-leur rencontrer inopinément un PNJ qui leur parlera tout à fait fortuitement de Deslan Kamin, ou bien faites qu'un jeune voleur ne tente de s'en emparer. Il dira avoir été payé grassement par un homme en robe sombre et encapuchonné pour récupérer le morceau de carte. Il n'en sait pas plus.

La suite de l'histoire considère que les PJs se rendent à la capitale pour obtenir des informations sur Deslan Kamin. Après tout, c'est là-bas qu'ils auront le plus de chances de trouver ce qu'ils cherchent. Cependant, vous pouvez aisément remplacer les scènes 2 à 7 par des PNJ de votre choix pouvant leur fournir des informations similaires.

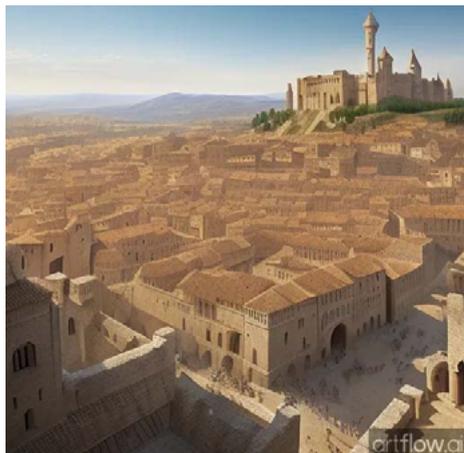
Campagne : le premier morceau dans l'ancre de Grilor

Si vous faites jouer l'intégralité de la campagne des Terres du Nord, il serait idéal de placer le morceau de carte dans l'ancre de Grilor (voir scénario *Un Dragon bien sûr* de lui). Ainsi, cela vous permettra de lier astucieusement les deux séries de la Campagne, *la Trilogie Verte* et *la Trilogie de la Mandragore*.

Si les PJs ont joué le scénario *Apparences Trompeuses* et ont tué Rulvic, ils peuvent aussi trouver le morceau de carte sur son cadavre, expliquant ainsi pourquoi la Compagnie de la Mandragore en a après les PJs.

Scène 2 : Première visite à la capitale

Barragosta, la capitale des Terres du Nord, est détaillé dans le *Manuel des Terres du Nord*, téléchargeable sur le site. Vous pouvez également consulter directement cette ville sur le site : www.extremia.org. Si vous n'utilisez pas le Monde d'Extremia, toute capitale de royaume suffisamment développé pourra faire l'affaire.



Si vos PJ n'ont jamais été à la capitale, profitez-en pour leur faire une petite visite guidée de la cité, leur faire découvrir les spécificités de la ville ou bien les faire s'encanailler un peu dans une taverne (à ce propos, *Le Guide Gisselin*, supplément Gratuit pour le Monde d'Extremia, en téléchargement sur le site, pourra vous être utile). Les PJ devront peut-être se renseigner un peu et distribuer quelques pots-de-vin pour apprendre auprès de qui ils pourraient se renseigner pour obtenir des informations sur Deslan Kamin.

Si au contraire vos PJ sont des habitués de la capitale, faites-leur simplement rencontrer un ou deux PNJ de leur connaissance pour parler un peu de l'actualité politique, des derniers brigands exécutés sur la place publique ou de la dernière conquête féminine du Roi... ensuite, les personnages pourront se diriger vers plusieurs PNJ ou lieu pour se renseigner sur Deslan.

Cette scène d'exposition est une bonne occasion pour faire du roleplay, laisser les PJ faire des achats et rendre le monde de campagne vivant. N'oubliez pas que pour les scènes suivantes, les PJ sont responsables de leurs choix : si vous leur présentez bien la ville, ils penseront certainement à aller visiter la plupart des endroits décrit ci-après, mais peut-être dans un ordre différent. Cela n'a pas d'importance. De même, ils peuvent très bien négliger une étape, cela n'est pas forcément vital pour la suite de l'aventure.

Scène 3 : L'Université de Magie

L'Université de Magie de la Capitale est l'un des hauts lieux de la cité. On peut très certainement y trouver moult informations, aussi les PJs ont-ils de bonnes chances de s'y rendre. Le meilleur moyen de rentrer est d'avoir un magicien dans le groupe issu de l'École de Magie, ou bien d'être recommandé par un ancien membre auprès de Maître Trajan, le responsable de l'Université.



Les PJs devront peut-être négocier ardemment avec les magiciens de moindre importance avant d'être autorisés à rencontrer maître Trajan. Quelque soit le moyen par lequel les PJs parviennent à rencontrer Maître Trajan, ce dernier sera en mesure de les renseigner.

Ambiance musicale proposée :
Conan the Destroyer, Piste 6 : *The Katta*.

« Alors comme ça vous vous intéressez à Deslan Kamin ? J'ai bien peur de ne pas en connaître plus que la majorité des gens érudits, à savoir que Deslan était un héros de l'ancien temps, la Période Sombre, qui unifia les Terres du Nord avant de disparaître mystérieusement... c'est drôle que cette histoire vous interpelle... y'a-t-il une raison à cela ? »

Si les PJs lui parlent du morceau de carte ou le lui montre, Maître Trajan sera plus à même de les aider :

« Tiens, on dirait une carte au trésor... ça me rappelle qu'on raconte que Deslan Kamin possédait un équipement magique de tout premier ordre, dont une épée magique aux pouvoirs impressionnants... Mais bon, tout cela tient tout autant des légendes et du folklore que de la véritable histoire... Enfin, si vous souhaitez plus de renseignement, je vous recommande d'aller voir Aoui de Havrebusard, elle pourra certainement vous apprendre quelque chose. »

Le vieux magicien leur indiquera comment se rendre à la maison d'Aoui de Havrebusard, une barde et historienne renommée à la capitale. Si les personnages se sont montrés polis et amicaux, Maître Trajan leur donnera aussi une lettre de recommandation chez l'historienne.

Scène 4 : Aoui de Havrebusard

Aoui est une femme travailleuse et occupée, et on ne peut la trouver dans ses appartements à la cour que 30% du temps. Si les PJ se rendent chez elle, ils seront accueillis par Firmin, son majordome et garde du corps. Si vous décidez qu'Aoui se trouve chez elle, lisez aux joueurs le passage suivant :

Ambiance musicale proposée :
1492, Christophe Colomb : Piste : *City of Isabel*.



Après avoir frappé à la demeure, la porte s'ouvre sur un solide gaillard, aux cheveux longs et bruns, attachés par une queue de cheval. Parfaitement impeccable, ce dernier s'enquiert de votre identité de sa voix rauque : « Qui dois-je annoncer ?... Vous avez rendez-vous ? »

Après quelques hésitations, il vous fait signe de le suivre et sans un mot, vous conduit dans un petit salon confortable et bien éclairé. Quatre fauteuils moelleux et deux canapés du même type sont disposés autour de deux petits guéridons et d'une petite table basse rectangulaire. Un feu brûle tranquillement dans la grande cheminée de la pièce. Au dessus de la cheminée trône une rapière de toute beauté ; une légère aura bleutée se dégage de l'arme. Un vase finement décoré est également présent sur une petite table basse.

Ambiance musicale proposée :
Last of the Mohicans, Piste 11: *Cora*.

Par ailleurs, sur l'un des murs, on peut aussi trouver un portrait du Roi, en habit de majesté. Alors que vous observez le tableau, Une demi-elfe entre deux âges et aux cheveux violets fait irruption dans la salle. Elle est vêtue d'un pourpoint de belle facture et d'un pantalon assez large de couleur sombre. Ses cheveux ondulés tombent sur ses épaules et encadre un très joli visage. « Bienvenue dans ma demeure. Je suis Aoui de Havrebusard. »

Ambiance musicale proposée :
(pendant la discussion) *Conan the Barbarian*, Piste : *The Search*.

Si les PJs pensent à le demander à Aoui, elle leur expliquera que la Rapière est une arme magique dont lui a fait cadeau le Roi Aurel. Concernant le vase, il faisait parti du butin de l'Armée Royale lors de la victoire à la Bataille du Val Dragon.

Un Jet de Connaissance (Folklore Local) DD20 permettra également aux PJs de savoir qu'Aoui est la femme du druide Keyoke (que les PJs ont peut-être rencontré précédemment) ainsi que le héraut du Roi Aurel.

Interrogée sur Deslan Kamin ou sur la coupe, elle racontera aux PJs l'histoire de Deslan Kamin de manière générale, tout en leur rappelant qu'elle est surtout historienne contemporaine, et que la période de Deslan Kamin n'est pas sa spécialité. Au milieu de son récit, elle fait servir du thé et des petits fours à ses invités, puis fini son histoire. Une fois celle-ci terminée, vous pouvez leur lire le texte suivant :

« Voilà, c'est tout ce que je sais. Cependant, dit-elle en reposant sa tasse de thé, il existe également une chose bien connue dans la profession, concernant Deslan le Conquérant : Dans sa campagne contre les Trolls, Deslan aurait constitué un trésor colossal, qui, dit-on, serait caché dans un endroit secret. Deslan l'aurait caché pour qu'il puisse servir aux générations futures. Mais ce fameux trésor n'a jamais été retrouvé. Tous ceux qui ont essayé ont échoué... mais si cette folle envie vous prenait, n'hésitez pas à me demander de l'aide. Vous devriez aller voir le clergé d'Uron pour vous renseigner... et le vieux Griffith, aussi... »

Interrogée sur Griffith, Aoui confiera aux PJs qu'il a la réputation d'être un grand sage et qu'il habite en ville. Elle sera à même de leur indiquer la direction de sa maison.

Option : Accélérer l'enquête

Si vous souhaitez accélérer l'enquête, veillez à ce qu'Aoui leur donne beaucoup plus d'information, ce qui vous permettra de vous passer de certaines scènes (5, 6 ou 7 ou bien même les trois). Cela aura pour conséquence de raccourcir l'Acte I et de rentrer directement dans le vif du sujet.

Scène 5 : le talentueux M. Griffith

Maître Griffith est un petit personnage aux traits ridés et à la sagesse immense... il ressemble d'ailleurs un peu à Maître Yoda dans *Star Wars*. C'est un très vieux sage, qui maîtrise les pouvoirs psioniques (il pourrait à ce propos tenté de déceler d'éventuels talents natifs chez les PJs).

Ambiance musicale proposée :
Conan the Destroyer, piste 12 :
Illusions Lake.

La demeure de Griffith se trouve dans une petite ruelle du centre de Barragosta. C'est une petite maison basse et grise, très simple. Pas du tout le genre d'endroit où l'on s'attend à rencontrer un personnage d'exception ! Pourtant, mieux vaut ne pas se fier à son apparence, car Griffith est en réalité très puissant.

Lorsque les PJs arrivent, Griffith se trouve dans sa petite bicoque poussiéreuse. Enfoui sous un tas de vieux bouquins, il est occupé à faire du rangement et ne verra pas les personnages immédiatement. Laissez ces derniers admirer la technique de rangement par lévitation de Griffith avant de le faire émerger de sa galerie, en toussant :

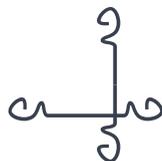
« *Pouah, Pouah, très vieux je suis, désormais... Oh, mais quel honneur me vaut la visite de tant de jeunesse en ces lieux ?* »

Interrogé sur la carte, Griffith demandera à l'étudier en détail pendant 1d2+1 jours en l'échange de la modique somme de 200 Sabots. Il fera des recherches, et apprendra aux PJs que la chaîne de montagne présente sur leur morceau de carte est certainement la chaîne des Hauts Plateaux du Cor, mais sans les autres morceaux, il ne pourra être plus précis.

Interrogé directement sur Deslan Kamin, il pourra raconter l'histoire du héros si les PJs ne la connaissent pas encore, après avoir prononcé ces paroles :

« Oh... Deslan... d'outre-tombe, ce nom semble venir, Il y a très longtemps, un héros, cet homme fut. Les Terres du Nord il unifia. Les peaux vertes dans les Haut plateaux du Cor il repoussa. Il existe cependant un livre. Ce livre, l'histoire de Deslan, il relate... »

Ici, les personnages ont deux choix : soit ils donnent carte blanche à Griffith pour leur procurer le livre (moyennant finances), soit ils se rendent à la Grande Bibliothèque de Barragosta. Le livre qu'ils recherchent est un ouvrage d'Omin le Chroniqueur.



Scène 6 : Le clergé d'Uron

Ambiance musicale proposée :
Dune, Piste : Prophecy Theme.

Si les PJs décident de se rendre au temple d'Uron le plus proche pour en apprendre un peu plus sur Deslan Kamin, ils seront reçus par un prêtre qui abordera surtout avec eux le rôle de prêcheur et de fédérateur que joua Deslan Kamin pour le clergé du dieu suprême. Il expliquera que Deslan symbolise à lui seul l'idéal vers auquel tout prêtre d'Uron aspire.

Face aux questions des PJs, tout prêtre d'Uron restera volontairement évasif, se bornant à expliquer l'histoire de Deslan. Et quant à un éventuel et hypothétique trésor, il va de soit pour les prêtres qu'il revient de droit au clergé d'Uron.

Cette scène est volontairement peu détaillée car les rencontres des PJs avec des prêtres d'Uron pourront se produire à différents endroits. Ce qui est sûr, c'est que si les PJs venaient à parler du trésor à un prêtre d'une certaine importance, ce dernier pourrait fort bien décider de faire suivre discrètement les PJs pour en apprendre plus sur cette affaire.

Le clergé d'Uron laissera volontairement les PJs se charger de l'affaire, mais à vous de décider quelles seront les réactions du clergé si les PJs parviennent à trouver le trésor. En fait, plus que le trésor lui-même, qu'il pourrait fort bien laisser aux PJs en gage de gratitude pour leur action, le clergé sera avant tout intéressé par ce « secret » qu'aurait laissé Deslan à ses descendants...

Si vous le souhaitez, vous pouvez également décider que les Grands Prêtres de l'Ordre d'Uron ont vu en les PJs des sortes d'envoyés divins et qu'eux seuls sont en mesure de mener à bien la mission... ce qui pourrait bien expliquer la non intervention du clergé dans le scénario.

Scène 7 : La Grande Bibliothèque

Tôt ou tard, les PJs devraient se rendre à la Grande Bibliothèque pour s'informer encore un peu plus sur leur fameuse affaire de trésor. La Grande Bibliothèque de Barragosta est une vaste mine d'information, dans laquelle l'accès n'est pas libre... En effet, le bâtiment est sécurisé par de nombreux gardes de la ville, renforcé par des magiciens de l'École de Magie de Barragosta et par quelques membres de l'Assemblée.

À moins de connaître quelqu'un de haut placé capable de les recommander ou de leur délivrer une accréditation, les PJs auront peut-être du mal à entrer... Laissez-les mettre au point un stratagème intéressant à mettre en scène avant de les faire entrer. S'ils calent, vous pouvez les mettre un peu sur la voie en leur parlant d'un faussaire, dans les bas fonds de la ville, qui pourrait leur réaliser des accréditations... Cela pourrait être l'occasion d'une bonne aventure secondaire, avec implication de la pègre locale, faussaire tentant de les arnaquer voire de les détrousser, tavernes louches à écumer pour trouver la perle rare, etc. Sinon, peut-être les PJs penseront-ils à faire appel à des PNJ rencontrés dans les scénarios précédents de la campagne : Yssel, Roddohan, etc.

Si les personnages parviennent à entrer, utilisez le passage suivant :

Ambiance musicale proposée :
Sleepy Hollow, piste 6: *the Gift*.

Un officiel suspicieux, entouré d'une demie douzaine de gardes, épiluche scrupuleusement vos laissez-passer, tandis que dans son dos, deux magiciens de l'Assemblée, fort calmes, se contentent de vous observer tout en gardant le silence. Malgré ses soufflements bruyants, le scrupuleux fonctionnaire déclare d'un ton neutre que vos laissez-passer sont bien en règles et que vous aller pouvoir entrer dans la Grande Bibliothèque.

Une fois dans la bibliothèque proprement dite, un homme de petite taille, assez âgé, reçoit les PJs :

« Je suis Ermelin le bibliothécaire, pour vous servir. À l'étage, vous trouverez des salles de travail (en disant cela, il désigne un petit escalier en colimaçon situé entre deux rangées de livre). Si vous utilisez un livre, veuillez noter son titre sur notre registre et signez. Si vous avez besoin de quoi que ce soit, appelez-moi, mais parlez FORT, je suis un peu dur d'oreille ». Il tourne alors les talons et retourne à son bureau situé à quelques pas.



Questionné sur n'importe quel sujet, Ermelin commencera par dire « quoi ? Vous êtes déjà perdu ? », Avant de se rendant compte de son erreur et d'être alors particulièrement utile pour les PJs. Si les PJs l'interrogent à propos d'un livre traitant de Deslan Kamin, Il leur parle d'Omin le Chroniqueur, un historien célèbre :

« Si vous cherchez un livre sur Deslan Kamin, dit également Deslan le Conquérant, je vous conseille celui d'Omin le Chroniqueur. Omin est un écrivain qui vivait à la même époque que Deslan. Il a d'ailleurs relaté l'histoire de Deslan dans un ouvrage malheureusement très rare. Nous n'en avons qu'un seul exemplaire. D'ailleurs, je devrais dire nous n'en avons qu'un exemplaire, car celui-ci nous a été volé il y a trois

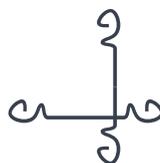
jours ! Un cambriolage invraisemblable, d'ailleurs. Seulement le troisième de l'histoire de la Bibliothèque de Barragosta, mais le premier depuis que les défenses magiques ont été renforcées il y a 17 ans. Il faut être sacrément puissant et bien équipé pour pénétrer ici sans y avoir invité, et encore plus puissant pour en ressortir : il est notamment impossible d'user de sort de téléportation ici. »

Si le sujet du trésor de Deslan est évoqué, Ermelin narrera les éléments suivants :

« Oui je connais cette histoire de trésor... dans le milieu des Bibliothécaire, on prétend que pour le retrouver, il faut regrouper les quatre morceaux de la carte permettant de se rendre à l'ancien repaire secret de Deslan. Si vous voulez mon avis, toute cette histoire de butin caché n'est qu'une légende, ou alors une elle a été bien grossie. À mon sens, il n'y a pas plus de trésor que de bonté dans le coeur de Chiar ». Dit-il en réajustant ses lorgnons sur le bout de son nez.

Après tout cela, laissez les PJs mariner un peu et laissez-les rentrer chez eux, ou encore chercher une nouvelle piste par eux-mêmes.

Lorsque les PJs en ont assez de tourner en rond, faites jouer la scène suivante.



Scène 8 : Une nouvelle piste

Aoui de Havrebusard ou Griffith, ou tout autre PNJ de votre choix, viendra à la rencontre des PJs pour les informer de la chose suivante :

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones and the last crusade ;
piste 12 : *The penitent man will pass.*

Je me suis renseigné auprès de mes contacts et l'un d'eux m'a affirmé être en mesure de vous conduire à un exemplaire du livre d'Omin le Chroniqueur sur Deslan Kamin. Pour cela, cependant, il vous faudra exécuter une mission pour lui. Cela vous intéresse-t-il toujours ? »

Si les PJs répondent par l'affirmative, le PNJ ayant abordé les PJs poursuivra :

« Mon contact se nomme le Mage Sombre. Ce dernier réside à Carfax. Voici son adresse ; il vous y attend dès que possible. Il est un peu facétieux et malgré ses airs hautains, il a un bon fond. Et surtout ne le sous-estimez pas ! C'est un homme influent ! »

Un jet DD 20 de Folklore Local ou de Connaissance (Noblesse) permettra aux PJs d'en savoir un peu plus sur le Mage Sombre. C'est un magicien renommé au caractère fantasque. Personne ne connaît son vrai visage, car le Mage Sombre a la coquetterie de masquer son apparence par un sort. Toutefois, il n'altère que son visage, mais change tout les jours de têtes, si bien qu'on ne le reconnaît qu'à l'aide des vêtements mauve sombre qu'il porte en toute occasion. Il est réputé hautain et impétueux, mais aussi très redoutable, et bien qu'il ait de nombreux ennemis, il n'a jamais été en réel danger.

Campagne : Melgir le Marchand

Si vos PJs « sèchent » un peu durant ce premier acte, vous pouvez également mettre sur leur route Melgir le marchand, dont ils ont sauvé les fils lors du scénario *À l'ombre des Bois-Joyeux*. Ce dernier, encore redevable aux PJs, pourra certainement user de ses contacts pour obtenir des entrées aux PJs chez les puissants personnages de la ville.



ACTE II



LA MISSION DU MAGE SOMBRE



Cet acte tournera surtout autour de la mission que le Mage Sombre confiera au PJs. Une fois celle-ci exécutée, les PJs pourront enfin récupérer un livre d'Omin le Chroniqueur, à la fin de l'acte.

Scène 1 : Sur la route de Carfax

Barragosta et Carfax sont distantes d'environ 200 km. Il ne faudra pas moins de quatre jours aux PJs pour parcourir la distance entre les deux villes, à moins qu'ils ne disposent de moyens magiques.

Vous pouvez les faire passer par plusieurs petits villages et les faire dormir dans des auberges se trouvant sur la route. Une bonne initiative est de consulter le *Manuel des Terres du Nord* et la description de la ville de Carfax, et de piocher dans les auberges de la ville.

Le Manuel des Terres du Nord est disponible en téléchargement sur le site d'Extremia.

Libre ensuite à vous de meubler le voyage entre Barragosta et Carfax comme bon vous semble. Il serait cependant utile pour la suite du scénario de placer à un moment ou à un autre une attaque de brigands sur la route des PJs. Celles-ci aura toutes les apparences d'une attaque de bandits de grands chemins : en réalité, les bandits ont été payés par un des Mages de la Compagnie de la Mandragore afin d'attaquer les PJs et de maquiller l'attaque en détournement qui aurait mal tourné.

Ambiance musicale proposée :
Princess Mononoke, piste : 13.

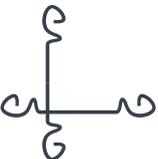
Le lieu de l'attaque est laissé à votre discrétion. Il peut avoir lieu alors que la nuit tombe, par un temps de brouillard, sur une route peu passagère ou alors que les PJs traversent un sous-bois. Les bandits tenteront de surprendre les PJs. Ils se seront dissimulés afin de tendre une embuscade. N'hésitez donc pas à faire jouer des tests de Perception auditive et de Détection (opposés à la Discrétion et à la Dissimulation des Brigands). Si les brigands pensent pouvoir surprendre les PJs, ils passeront immédiatement à l'attaque, tirant des flèches lors du premier round, et peut-être lors du second si les PJs ne réagissent pas assez vite. Ensuite, cinq d'entre eux avanceront face aux PJs alors que les deux autres les soutiendront en continuant à tirer des flèches.

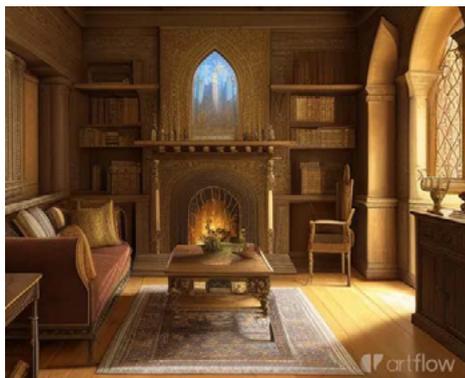
Les brigands se battent pour tuer, mais s'ils semblent surclassés. Ils tenteront de prendre la fuite. Interrogés, ils diront tout d'abord n'être que de vulgaires brigands de grand chemin qui ont attaqué plus forts qu'eux pour une fois. Cependant, des PJs suspicieux tendant des jets de Psychologie (opposé au Bluff des bandits) et effectuant des jets d'intimidation auront de bonnes chances d'apprendre qu'un mystérieux magicien a engagé les brigands en les payant grassement pour qu'ils éliminent les PJs et ne posent pas de questions. Les brigands ne peuvent rien dire de plus sur le mage, si ce n'est qu'il les a vraiment impressionnés et semblait être redoutable. Si vous souhaitez récompenser les PJs, l'un des brigands, une fois interrogé, pourrait avoir noté un tatouage de fleur sur le poignet du mystérieux magicien.

Campagne : La Mandragore

Si vous faites jouer la Campagne des Terres du Nord, les PJs l'auront peut-être compris : c'est l'organisation de la Mandragore qui est après eux. Ces derniers ont appris, via une boule de cristal, que les PJs étaient entrés en possession d'un des morceaux de la carte du trésor de Deslan Kamin. Or, la Mandragore convoite elle aussi ce trésor et est prête à tout pour le découvrir. Si au cours du scénario *Apparences trompeuses*, le mage Rulvic s'est échappé, n'hésitez pas à le réutiliser face aux PJs, qui seront bien surpris de revoir ici leur vieil adversaire. La Mandragore reviendra dans le scénario *Le Siège de Zamar*.

Si vous ne jouez pas dans la campagne, tout ce que vous avez à savoir sur La Mandragore est qu'il s'agit d'une guilde de magiciens mauvais ayant pour ambition de prendre le pouvoir dans les Terres du Nord.





Scène 2 : Entretien avec Le Mage Sombre

Les PJs arrivent enfin à Carfax. Laissez-les découvrir un peu la cité, surtout s'ils ne sont jamais venus. Faites-leur également trouver une auberge pour la nuit.

Dès qu'ils le désirent, ils pourront se mettre à la recherche de la demeure du Mage Sombre. La plupart des gens pourront l'indiquer le chemin aux PJs.

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones and the last crusade,
Piste 6: *No ticket.*

Après quelques temps passés à vous faire indiquer la demeure du Mage Sombre, vous trouvez un petit manoir qui fait l'angle d'une rue. Fait de pierre noire et doté de deux tours en poivrière et d'une autre plus grande ou sont postés deux gardes, le manoir se dresse fièrement et semble dominer le quartier. Une volée de marche permet d'accéder à une porte d'acier décorée de symboles étranges aux motifs colorés. Alors que vous utiliser le heurtoir en forme de tête de diabolotin, ce dernier se met à bouger puis à parler : « non mais ça va pas de frapper si fort ? Qu'est-ce que vous voulez d'abord ? Ah, voir le maître ? C'est qu'il est rentré fort tard hier soir, et bien accompagné... il a fait la fête ce petit salopaud ! Bon, entrez, je vais voir ce que je peux faire pour vous... » La porte s'ouvre alors, vous laissant pénétrer dans l'étrange demeure. Vous pénétrer dans un vaste hall tout illuminé, depuis lequel part un double escalier de marbre. Quant au lustre de cristal, il est tout simplement magnifique.

Après quelques minutes, le Mage Sombre va enfin s'occuper d'eux :

Ambiance musicale proposée :
The Godfather, Piste: Theme.

Alors que vous vous extasiez devant la beauté de la salle et le détail des tableaux, une porte, située à gauche de l'escalier s'ouvre sur un jongleur en habits de lumière qui passe à côté de vous sans même vous regarder. Il lâche seulement « le maître vous attend, veuillez me suivre ». Le jongleur, toujours concentré sur ses balles, vous mène dans un salon luxueux, pourvus de canapés moelleux et de petits guéridons d'acajou. Près de la cheminée trône un splendide fauteuil tout décoré, probablement de fabrication elfique. Le jongleur vous invite à prendre place et ressort s'occuper des rafraîchissements. Une large fenêtre vous permet de profiter de la vue sur le beau jardin du Mage Sombre. Immense, ce jardin semble également comporter une serre. Alors que le jongleur revient avec des collations, le Mage Sombre arrive enfin, au bras d'une jeune et jolie brunette. La jeune fille, qui semble fatiguée mais heureuse, ne doit pas avoir plus de 16 ou 17 ans. Le Mage Sombre « porte » aujourd'hui le visage d'un homme aux yeux gris et aux cheveux longs et blonds. Il repousse le bras de la jeune fille et va s'installer dans le gros fauteuil, d'une démarche nonchalante. Il s'adresse alors à la jeune fille : « Laisse-nous, Eliea ». La jeune fille, bien que surprise,

s'exécute à regret. Une fois seuls, le Mage Sombre vous adresse enfin la parole : « bienvenue dans la demeure, chers amis. Je suis fort aise que vous soyez venus aussi vite. Bien, ne perdons pas de temps en palabre : vous rechercher un livre d'Omin le Chroniqueur, je sais où en trouver un. Mais avant cela, j'ai besoin de vous pour une mission un peu... spéciale. J'ai besoin que vous éliminiez quelqu'un pour moi. Rassurez-vous, mes motifs sont tout à fait respectables, mais ils seraient trop longs à énoncer ici. La seule chose que je peux vous dire, c'est qu'il s'agit d'un certain Gideon Berak. Ce dernier est le parrain local de la Rull, la Mafia Naine. Autant vous dire qu'il s'agit d'un individu peu recommandable avec du sang d'innocents sur les mains. Il habite un manoir à plusieurs kilomètres d'ici. Toutes les semaines, cependant, il sort de son manoir pour sa promenade hebdomadaire, entourés de gardes armés jusqu'aux dents, certes, mais au moins il sort de sa demeure aux allures de forteresse. Seul un véritable commando peut parvenir à éliminer le vieux patriarche. Méfiez-vous, il sera très certainement protégé magiquement.... Une fois la mission accomplie, revenez me voir et je vous donnerai ce que vous cherchez... Bonne chance. »

Le Mage Sombre répondra aux éventuelles questions des PJs. Si les PJs n'en n'ont pas, il leur remet à chacun un cheval de selle « en guise d'acompte sur le solde de la mission ». Aux PJs de jouer maintenant...

Scène 3 : Le parrain

Les PJs vont désormais devoir passer à l'assaut afin d'éliminer un pont de la Mafia Naine... programme peu réjouissant... Une bonne partie de cette scène sera laissée à votre responsabilité, selon comment et où les PJs vont décider d'agir. Il semblerait logique que les PJs tentent de monter une embuscade dans un sous-bois mais d'autres groupes tenteront peut-être une approche frontale... bien plus dangereuse cependant. Vous devrez coordonner la partie de l'assaut en fonction des actions des PJs.

Ambiance musicale proposée :
1492, Christopher Columbus, Piste : Moxica and the Horse.

En suivant la carte que le Mage Sombre vous a remise, les quelques kilomètres qui vous séparent du manoir de Gideon Berak sont vite avalés. Vous découvrez une demeure entourée d'une large enceinte de pierre. Une grande porte de bois barre l'entrée du complexe. Sur la droite, une épaisse forêt de chênes vient lécher les murailles. Il vous reste donc à attendre que Gideon Berak ne sorte, accompagné de son escorte. Une longue attente commence...

Au bout d'un long moment, les portes du manoir s'ouvrent, et l'escorte de Gideon Berak sort inspecter les environs. Si les PJs sont à proximité, faites-leur faire des jets de Discrétion contre la Détection des hommes de Berak.

Tenez compte du fait que les hommes de la Rull sont prêts à mourir pour défendre leur parrain.

Scène 4 : Retour à Carfax

Les PJs sont de retour à Carfax où ils ont rendezvous avec le mage sombre afin de d'obtenir enfin une piste crédible sur le livre d'Omin le Chroniqueur, sensé leur permettre de les mener au trésor de Deslan Kamin.

Ambiance musicale proposée :
The Raiders of the lost Arch, Piste 9:
Reunion and the Dig begins.

Vous revoici à Carfax, devant le manoir du Mage Sombre. Ce dernier vous ouvre lui-même la porte, la mine visiblement satisfaite, un large sourire bardant son visage. Son visage est aujourd'hui habillé d'une peau noire, ses cheveux sont noirs et crépu, coiffé en forme de boule. Ne prêtant guère attention à vos mines surprises, il s'exclame : « Félicitations ! Je vous en prie, entrez vite ! » Il vous précède à l'intérieur du manoir et vous reconduit au petit salon visité précédemment. Une femme d'une quarantaine d'années, encore très attirante malgré les années qui passent, est occupée à travailler sur une broderie. Alors que vous pénétrez dans le salon, le Mage Sombre claque des mains et fait apparaître des fauteuils pour vous. « Tout s'est passé comme prévu ? » demande-t-il en prenant place dans son fauteuil. Mais vous avez la vague impression qu'il connaît déjà la réponse...

Laissez les personnages faire le résumé de leur mission, puis poursuivez :

« Pour trouver le livre que vous souhaitez, il va falloir vous rendre à la ville de Fanin, à l'auberge de Cholton. Dans huit jours exactement s'y déroule une vente aux enchères secrète, pendant laquelle un exemplaire du livre d'Omin le chroniqueur sera mis en vente. Vous avez à peine le temps de vous y rendre. La vente a lieu à minuit. Vers 23h, allez voir Cholton, l'aubergiste. Il vous demandera ce que vous souhaitez boire. Répondez « un breuvage spécial » et déposez cette bille sur le comptoir ». Il vous remet alors une petite sphère toute nacrée, ressemblant à une perle, mais avec des liserés noirs dessus. « Bonne chance dans votre quête. Je dois à présent vous laisser, j'ai à faire ». Dit-il en regardant la femme...

Scène 5 : L'Auberge de Cholton

À moins que vous n'en décidiez autrement, le voyage jusqu'à Fanin dure une semaine à cheval et se déroulera sans incident.

Une fois à Fanin, Laissez les PJs flâner dans la ville, ces derniers arrivant l'après-midi précédant la vente aux enchères. Puis les PJs se feront indiquer l'*Auberge de Cholton* assez facilement. Reportez-vous au *Manuel des Terres du Nord* pour la description complète de l'*Auberge de Cholton*.

Ambiance musicale proposée :
Willow, piste 8: *Willow the Sorcerer*
(passez directement à 5min45s).

Vous pénétrez dans l'Auberge de Cholton. Dès que vous passez la porte, une forte odeur de bière vient vous chatouiller les narines. L'auberge est bondée, et de nombreux clients arborent une mine patibulaire. Ces derniers sont majoritairement armés. L'ambiance est très chaude, il y a des danseuses sur les tables, des musiciens et des clients qui chantent ou jouent aux cartes... Vous enjambez un homme visiblement saoul, et vous vous frayez un chemin jusqu'au seul endroit où il y ait encore de la place. Vous êtes presque arrivé au comptoir quand un halfelin monte sur le comptoir. Vous devinez qu'il s'agit de Cholton quand il se met à crier quelques mots : « Mes amis, veuillez prendre une allure respectable »

Il descend alors du comptoir et presque aussitôt, l'auberge se fait beaucoup plus calme, les armes sont dissimulées, les danseuses se saisissent de plateaux et font le service, le personnage saoul est retiré du passage et caché à l'abri des regards indiscrets. Quelques instants plus tard, une patrouille de la Milice entre dans l'auberge. Le Sergent s'adresse à Cholton : « Tout va bien ce soir, messire Cholton ? Rien à signaler ? - Non Sergent, tout va pour le mieux ». Le capitaine observe l'auberge quelques instant, puis fait signe à la patrouille de ressortir. Moins d'une minute plus tard, chacun reprend ses activités comme si de rien n'était et la musique reprend de plus belle !

Ambiance musicale proposée :
Rocky, piste : *Theme*.

Au même moment, plusieurs tables et chaises sont retirées, le rideau rouge du fond s'ouvre, révélant ainsi un petit ring de combat. La majeure partie des clients se ruent alors vers le ring et prennent place sur les bancs alentour, visiblement avides de combats clandestins et de spectacles.

Les PJs sont libres d'assister au combat ou de prendre parti pour l'un ou l'autre des combattants, voire de parier sur l'issue du combat.

Un peu avant 23h cependant, s'ils prennent contact avec Cholton, ce dernier les dirigera dans une arrière-salle à l'abri des regards indiscrets ou une bonne vingtaine de personnes sont déjà présentes.

Option : Quelques personnages locaux

Les PJ sont bien sûr là pour la vente aux enchères, mais vous pouvez meubler l'auberge avec les personnalités suivantes afin de la rendre plus vivante :

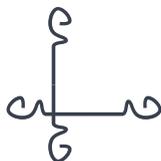
- Akin est un voyageur, officiellement il n'est que de passage en ville et se rend à Ulthis pour affaire. En réalité, il est venu observer l'auberge de Cholton pour voir s'il pourrait la cambrioler dans le futur.
- Erdak est l'entraîneur nain du combattant sur le ring. Il n'a de cesse d'encourager son protégé et les gens placés près de lui recevront certainement postillons et éclaboussures de bières tellement il gigote !
- Horsin le Roux est un mercenaire d'une quarantaine d'années, à la longue barbe et chevelure rousses. Il est tranquillement attablé à une table. Il n'a rien à voir avec la vente aux enchères, il attend un client pour une affaire locale.
- Rilna, une druidesse venue assister à la vente aux enchères car elle s'intéresse à une pierre qui va être mise en vente.
- Rutrax, un mystérieux personnage relativement secret qui se présente comme un receleur itinérant en tout genre. Il s'agit en fait du célèbre Xartur, déguisé. Il est venu voir si des objets intéressants étaient présentés à la vente aux enchères, et prendre des informations à propos de la ville. Xartur dirige également sa propre guilde, « la Harpe Enchantée », une association de ménestrels qui compose également un réseau secret d'informateurs.
- Listrin, qui se présente comme « Listrin de Mandel », a toute l'apparence de l'Elfe d'origine noble et hautain. Il a l'air efféminé avec ses cheveux longs blonds et soyeux et ses traits fins. Il participe à la vente aux enchères, en intervenant dans chaque vente. Si les PJ le remarquent, veillez à ce qu'il soit cassant et méprisant avec eux. Il s'agit en fait d'un agent de la Mandragore (voir plus bas).

Campagne : Xartur

Si les PJ's ont participé au scénario *Les Maraudeurs* ou si l'un des personnages fait partie de la Confrérie des Cavaliers-Rôdeurs (voir le scénario *Les Maraudeurs*), Xartur révélera sa véritable identité. Il pourra certainement leur apporter son aide à d'autres moments dans le scénario (par exemple au début de l'Acte III) ou dans la suite de la campagne.



Xartur le Barde



Scène 6 : La vente aux enchères

À l'heure dite, réunis dans l'arrière-salle, les PJs et les autres acheteurs potentiels se tiennent prêts pour le début des enchères.

Cholton, muni d'un petit maillet, se rend à la table centrale, face à vous, tel un maître d'école. Il s'éclaircit la voix et obtient du même fait le silence. « Bonsoir à tous. Le moment que vous attendez va commencer. Je déclare la vente aux enchères ouverte. Les objets d'aujourd'hui sont les suivants :

- Un collier de saphirs, dérobé à la Cour Royale il y a quelques semaines. Il est composé de 8 petites pierres et d'un saphir central. Prix de départ : 9000 Sabots!

- Une pierre ioun, découverte dans les égouts de Barragosta. Il semblerait qu'elle augmente la résistance physique de son porteur (+ 1 en CON). Prix de départ : 6000 Sabots!

- Un livre d'Omin le Chroniqueur, volé dans une bibliothèque. Il est rédigé en Bas-Vyrmon et raconte l'histoire de Deslan Kamin. Sa couverture de fer et de cuir est en assez bon état, les dorures également. Mise à prix de départ : 4000 Sabots!

- Un coffret en acajou décoré, contenant un couple de sabres orientaux de toute beauté. Pommeaux incrustés de petites gemmes. Cédé par un particulier qui ne tient pas à être nommé. Prix de départ : 3500 Sabots.

Que la vente aux enchères commence ! » Prononce ensuite Cholton tout en s'appêtant à présenter un à un les objets.

Menez la vente aux enchères comme bon vous semble, notamment en tenant compte des capacités financières de vos PJs. Vous êtes libre de leur compliquer la tâche en introduisant d'autres personnes intéressées par le livre et qui posent des enchères élevées.

Le Livre permettra à celui qui le lit de trouver où trouver les quatre morceaux de cartes restants : l'un fut donné à Granur, le dragon d'argent qui fut autrefois le compagnon d'armes de Deslan Kamin. Un autre est soi-disant « enfermé dans les murs du Temple de Pirim », l'un fut dissimulé de la ville natale de Deslan Kamin (Sirinùr) et le dernier fut caché dans la tombe d'Egùr, le frère de Deslan Kamin.

Option : Utiliser les PNJ

Vous pouvez également utiliser les PNJ de l'**Option précédente** afin de rendre la vente plus vivante. Par exemple, Akin, lors de la présentation de la pierre et du Livre, demandera à examiner les deux objets. Il travaille pour un vieux collectionneur du centre ville et se portera acquéreur des objets. Si les PJs laissent faire et décident de suivre Akin après la vente, ils verront ce dernier attaqué par les hommes de Listrin.

Listrin, de son côté, tentera d'acquérir le Livre en plaçant quelques enchères, mais n'insistera pas trop, préférant tenter d'attaquer les PJs pour leur reprendre le bouquin (voir scène 7). Si toutefois Listrin devenait propriétaire du Livre et que les PJs cherchaient à le dérober, utilisez la scène 7 afin d'organiser le combat entre Listrin et ses sbires, mais en retournant la situation (les PJs tendent l'embuscade et non l'inverse).

Scène 7 : La Mandragore se manifeste

Les PJs sont probablement en possession du Livre, mais Listrin est décidé à passer à l'attaque pour se saisir de l'ouvrage. Ainsi, lorsque les PJs seront dans une rue désertée, en rentrant par exemple à leur auberge après la vente aux enchères, ils seront attaqués par un groupe de roublards-mages. Avant de passer à l'attaque, ces derniers se seront lancés des sorts d'Armure du Mage.

Vous rentrez tranquillement vers votre auberge, avec dans vos bagages le précieux ouvrage d'Omin le Chroniqueur, qui va vous permettre de vous mettre sur la trace des autres morceaux de la carte au trésor. Soudain, des carreaux d'arbalètes se mettent à pleuvoir de toute part !

Ambiance musicale proposée :
Gladiator, piste : 13: Barbarian hordes.

Effectuez un jet de Détection contre la Discrétion des cinq assaillants pour déterminer s'il y a un round de surprise, puis tirez les initiatives normalement.

Lorsque Listrin entre en scène dans le combat, lisez le paragraphe suivant :

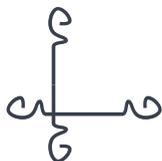
Sortant de l'ombre, alors que le combat fait rage, vous reconnaissez Listrin, le noble hautain de la vente aux enchères. Ce dernier a délaissé son air supérieur pour présenter un visage dur et déterminé. Il est muni d'un arc semblant magique et est entouré d'une petite aura de couleur bleue. Il n'a que faire de votre surprise face à son apparition. « Donnez-nous le livre, et nous vous épargnerons ! ».

En cas de refus, Listrin se lance dans la bataille. D'ailleurs, si les PJs acceptent sa proposition, Listrin ne fera pas de quartier...

Si Listrin est fait prisonnier ou bien avant de mourir, il décrétera aux PJs :

« Soyez maudits... mon organisation me vengera et reprendra le Livre... vous êtes déjà morts, mais vous ne le savez pas encore... Ahahaha ! »

Puis il utilisera la fausse dent fixée dans sa bouche, qui renferme une dose de poison violent. Rapidement pris de convulsion, il décédera dans l'instant, alors qu'un épais filet de bave s'échappe de sa bouche...



Option : Listrin s'échappe

Si Listrin parvient à s'échapper, n'hésitez pas à le réutiliser un peu plus loin dans le scénario, par exemple en l'incluant dans la rencontre de la scène 4 de l'Acte III.



Campagne : Rulvic

Si vos PJs ont joué le premier scénario de la *Trilogie de la Mandragore*, *Apparences Trompeuses*, ils auront eu affaire à Rulvic. Si ce dernier est parvenu à s'échapper, vous pouvez très bien le faire mener l'attaque en lieu et place de Listrin, voire l'inclure dans l'attaque au côté de Listrin. Vous pouvez aussi en faire son supérieur, agissant dans l'ombre et prenant la fuite. Si tel est le cas, considérez que Rulvic est désormais de niveau 10 (il a lui aussi progressé depuis sa précédente rencontre avec les PJs).



ACTE III



LES AVENTURIERS DE LA CARTE PERDUE



Dans cet acte, les PJs partent à la recherche des morceaux de cartes manquants, et devront défier les énigmes d'un dragon, affronter des fantômes et des nains afin de poursuivre leur quête !

Note : l'ordre des scènes de cet acte est donné à titre indicatif. Lorsque les PJs liront le livre, ils découvriront où chercher les morceaux de cartes. Les scènes ont été disposées dans l'ordre logique : les PJs se trouvant à Fanin, ils doivent descendre dans la région de Barragosta pour retrouver Granur le dragon d'Argent (son descendant, en fait), puis poursuivre vers le sud pour se rendre à Sirinùr. Ensuite, se diriger à l'Est pour trouver le Temple de Pirim et enfin dans les Hauts-Plateaux du Cor pour trouver la Tombe d'Egùr (Acte IV).

Scène 1 : À la recherche du Dragon

La première tâche des PJ sera de trouver des informations sur l'ancre du Dragon Granur. Il y a plusieurs possibilités :

- Les PJ peuvent se renseigner à Fanin, où pour tout ce qui touche les Dragons, on les orientera vers le Seigneur Aganom de Fanin, le dirigeant de la ville. Ou vers Mostir. Aganom, un ancien paladin, mettra deux jours avant de pouvoir les recevoir, mais leur recommandera d'aller voir Nolgur, le Dragon d'Argent protecteur de Barragosta, qui pourra sûrement les aider.
- Mostir vieux sage spécialiste des Dragons. À ce moment-là, autant se rendre directement chez le vieil homme à Barragosta. Ce dernier, contre des espèces sonnantes et trébuchantes (à votre discrétion, selon les finances de vos PJ) fera quelques recherches et indiquera avoir retrouvé la trace d'un descendant de Granur le Dragon. Ce n'est autre que Nolgur, le Dragon protecteur de Barragosta. Mostir explique comment se rendre à l'ancre du Dragon.
- Le célèbre barde Xartur. Si les PJ ont rencontré Xartur durant l'Acte II ou durant les précédents scénarios de la campagne des Terres du Nord, ce dernier pourra les renseigner à propos de Granur et Nolgur, car il connaît presque toutes les légendes sur les Terres du Nord.
- La Bibliothèque de Barragosta. Cela leur prendra une bonne journée, mais ils trouveront l'arbre généalogique du dragon Granur et découvriront que Nolgur est son descendant.
- Aoui de Havrebusard, l'historienne pourra peut-être les renseigner encore un peu.
- Un PNJ peut aussi leur suggérer une des solutions précédentes.

Quoi qu'il en soit, les PJs finiront par découvrir l'emplacement de l'ancre de Nolgur : ce dernier vit dans les nuages, comme la plupart des dragons d'argent. Cependant, un escalier magique permet de se rendre jusqu'au dragon. Cet escalier démarre dans la Plaine du Ciel, une petite plaine située non loin de Barragosta.

Si les PJs ont contacté Mostir ou Xartur, ils apprendront cependant que Nolgur n'aime pas être dérangé quand cela n'est pas nécessaire et qu'il faudra probablement passer une série d'épreuves pour parvenir face à lui et pouvoir lui parler.

Scène 2 : L'ancre du Dragon

Cette scène est divisée en plusieurs sections distinctes.

L'escalier magique

Après une bonne marche en pleine nature, les PJs finissent par tomber sur un escalier bien intrigant...

Ambiance musicale proposée : 1492, Christopher Columbus, Piste : Délivrance.

Vous marchez depuis deux bonnes heures dans une vaste plaine verdoyante. Un fin brouillard est tombé presque instantanément il y a une dizaine de minute, si bien que vous n'aviez pas remarqué plus tôt le surprenant escalier se trouvant désormais devant vous. En effet, un robuste escalier en colimaçon, tout en marbre, semble s'étendre jusqu'aux nuages ! Personne ne se trouve dans les environs et l'absence de faune semble indiquer que vous vous trouvez devant l'entrée du repaire de Nolgur le dragon d'argent...



Une fois que les PJs se sont tous engagés dans l'escalier, les marches semblent disparaître derrière eux à mesure qu'ils grimpent les marches ! En réalité, il s'agit juste d'une puissante illusion lancée par le dragon.

Les élémentaires

Des élémentaires d'air ont la garde de l'escalier. Ils profiteront du fait que les aventuriers sont à l'étroit dans un escalier en colimaçon pour les attaquer, notamment à l'aide de leur pouvoir spécial de tourbillon. Les élémentaires ont cependant pour ordre d'éloigner les intrus en engageant le combat, mais pas de tuer les personnages. Après quelques rounds d'escarmouche dans un espace restreint (-3 à toutes les actions physiques des PJ : attaque, déplacement, acrobaties, etc.), les élémentaires se retirent, voyant que les PJ sont coriaces et décidés à aller jusqu'au bout de l'escalier.

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones and the last crusade,
piste 5: *Escape from Venice*.

L'énigme

Les PJ vont ensuite rencontrer le dragon qui leur posera une énigme.

Ambiance musicale proposée :
Joan of Ark, piste: *Rex Coronatur*.

Alors que vous poursuivez votre route dans l'escalier, vous parvenez à un palier. Assis sur les dernières marches se trouve un vieillard s'appuyant sur un robuste bâton. Sa longue barbe blanche contraste avec son crâne chauve, et malgré ses vêtements en haillon, un air de noblesse se dégage de lui. « Attendez, braves aventuriers » demande alors le vieillard d'une voix plus assurée que son vieux corps ne l'aurait supposée. « Avant de vous laisser poursuivre, je dois vous poser une énigme. Se relevant péniblement, le vieillard annonce alors : « Vous devez la garder après l'avoir donnée. De quoi s'agit-il ?

La bonne réponse est : sa parole. En effet, lorsqu'on la donne, il faut ensuite la tenir pour la respecter. Si les PJs trouvent la bonne réponse, le vieillard se transforme sous leurs yeux en un immense dragon d'argent. Il s'agit en effet de Nolgur ! Si en revanche ils échouent à l'énigme, le vieillard leur demande la raison de leur présence. Si les PJs sont suffisamment convaincants, il se transforme là aussi en dragon et les accueille (mais ne leur donnez que la moitié de l'expérience pour la rencontre).

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

De sa voix caverneuse, Nolgur s'adresse à vous. « Braves aventuriers, j'ai souvent eu le pressentiment qu'un jour un groupe de jeunes gens viendraient demander mon aide afin de retrouver le fabuleux trésor de Deslan Kamin. Mon grand-père, Granur, fut l'un de ses plus fidèles compagnons d'armes. À la mort de Deslan, Granur obtint la garde l'un des morceaux de la carte menant au trésor. Ce morceau de carte, le voici : vous l'avez bien mérité. »

Voici donc les PJs en possession de deux morceaux de carte ! À eux désormais de retrouver les autres morceaux ! Les PJs auront sûrement l'idée d'aller voir à Sirinùr, la ville d'origine de Deslan Kamin, surtout que le Livre d'Omin le Chroniqueur mentionne qu'un morceau de carte pourrait se trouver par là-bas. Si les PJs pensent à interroger Nolgur, ce dernier leur suggérera de se rendre à Sirinùr et notamment au Temple de Pirim, distant de quelques lieues.

Scène 3 : La ville de Sirinùr

Alors que les PJs arrivent en vue de Sirinùr, lisez ou paraphrasez le paragraphe qui suit :

Ambiance musicale proposée :
Lord of the Rings, the Return of the King: Piste 2 : Hope and Memory.

De tous les bourgs que vous avez sillonnés pendant la journée, Sirinùr semble être le plus grand. Avec sa palissade de bois et ses deux entrées, ses tourelles de garde et sa garnison d'une trentaine d'hommes, Sirinùr doit bien abriter plus d'un millier d'habitants, fermes alentours comprises. Regroupées autour des temples d'Uron et d'Appoca, qui font face à la maison du bourgmestre, on trouve les maisons les plus riches, en pierre de qualité et aux toits de chaume. Une statue de marbre se tient fièrement au centre de la Grand-Place. Elle représente un homme d'une trentaine d'année, portant une armure de plate et une tunique de prêtre. Il arbore fièrement une épée longue et un écu frappé d'un dragon. Enfin, sur la place se tient également une auberge de bonne taille. Une enseigne de fer forgée se balance au vent : « La gorgée » est le nom de l'établissement.

Vous trouverez une description complète de Sirinùr ainsi que ses personnalités locales dans le *Manuel des Terres du Nord*.

Un jet de Connaissance (Folklore local) DD15 permettra d'identifier l'homme de la statue comme étant Deslan Kamin.

Utilisez la ville de Sirinùr afin de faire rencontrer quelques personnes à vos PJs et leur faire visiter quelques lieux locaux afin d'en apprendre un peu plus. Vous pouvez ainsi saupoudrer leur visite de quelques informations sur l'histoire de Deslan. Le bourgmestre pourra par exemple leur confirmer l'existence toute proche du Temple de Pirim. Ils pourront apprendre que le vieux Temple fut transformé en lieu de pèlerinage après la mort de Kamin. Puis, alors que l'engouement autour du héros s'estompait, le Temple est devenu un lieu plus dangereux et plus sinistre, attirant en ses murs les âmes des soldats disparus sous les ordres de Deslan. Le bâtiment fut déserté par les foules, mais pas par les prêtres d'Uron, qui décidèrent de continuer le pèlerinage sur place. Mais désormais, passer la nuit au Temple s'apparente à une épreuve que les prêtres d'Uron les plus vaillants osent affronter. Il est en effet bien des créatures étranges qui y rodent la nuit...

Scène 4 : Direction le Temple !

Voici les PJs en direction du Temple de Pirim. C'est le moment choisi pour la Mandragore pour attaquer à nouveau les PJs.

Les mages de la Mandragore ont envoyé cette fois-ci plusieurs sorciers renforcés par des archers. Les archers ont pour mission de protéger les magiciens qui restent camouflés dans les broussailles (25% de camouflage) en arrosant de flèches les PJs, pendant que les mages conjurent des créatures afin de les laisser au maximum au corps à corps, ce qui permet aux mages de pouvoir lancer un maximum de sorts. Référez-vous au plan de l'embuscade afin de pouvoir mettre vos PJs en situation.

Ambiance musicale proposée :
Lord of the Rings, the Return of the King : Piste 11: Shelob's lair.

Campagne : Listrin et Rulvic

Si les PJs se sont précédemment frottés à Listrin et/ou Rulvic, ces derniers mèneront conjointement l'assaut face aux PJs. Et cette fois-ci, ils iront jusqu'au bout...

Scène 5 : le Temple de Pirim

Lorsque les PJ arrivent en vue du Temple de Pirim, vous pouvez leur lire le paragraphe suivant :

Ambiance musicale proposée :
Star Wars épisode 1, the phantom menace, Piste 5.



Alors que vous gravissez une dernière colline, vous parvenez face à la façade sinistre du Temple de Pirim. Autrefois bâtiment de majesté, fierté du Clergé d'Uron, le vieux Temple ressemble désormais plus à une vieille demeure en ruine plutôt qu'à un lieu de piété et de vertu. Les murs porteurs, autrefois d'une blancheur immaculée, sont devenus ternes, voire même gris avec le passage du temps. Par endroit, des trous apparaissent dans la toiture en forme de dôme, permettant aux oiseaux d'y faire

leurs nids. Le lierre a grimpé le long des murs, quelques pierres sont fissurées et la végétation a repris ses droits autour du bâtiment. À votre approche, des groupes de corbeaux s'envolent du toit du Temple, en poussant des croassements angoissants. Vous ressentez à la fois une impression de grande foi et une certaine forme de perversion en approchant l'entrée du Temple. L'un des battants de la porte de bois vermoulu claque au vent dans un grincement désagréable, comme pour vous dissuader d'entrer.

Le plan du temple est disponible en annexe.

Attention, il s'agit d'un plan typique d'un temple d'Uron. Toutes les salles sont rapidement décrites, mais très peu sont utiles dans le cadre de l'aventure. Le jour, le temple est des plus calmes, mais la nuit, des morts-vivants viennent le peupler. On ne peut d'ailleurs trouver le morceau de carte qu'au petit matin, lorsque les premiers rayons du soleil frappent le grand âtre (8). Arrangez-vous pour que l'un des morts-vivants combattu par les PJ leur révèle cette information. Au cours de leur visite, les PJ peuvent aussi faire des jets de Connaissance (religion) DD 15 pour comprendre l'utilisation première de chaque salle.

1 Salle de cérémonie. Cette salle était utilisée pour les cérémonies religieuses et les principales prières par les prêtres d'Uron. Les colonnes de marbre sont encore solidement debout, et le long des murs, des braseros éteints témoignent de la splendeur passée du temple. La salle est tout simplement impressionnante, le plafond en forme de voûte est décoré de scènes mythologiques retraçant un épisode du combat entre Chiar et Uron. Malheureusement, les couleurs des peintures sont désormais passées et le vitrail qui ornait le centre de la voûte, au dessus du Grand Atré, a été brisé. L'autel central de marbre, scellé dans le sol, a été souillé, probablement par des brigands, vengés de rage de n'avoir pu emporter l'autel religieux avec eux.

3 Scriptorium. Cette salle attenante à la bibliothèque et aux solides poutres de bois abritait le scriptorium du temple. Aujourd'hui, les pupitres sur lesquels les prêtres copiaient les recueils et autres livres religieux ont été renversés et détruits. Un Allip vit dans cette pièce, tapis dans l'ombre. Auparavant, il s'agissait d'une jeune novice qui était tombée amoureuse de Dolmir, le Maître des Feux du temple. Lorsqu'elle s'aperçut que ce dernier vivait une histoire d'amour avec une autre prêtresse, elle n'a pas supporté et s'est pendue dans le scriptorium. Depuis son esprit hante la pièce et attaquera toute créature pénétrant dans la salle.

2 Bibliothèque. La splendeur passée de la bibliothèque du temple est encore vivace malgré les étagères écroulées et les livres rongés ou tombés en poussière. Tous ces ouvrages de savoir sont à jamais perdus. Toutefois, des joueurs fouillant la salle (DD20) trouveront un compartiment secret contenant des parchemins de sorts. **1er parchemin (prêtre) :** *soins légers (x 2), mains brûlantes, flamme, endurance aux énergies destructives, protection d'autrui, consécration.* **2ème parchemin (prêtre) :** *bénédiction, bénédiction de l'eau, augure, soins modérés, lumière brûlante, lumière du jour.*

4 Cellules des prêtres. Les chambres des prêtres étaient apparemment très spartiates. Si certains possédaient quelque objet de valeur, il n'y en a aucune trace dans les cellules.

5 Salle de prières. Une douce lumière (*Lueurs féeriques*) baigne la salle des prières dans une atmosphère de sécurité en comparaison avec le reste du temple. Si la salle n'abrite plus les objets de valeur et les reliques d'autrefois, on peut noter que la salle est propre et occasionnellement employée. Des symboles d'Uron ont été religieusement tracés sur le sol et à même les murs. De surcroît un sort permanent de Protection contre le Mal est actif dans la pièce. C'est le lieu que les prêtres d'Uron ayant déjà passé la nuit dans le Temple hanté ont choisi comme lieu de repos et de sécurité, en cas de problème.

7 Appartements du grand prêtre. Du temps de l'apogée du temple, il s'agissait de la pièce la plus riche et la plus confortable. De nos jours, les pilliers de temple et autres maraudeurs ont dépouillé tout ce qui avait de la valeur et saccagé le reste.

6 Salle de garde. Autrefois cette pièce était la salle des gardes. La lourde table de bois sur laquelle les gardes devaient jouer aux cartes est encore là, mais les chaises ont disparu. On trouve aussi un râtelier vide et quelques débris d'armes ou pointes de flèches jonchant le sol. Toutefois, un jet réussi de fouille (DD20) permettra de repérer une petite cache dans un des murs, dans laquelle est glissé un carquois contenant 5 *flèches +1*.

8 Grand Âtre. Le Grand Âtre est situé au centre du temple. Dans le plafond au-dessus de ce dernier, on trouvait un imposant vitrail laissant passer la lumière du jour et illuminant le Grand Âtre. C'est dans le Grand Âtre, berceau de lumière et de flamme, que sont incinérés les défunts serviteurs d'Uron. Le Grand Âtre permet également à la salle de cérémonie d'être illuminée et chauffée, même en plein cœur de la nuit ou au plus fort de l'hiver. Autrefois, le Maître des Feux y allumait toujours un feu magique. Sous un tas de cendre, on trouve une gemme transparente scellée au centre de l'Âtre. Il faut un succès à un jet de Force (DD35) pour la déloger. En revanche, si la gemme est pressée alors que la lumière la frappe, un pan du Grand Âtre s'ouvre et révèle la cachette du morceau de carte que les PJ recherchent !

9 Salle commune. C'est ici que les prêtres prenaient leurs repas où venaient converser après leurs travaux, leurs entraînements ou leurs offices religieux. Les lourdes tables de bois sont encore intactes malgré le passage des ans, mais les bancs sont devenus vermoulus. Trois Âmes en peine résident ici. La première est celle d'un ancien prêtre d'Uron qui fut autrefois corrompu. Il fut tué par des prêtres d'Uron loyaux. Son esprit malveillant a cependant survécu dans les murs du temple et s'est animé lorsqu'une vague inconnue de mal lui a permis de prendre la forme d'une âme en peine. Depuis, aux cours des ans, il est parvenu à tuer trois jeunes prêtres d'Uron venus éprouver leur valeur au Temple de Pirim et en a fait ses rejetons. L'un d'entre eux a été détruit, mais il lui reste encore deux rejetons qui soutiendront son attaque si les PJs pénètrent ici.

11 Latrines. Malgré le passage des années, il règne toujours une odeur épouvantable ici. On trouve toujours de l'eau croupie dans les bacs alors que des tas d'immondices jonchent le sol. Bien que n'étant plus utilisé depuis belle lurette, les latrines empestent encore tellement que les PJs devront réussir un jet de Vigueur (DD15) ou souffrir d'un malus de -1 à toutes leurs caractéristiques tant qu'ils restent dans la pièce. Les Morts-vivants du complexe, nullement incommodés, tenteront d'attaquer les PJs ici afin de bénéficier de l'odeur comme alliée.

10 Salle d'entraînement. Cette salle abritait les entraînements physiques et martiaux des prêtres d'Uron. Aujourd'hui, une petite communauté de cinq nécrophages y a récemment élu domicile, attirés par le passage de créatures vivantes aux alentours du temple. En journée, on les trouve dans la salle, mais la nuit, il y a 30% de chance que 1d4 d'entre eux se déplacent dans les salles 15, 20 et 12, dans les couloirs alentours. Il y a aussi 20% de chances qu'ils se déplacent de Horsin aux environs du temple. Les nécrophages attaquent tout être vivant à vue. Le trésor des Nécrophages est entreposé dans un coin de la salle.

12 Dortoir des novices. Cette pièce de bonne taille abritait autrefois le dortoir des novices du temple. D'un style relativement simple et peu meublé, cette pièce est complètement à l'abandon. Il ne reste que des vestiges des couches qui remplissaient jadis la pièce.

13 Réserve. C'est ici qu'ont stockait les denrées périssables ainsi que les outils du Temple. Aujourd'hui encore, on trouve des outils rouillés et des tonneaux intacts (probablement trop lourds et trop vieux pour avoir été emmenés par les pillards). La bière contenue dans les tonneaux est depuis longtemps périmée, mais une colonie de quinze mille-pattes monstrueux (taille P) a cependant entrepris de s'attaquer aux tonneaux pour se repaître du contenu. Si les PJs viennent les déranger, ils attaqueront.

14 Cuisine. La cuisine possède encore ses étagères, son plan de travail et un brasero n'ayant pas servi depuis des décennies. On n'y trouve plus rien d'intéressant en dehors de cuillères en bois vermoulues et de couteaux rouillés.

15 Chambre du Maître des Novices. Cette pièce était la chambre du Maître des Novices, qui dirigeait l'instruction des jeunes aspirants prêtres et régissait leurs travaux quotidiens et éventuellement les châtiments en cas de faute. Sa chambre est aujourd'hui vide de toute richesse, même sa couche a été totalement détruite.

16 **Chambre du Maître des Feux.** Cette chambre plus spacieuse que les cellules était la chambre du maître des feux. Dans le clergé d'Uron, les maîtres des feux sont responsables du bon fonctionnement du temple. Ils doivent veiller à ce que les feux soient bien tous allumés (d'où son nom), vérifient l'entretien du temple, coordonnent les incinérations des fidèles décédés, entretiennent le Grand Âtre, engagent les réparations du temple en accord avec le cellérier pour ce qui est de la commande des matériaux, etc. Le Maître des Feux coordonne aussi les cérémonies religieuses avec le Maître Solaire. Le dernier Maître des Feux du Temple avait pour nom Dolmir. Ce dernier a toujours regretté le suicide de la jeune novice (voir scriptorium) amoureuse de lui. Lorsque Dolmir mourut, son sentiment de culpabilité l'empêcha de trouver la paix, et son esprit repris forme en tant que Fantôme. Il passe le plus clair de son temps à prier dans son ancienne chambre, évitant les autres morts-vivants. Il n'attaquera pas les PJs et tentera de communiquer avec eux. Il est très important que les PJs ne l'affrontent pas, et il n'attaquera pas si c'est le cas, mais tentera de parlementer. Il leur racontera sa vie ainsi que le drame

vécu, et expliquera que le temple a été corrompu il y a longtemps, sans en connaître vraiment la raison. Il conseillera aux PJs de se méfier de l'Allip du scriptorium et expliquera son origine. Il mettra aussi en garde contre les Âmes en peine de la Salle Commune. Mais surtout, il leur révélera que lorsque la lumière du petit matin frappe le Grand Âtre, elle révèle la une gemme lumineuse. Si on appuie dessus lorsque la lumière la frappe, cela révèle un compartiment secret... dans lequel se trouve le morceau de carte que les PJs recherchent ! Dolmir refusera d'accompagner les PJs, préférant continuer à prier ici pour expier ses fautes. Avant que les PJs ne partent, il leur révélera qu'il y a une cache dans sa cellule contenant 2 *Potions de soins légers*.

17 **Quartier des invités de marque.** C'est ici qu'on logeait les invités importants. On remarque encore les dorures qui ornent les colonnades de la pièce, les superbes fresques peintes sur le mur et les vestiges de confortables canapés et lits à baldaquins malheureusement détruits et dont les restes sont envahis de toiles d'araignées. Il y a aussi de nombreuses armoires dans ce quartier. Trois Ombres y sont d'ailleurs cachées, attendant le moment propice pour attaquer tout intrus.

18 **Dortoir des domestiques.** Cette pièce pauvrement équipée accueillait autrefois les domestiques et serviteurs du temple. Il n'y a rien de notable ni de valeur, et il n'y en a jamais eu.

19 Dortoir d'hébergement.

C'est ici que les voyageurs de passage demandant asile au Temple pour la nuit étaient installés. Là encore, le confort est des plus restreint, mais il permettait aux voyageurs de dormir à l'abri du vent et de la pluie et de bénéficier de la protection des prêtres d'Uron. Des PJs fouillant la pièce de fond en combles (DD25) trouveront cependant une vieille bourse contenant 25 Sabots, perdue dans les restes des paillasses. Les Nécrophages de la salle 10 circulent parfois par ici.

21 Tourelles. Les anciennes tourelles du Temple sont uniquement remplies de courant d'air. Le vent s'engouffre dans les fissures dans les escaliers en colimaçons, en produisant un son lugubre. Les deux tours Nord sont partiellement effondrées et on ne peut plus accéder au sommet. Des tours orientées sud, en revanche, il est possible d'avoir une belle vue sur les environs. Derrière le bois, on devine Sirinùr grâce aux fumées s'échappant des chaumières. Les corbeaux ont établi leur repaire sur l'une des tours, et s'envolent en croassant si certains PJs y accèdent.

20 Dortoir des soldats. Dans le prolongement de la salle de garde, on trouve la pièce où les gardes dormaient. Quelques débris de coffres fracassés témoignent du passage de pilliers de temple, il y a bien longtemps déjà.

22 Chambre du Maître Solaire. Le Maître Solaire était en quelque sorte le numéro deux du temple ; c'est lui qui régissait la vie du temple, sonnait le réveil au lever du soleil et renvoyant les prêtres dans leurs cellules au coucher du soleil. C'est également lui qui s'occupait des tâches quotidiennes des prêtres, d'organiser les offices religieux ; Sa chambre a été pillée mais les brigands n'ont pas repéré la cache secrète : un jet de Fouille (DD22) permettra de repérer un compartiment secret dans le sol, contenant 600 Sabots et une *Masse de destruction +1*.

Option : vos PJ sont très affaiblis

Le Temple de Pirim peut être très dangereux pour vos PJs, surtout s'ils ont été affectés par l'Allip et les Âmes en peine. Il serait peut-être judicieux de les faire revenir à Sirinùr, ou mieux encore, à Barragosta, afin de se soigner, de régénérer leurs points de caractéristiques perdues et de rééquiper si besoin est. Ils trouveront aussi des PNJ pour les mettre en garde contre les dangers des Hauts Plateaux du Cor.

ACTE IV



EN ROUTE VERS LE TRÉSOR !



Dans ce dernier acte, les PJs vont retrouver le dernier morceau de la carte et devoir se rendre à la cache de Deslan Kamin. Mais de nombreuses embûches les attendent d'ici là...

Attention : cet Acte est de loin le plus dangereux et le plus délicat pour les PJs, car il comporte de nombreux combats et les PJs ne pourront pas bénéficier d'un retour en ville pour se soigner si nécessaire. Veillez donc à ce qu'ils puissent parfois se reposer la nuit, même dans ce territoire hostile. Dès la première scène, vous bénéficiez d'une belle opportunité pour renforcer le groupe en objets magiques ou à l'aide de PNJ, si vous en sentez le besoin. N'hésitez pas non plus à supprimer un combat si nécessaire.

Scène 1 : La Passe du Troll Crevé

Les PJs vont s'engager dans les terribles Hauts Plateaux du Cor, et rencontrer un autre groupe d'aventuriers en difficulté.

Ambiance musicale proposée :
Dracula, Piste : The Green Mist.

Vous vous engagez de plus en plus profondément dans les Hauts Plateaux du Cor. La végétation est tout d'abord de plus en plus dense, plus vierge, puis elle disparaît à nouveau pour laisser place à de grands terrains accidentés parsemés de rocailles et d'arbres épineux. Vous marchez pendant plusieurs heures sans rien rencontrer d'autres que quelques animaux sauvages, qui détalent à votre arrivée. Vous envisagez de faire bientôt une pause lorsque vous entendez des cris, puis de plus en plus distinctement, des bruits de combats.

Si les PJs décident de s'approcher, lisez-leur la suite :

Ambiance musicale proposée :
Star Wars, piste 10 : Fight with Tie Fighters.

Sur un terrain accidenté, deux humains défendent chèrement leur peau contre des Manticores affamées. Deux autres humanoïdes gisent au sol, face contre terre, ainsi que deux des monstres. Au moment où vous arrivez, l'homme est sévèrement touché et s'écroule à son tour, laissant la jeune femme combattre seule les Manticores.

Les PJs interviendront sûrement. Si ce n'est pas le cas, il faudra de toute façon affronter les Manticores qui les auront repérés, surtout après la mort de la jeune rôdeuse.

Lorsque les PJs viennent l'aider, la jeune femme leur lance un « merci, braves aventuriers ! » et reprend le combat de plus belle.

Une fois les monstres morts, les PJs pourront engager la discussion avec la rôdeuse, si elle a survécu.

« Merci de votre aide, compagnons ! Je ne sais comment vous remercier. Je me nomme Mara la Traqueuse. Je guidais mon groupe sur la piste de Trolls. Malheureusement, nous avons été pris par surprise par les Manticores. Regardons vite si mes compagnons sont en vie ! »

Le groupe de Mara se compose d'un prêtre de Xamidi (appelé Enir), d'un Enorceleur (Dalfin) et d'un roublard demi-elfe (Tilridil). Si votre groupe a besoin de renfort, faites en sorte que l'un d'entre eux ait survécu (celui dont le rôle manque le plus à vos PJs). Les caractéristiques des compagnons de Mara sont laissés à votre discrétion, mais elle devrait être de niveau 4 ou 5 maximum. Les caractéristiques de Mara sont en annexes. Si les PJs présentent bien la chose, elle les accompagnera sûrement, en plus de ses potentiels compagnons survivants.

Option : Equiper les PJs

Si vos PJs sont pauvrement équipés, vous pouvez disperser des objets magiques sur les corps des défunts. Si les PJs n'y pensent pas, Mara pourra le suggérer, affirmant que les objets seront désormais plus utiles aux PJs qu'à leurs propriétaires... Attention cependant, certains prêtres bons pourraient aussi rejeter cette action.

Option : Prolonger le séjour dans la passe du Troll Crevé

Voici une bonne option de Roleplay et l'occasion d'un moment amusant et intéressant pour les aventuriers. Si vous choisissez de les faire errer un peu dans les Hauts Plateaux du Cor, faites en sorte qu'ils tombent par hasard sur l'Auberge du Troll Crevé, un établissement particulier décrit dans le *Manuel des Terres du Nord*, dans la section consacrée aux Hauts Plateaux du Cor.

Scène 2 : La Sépulture d'Egùr

Les PJs continuent leur progression et vont bientôt arriver sur un très ancien champ de bataille, situé dans la Passe des Gnolls. Il leur faudra aller sur la sépulture d'Egùr, le frère de Deslan Kamin, afin de s'emparer du dernier morceau de carte.

Ambiance musicale proposée :
Conan the Barbarian, Piste :
Atlantean Sword.

Votre périple dans les Hauts Plateaux se poursuit inlassablement. Vous commencez à en avoir assez de ces dangereuses montagnes. Toutefois, vous sentez que vous touchez au but. Vous parvenez alors dans un endroit un peu plus plat et plus large, appelé la Passe des Gnolls, qui semble avoir été le théâtre d'une très ancienne bataille, comme en atteste les vestiges de sépultures rudimentaires. Certaines semblent d'ailleurs avoir été pillées il y a très longtemps. Soudain, votre regard est attiré par une sépulture à l'écart des autres, perchée sur un monticule de pierre. Il s'agit cette fois d'une sépulture nettement mieux décorée, en pierre et miraculeusement préservée, apparemment. Même les ronces ne l'ont pas encore recouverte.

Laissez les PJs gravir le monticule et approcher de la tombe.

Vous contemplez désormais la sépulture d'Egùr, le frère de Deslan Kamin, cela ne fait plus aucun doute, à en juger par les inscriptions gravées dans la pierre du gisant. Les fidèles d'Uron incinèrent leurs morts, mais ils dressent tout de même des sépultures de souvenir là où le défunt a trépassé. Soudain, une puissante brume semble s'abattre sur la Passe, et une forme se matérialise lentement devant vous... « Qui ose venir déranger le dernier gardien ? Tremblez, pauvres mortels, et redoutez ma colère ! » La forme floue devient plus distincte, révélant un fantôme ayant certainement l'apparence passée d'Egùr. Il semblerait que l'esprit du vieux guerrier protège toujours les secrets de son frère !

Ambiance musicale proposée :
Dune, Piste : Paul kills Feyd.

Un âpre combat s'engage. Le mort-vivant attaque de toutes ces forces, mais les PJs devraient pouvoir en venir à bout. Lorsque le corps du mort-vivant se dissipe, la Passe des Gnolls redevient calme... puis une lumière apparaît sur la sépulture d'Egùr... la carte est en fait gravée dans la sépulture, et la disparition du fantôme a permis de la faire apparaître ! Il ne reste plus qu'aux PJs qu'à la recopier (si vous êtes méchant, faites leur faire un jet de Contrefaçon ou de Représentation (dessin) DD18).

Option : faire durer le voyage dans la Passe des Gnolls

Si vos PJs sont particulièrement contents de se déplacer en extérieur dans les montagnes, faites leur endurer quelques longues et difficiles marches dans les roches de la Passe des Gnolls, dans laquelle un vent glacial s'engouffre, tout en produisant de sinistres sons. Donnez-leur l'impression d'une progression lente, et maintenez-les sur le qui-vive en insistant sur le fait qu'ils se sentent épiés (faites leurs faire quelques jets bidons de détection). Plus tard, vous pourrez si vous le souhaitez placer une petite embuscade de Gnolls ou de toute autre créature de la table de rencontre des Hauts Plateaux du Cor.

Scène 3 : L'expédition punitive de la Rull

Les PJs sont désormais en possession de tous les morceaux de la carte et devraient donc se diriger vers la cache de Deslan Kamin afin de s'emparer du trésor.

Cependant, La Rull, depuis l'assassinat perpétré par les PJs, a décidé de leur faire payer le prix fort pour leur assaut. La Rull a monté un groupe d'élite, composé de Nains féroces et dangereux. Le groupe a fini par retrouver la trace des PJs et s'apprête à leur tendre une embuscade dans la Passe des Gnolls.

Ambiance musicale proposée :
Dune, piste : First attack.

Les Nains tenteront bien sur de surprendre les PJs, mais étant plus enthousiastes au corps à corps, les guerriers s'approcheront des PJs pendant que les jeteurs et les roublards mitrailleront les PJs.

Scène 4 : La cache de Deslan

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones and the last crusade,
piste 7: the Keeper of the Graal.

Après de nombreuses heures de recherche malgré la carte, vous parvenez enfin face à une grotte dont l'entrée a cependant été travaillée par la main de l'homme. Bizarrement, cette cache ne présente aucune porte en barrant l'entrée. Vous comprenez très bientôt pourquoi : il émane du lieu une telle impression de puissance et de bonté que les créatures malveillantes sont probablement tenues éloignées de ce lieu. Vous vous enfoncez dans la

caverne et marchez pendant une bonne dizaine de minute avant de tomber sur un escalier artificiel, taillé à même la pierre. Ce dernier semble mener à un grand coffre métallique qui semble avoir été épargné par l'épreuve du temps... ou bien il est protégé magiquement. Alors que vous le touchez, il s'illumine légèrement et des inscriptions dorées apparaissent : « Vous me nourrissez, je vis. Vous me donnez à boire, je meurs. Qui suis-je ? »

Si les PJs répondent « le feu », le coffre s'ouvre alors, révélant le trésor de Deslan Kamin... le trésor qui suit n'est qu'indicatif. Libre à vous d'y inclure les objets de votre choix afin qu'ils puissent convenir à vos PJs.

*20 000 Sabots
Anneau de protection +2
Dague +3 boomerang
Bouclier aveuglant +1
Cotte de Maille Elfique
Bottes ailées
Cape de Charisme (+2)
Carquois d'Elhonna
Phylactère du Croyant
Charme de bonne santé
Tourmente (voir annexes)*

*3 potions de soins importants
1 potion de Force du Taureau
1 potion de clairvoyance
1 potion de guérison de la cécité
1 potion de rapidité
1 potion de restauration partielle
8d6 gemmes
Objets d'art (aux choix du MJ)*

N'hésitez pas à modifier et allonger la liste du trésor si vous le jugez utile.

Scène 5 : La Mandragore se dévoile

Lorsque les PJs ressortent de la cache de Deslan, une petite surprise les attend...

Note : Si vos PJs ne jouent pas la campagne ou la trilogie dans son intégralité et que vous jouez le scénario en one-shot, vous aurez certainement besoin de modifier cette dernière scène.

Ambiance musicale proposée :
Avalon, Piste 6.

Vous ressortez à l'air libre pour découvrir une vision d'horreur : face à vous, semblant vous attendre à la sortie de la grotte, plusieurs cavaliers vous font face. Tous sont sinistrement vêtus de robes sombres et inquiétantes, les capuchons de leur vêtement rabattus sur leurs visages. Vous reconnaissez avec horreur la tunique des magiciens de la Mandragore. Seul le personnage central apparaît tête nue. Il s'agit d'un homme d'une bonne cinquantaine d'années, au regard perçant, principalement en raison de ses yeux d'un bleu sombre. Ce dernier prend alors la parole : « tiens, voilà nos jeunes amis qui ressortent, certainement

avec le trésor de Deslan Kamin, qui nous permettrait à nous, la Mandragore, d'accélérer nos plans de domination des Terres du Nord... je suis sûr qu'il est inutile de vous demander de nous remettre tout votre équipement sans faire d'histoire... des héros tels que vous se doivent de mourir l'arme à la main... Messieurs, ils sont à vous ! » Fait l'odieux personnage à l'attention de ses acolytes. Il tire alors sa monture en retrait, avant de disparaître dans un épais nuage de fumée magique... les autres magiciens, tous des membres de la Mandragore, semble désormais prêts à en découdre...

Nos PJs ont donc un dernier combat à livrer. Il y a un magicien pour chaque PJs du groupe. La tactique des magiciens sera de d'abord de tenter d'éliminer les utilisateurs de magie, en commençant par les prêtres afin qu'ils ne puissent plus soigner les PJs, puis les magiciens. Deux des magiciens tenteront de lancer des sorts de protection tandis que les autres se concentreront sur les sorts offensifs pouvant causer le maximum de dégâts dans les rangs des PJs.

À la fin du combat, avant de mourir, l'un des magiciens pourra peut-être révéler le nom de leur chef : il s'agit d'Ilsarin, le tout-puissant meneur de la Mandragore. Si les PJs parviennent à l'intimider, le magicien survivant révélera que la Mandragore prépare une action foudroyante contre la couronne, mais il n'en connaît pas les détails...

Voici nos PJs qui viennent de compléter avec brio cette aventure, mais sont désormais lancés vers une autre mission... découvrir les plans machiavéliques de la Mandragore. Ils seraient bien avisés d'aller prévenir leur allié Yssel le Baron Pourpre.

Option : Les personnages sont en détresse

Si vos personnages ont été malmenés aux cours des scènes précédentes et sont sérieusement menacés de mort par les Mages de la Mandragore, vous pouvez faire apparaître un puissant PNJ déjà rencontré dans les épisodes précédent (Yssel, Allassard, Xartur, Keyoke...) afin qu'il permette de renverser la vapeur contre les Mages.

Campagne : Ilsarin

Ilsarin reviendra bien évidemment dans le dernier épisode de la campagne, Le Siège de Zamar. Ces derniers mois, il a écumé toutes les pistes lui permettant d'obtenir d'importants fonds et des objets magiques afin de corrompre quelques nobles du pays. Ainsi, aidée par des barons renégats, la Mandragore va provoquer la guerre civile et s'emparer de la ville de Zamar. Ce sera bien sûr aux PJs d'intervenir ! Rendez-vous dans *Le Siège de Zamar*, dernier volet de la Trilogie de la Mandragore et dernier volet de la Campagne des Terres du Nord.



ANNEXES



PNJ et rencontres de l'Acte I

Aoui de Havrebusard



Aoui est une barde très célèbre qui fut autrefois une aventurière talentueuse au côté de Keyoke le Druide, Gorak le Nain et Safrinin le Halfelin. Depuis de nombreuses années, elle est présente à la cour du Roi Aurel de Barragosta en tant que Hérault et historienne et biographe.

Les caractéristiques d'Aoui sont disponibles sur le site d'Extremia : www.extremia.org

Les Magiciens de la Bibliothèques



Les PJs ne devraient normalement pas les affronter. Si c'est le cas, utilisez les caractéristiques des mages de la Mandragore présentées dans l'Acte IV, mais changez l'alignement en Loyal Neutre.

PNJ et rencontres de l'Acte II

Les Brigands

PV : 26, Initiative : +2, VD : 9m
CA : 15, contact 12, pris au dépourvu 13
Attaque de base / lutte : +4 / +4
Attaque : *épée courte* +1 (+3 corps à corps, 1d6+1), dague (+1 corps à corps, 1d4)
Attaque à outrance : *épée courte* +1 (+3 corps à corps, 1d6+1), dague (+1 corps à corps, 1d4)
Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m
Attaques spéciales : Attaque sournoises (2d6)
Particularités : Recherche des pièges, Esquive totale, Esquive instinctive, Sens des pièges +1
JS : Réf. +6, Vig. +2, Vol. +0
Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 8
Compétences : Déguisement +5, Déplacement Silencieux +3, Détection +4, Perception auditive +3, Évasion +3, Saut +2
Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Esquive.
FP : 4
Trésor : normal
Alignement : Neutre Mauvais

Les Roublards-mages de la Mandragore

Les roublards-mages sont des multi-classés roublard 2 / magicien 2. Ils sont au nombre de six ou huit, selon la puissance de votre groupe.
PV : 20
Initiative : +2
VD : 9m
CA : 13, contact 11, pris au dépourvu 11
Attaque de base / lutte :
Attaque : Arc court composite
Attaque à outrance : Arc court composite
Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m
Attaques spéciales : Sorts, Attaque sournoise (1d6).
Particularités : Sorts, Esquive totale, Sens des pièges.
Caractéristiques : For 12, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 8.
Dons : Tir à Bout portant, Esquive, Dispense de composante matérielle.
FP : 4
Trésor : 50 Sabots chacun
Alignement : Loyal Mauvais
Sorts : Coup au but, Armure de Mage, Projectile magique.

Listrin, archer-mage

Rôdeur 2 / Magicien 3 / Archer-Mage 4
PV : 63
Initiative : +3
VD : 9m
CA : 18, contact 13, pris au dépourvu 15
Attaque : *épée courte* +1 (+9 au corps à corps, 1d6+2) ou *Arc long composite* +1 (+14 distance, 1d8+3)
Attaque à outrance : 2 coups d'*épée courte* +1 (+9 / +4 au corps à corps, 1d6+2) ou deux *Arc long composite* +1 (+14/+9 distance, 1d8+3)
Espace occupé/allonge: 1,50m/1,50m
Attaques spéciales : Flèches Magiques (+2), Flèches à tête chercheuse, flèches enchantée.
Particularités: Empathie Sauvage, Familier.
JS : Réf. +11, Vig. +9, Vol. +4
Caractéristiques : For 13, Dex 16, Con 12, Int 16, Sag 11, Cha 13

Compétences : Déplacement silencieux +12, Détection +13, Perception auditive +13, Fouille +8, Équitation +9, Bluff +1, Concentration +8, Équilibre +3, Survie +7, Art de la Magie +8, Psychologie +0.
Dons : Pistage, Arme de prédilection (Arc long composite), Tir Rapide, Tir à bout portant, Tir de précision.

FP : 9

Trésor : Targe, 300 Sabots, *Cape d'Elfe*, *Bracelet d'Archer Horsin Pair*, *Amulette Antidétection*, *Anneau de Feuille-Morte*, *Armure de Cuir* +2, *Potion de soins légers*.

Alignement : Neutre Mauvais

Sorts : 1er Niv : *Bouclier*, *Coup au But*, *Projectile Magique*, *Armure du Mage*, *Repli Expéditif*. 2ème niv : *Détection de l'invisibilité*, *Grâce Féline*, *Image Miroir*.

PNJ et rencontres de l'Acte III

Les élémentaires

Il s'agit de deux élémentaires de taille G, FP 5.
PV : 65
Initiative : + 11
VD : vol 30m
CA : 20, contact 16, pris au dépourvu 13
Attaque de base / lutte : +6/+12
Attaque : coup (+ 12 corps à corps, 2d6+2)
Attaque à outrance : 2 coups (+12, 2d6+2)
Espace occupé / allonge : 3m / 3m
Attaques spéciales : cyclone, maîtrise de l'air
Particularités : élémentaire, réduction des dégâts (5/-), vision dans le noir (18m).

JS : Réf. + 13, Vig. +5, Vol. +2
Caractéristiques : For 14, Dex 25, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences : Détection +6, Perception auditive +5
Dons : attaque en finesse, attaque en vol, attaque réflexe, Esquive, Science de l'initiative.
FP : 5
Trésor : aucun
Alignement : neutre

Référez-vous au *Bestiaire Monstrueux* p. 97 pour plus d'information.

Les Nécropages

PV : 30

Initiative : +1

VD : 9m

CA : 15, contact 11, pris au dépourvu 14

Attaque de base / lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Attaque à outrance : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : absorption d'énergie, création de rejets

Particularités : morts-vivants, vision dans le noir.

JS : Réf. +2, Vig. +1, Vol. +5

Caractéristiques : For 12, Dex 12,

Con-, Int 11,

Sag 13, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7.

Dons : Combat en aveugle, vigilance

FP : 3

Trésor : aucun

Alignement : loyal mauvais

Les Ombres

PV : 25

Initiative : +2

VD : vol 12m

CA : 13, contact 13, pris au dépourvu 11

Attaque de base / lutte : +1/-

Attaque : contact intangible (+3 corps à corps, affaiblissement temporaire 1d6 points de Force)

Attaque à outrance : contact intangible (+3 corps à corps, affaiblissement temporaire 1d6 points de Force)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : affaiblissement temporaire de Force, création de rejets

Particularités : morts-vivants ; intangible, vision dans le noir

JS : Réf. +3, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For : -, Dex 14,

Con-, Int 6, Sag 12, Cha 13

Compétences : Détection +7, Discrétion +8,

Fouille +7, Perception auditive +7

Dons : Esquive, Vigilance

FP : 3

Trésor : aucun

Alignement : chaotique mauvais

Les Âmes en peine

PV : 36

Initiative : +7

VD : vol 18m

CA : 15, contact 15, pris au dépourvu 12

Attaque de base / lutte : +2/-

Attaque : contact intangible (+5 corps à corps, diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Attaque à outrance : contact intangible (+5 corps à corps, diminution permanente de 1d6 points de Constitution)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : création de rejetons, diminution permanente de Constitution.

Particularités : aura de mort, impuissance à la lumière du soleil, intangible, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants (+2), vision dans le noir

JS : Réf. +4, Vig. +1, Vol. +6

Caractéristiques : For - , Dex 16, Con-, Int 14, Sag 14, Cha 15.

Compétences : Détection +12, Diplomatie +6, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +10, Perception auditive +12, Psychologie +8, Survie +2 (+4 pour suivre une piste).

Dons : Attaques réflexes, Combat en aveugle, Science de l'initiative, Vigilance

FP : 5

Trésor : aucun

Alignement : Loyal Mauvais

L'Allip

PV : 30

Initiative : +5

VD : vol 9m

CA : 15, contact 15, pris au dépourvu 14

Attaque de base / lutte : +2/ -

Attaque : contact intangible (+3 au corps à corps, diminution permanente de 1d4 point de sagesse).

Attaque à outrance : contact intangible (+3 au corps à corps, diminution permanente de 1d4 point de sagesse).

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : babil, démence, diminution permanente de la Sagesse.

Particularités : intangible, mort-vivant, résistance au renvoi de morts-vivants (+2), vision dans le noir

JS : Réf. +4, Vig. +1, Vol. +4

Caractéristiques : For - , Dex 12, Con- , Int 11, Sag 11, Cha 11

Compétences : Détection +7, Fouille +4, Discrétion +8, Intimidation +7, Survie +0 (+2 pour suivre des traces)

Dons : Réflexes Surhumains, Science de l'initiative.

FP : 3

Trésor : aucun

Alignement : neutre mauvais

Pour plus d'information : *Bestiaire Monstrueux* p.10

Les Mages de la Mandragore

Les Magiciens attaquant les personnages avec les roublards sont de niveau 6 et sont au nombre de trois.

PV : 30

Initiative : +7

VD : 9m

CA : 14, contact 11, pris au dépourvu 11

Attaque de base / lutte :

Attaque : *Dague* +2 (+4 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts)

Attaque à outrance : *Dague* +2 (+4 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : Sorts

Particularités : jeteur de sorts, familier

JS : Ref. +5, Vig. +4, Vol. +8

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 14, Int 16, Sag 16, Cha 7

Compétences : Art de la Magie +4,

Concentration +11, Psychologie +4,

Connaissance (Mystère) +4

Dons : Dispense de composantes matérielles, Magie de Guerre, École renforcée (Invocation), Amélioration des créatures convoquées, Affinité magique. FP : 6

Les Roublards de la Mandragore

PV : 26

Initiative : +2

VD : 9m

CA : 15, contact 12, pris au dépourvu 13

Attaque de base / lutte : +4 / +4

Attaque : épée courte +1 (+3 corps à corps, 1d6+1), dague (+1 corps à corps, 1d4)

Attaque à outrance : épée courte +1 (+3 corps à corps, 1d6+1), dague (+1 corps à corps, 1d4)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : Attaque sournoises (2d6)

Particularités : Recherche des pièges, Esquive totale, Esquive instinctive, Sens des pièges +1

JS : Réf.+6, Vig.+2, Vol.+0

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 9, Cha 8

Compétences : Déguisement +5, Déplacement Silencieux +3, Détection +4, Perception auditive +3, Évasion +3, Saut +2

Dons : Attaque en finesse, Combat à deux armes, Esquive.

FP : 4

Trésor : normal

Alignement : Neutre Mauvais

PNJ et rencontres de l'Acte IV

Les Manticores

Normalement, les Manticores ne devraient pas être plus de trois, mais n'hésitez pas à ajuster selon la puissance de votre groupe.

PV : 60

Initiative : +2

VD : 9m, vol 15m

CA : 17, contact 11, pris au dépourvu 15

Attaque de base / lutte : +6/+ 15

Attaque : griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19-20)

Attaque à outrance : 2 griffes (+10 corps à corps, 2d4+5) et morsure (+8 corps à corps, 1d8+2) ou 6 piquants (+8 distance, 1d8+2/19-20)

Espace occupé/allonge : 3m/1,50m

Attaques spéciales : piquants

Particularités : odorat, vision dans le noir (18m), vision nocturne

JS : Réf. +7, Vig. +9, Vol. +3

Caractéristiques : For 20, Dex 15, Con 19, Int 7, Sag 12, Cha 9.

Compétences : Détection +9, Perception auditive +5, Survie +1

Dons : Arme de prédilection (piquants), attaque en vol, attaques multiples, Pistage (5)

FP : 5

Trésor : normal

Alignement : neutre mauvais

Pour plus d'information, consultez le *Bestiaire Monstrueux* p. 184

Le Fantôme d'Egùr

Le fantôme d'Egùr possède les caractéristiques suivantes :

Fantôme humain, guerrier de niveau 8

DV : 8d12 – PV : 85

Initiative : +6

Classe d'armure : 13 (Dex +2, +1 parade), contact 13, pris au dépourvu 11, ou 22 (+2 Dex, +8 harnois +2, +2 écu), contact 12, pris au dépourvu 20.

Attaque de base / lutte : +8 / +11

Attaque : contact intangible (+ 10 corps à corps ou +12 contre adversaires intangibles, 1d6 ou 1d6+3) ; ou épée bâtarde +2 (+13 corps à corps, 1d10+6/ 19-20)

Attaque à outrance : contact intangible (+ 10 corps à corps ou +12 contre adversaires intangibles, 1d6 ou 1d6+3) ; ou 2 épée bâtarde +2 (+13/+8 corps à corps, 1d10+6/ 19-20).

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : contact corrupteur, manifestation, possession maléfique

Particularités : intangible, morts-vivants, reconstitution, résistance au renvoi des mortsvivants (+4), vision dans le noir (18 m).

Jet de Sauvegarde :

Caractéristiques : For 17, Dex 14, Int 12, Sag 12, Cha 14.

Compétences : Détection +12, Discrétion +2, Équitation +11, Escalade +2, Fouille+8, Perception auditive + 11.

Dons : Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Combat en aveugle, Enchaînement, Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Science du critique, Expertise du Combat.

FP : 10

Alignement : Neutre

Mara la Traqueuse

Mara est une jeune femme de 26 ans. Elle a déjà pas mal bourlingué et a sillonné les Terres du Nord avec ses compagnons. Bien que son visage soit assez dur et qu'elle n'ait pas la langue dans sa poche, elle n'en reste pas moins relativement attirante avec ses longs cheveux bruns et frisés. En temps normal, elle a plutôt un caractère fort et à la réplique facile, mais actuellement elle se sent responsable de la mort de ses amis. En effet, ils poursuivaient un troll, emmenés par la rôdeuse, lorsque les Manticores les ont attaqués. Mara pense que c'est son aveuglement à poursuivre le Troll qui a causé la perte de son groupe. Elle aidera les PJ et combattra avec rage afin de se pardonner ses erreurs, mais il faudra bien du temps aux PJ pour pouvoir l'apprivoiser.

PV : 38

Initiative : +3

VD : 9m

CA : 17, 13, 14

Attaque : deux coups de *Bâton* +1 (+6/+4 corps à corps, 1d6+2)

Attaque à outrance : deux coups de *Bâton* +1 (+6/+4 corps à corps, 1d6+2)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : Race ennemie (troll)

JS : Réf.+7, Vig.+5, Vol.+2

Caractéristiques : For 12, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 9

Compétences : Déplacement silencieux +8, Discrétion +8, Perception auditive +7, Équitation +8, Survie +4, Détection +5, Connaissance nature +3, Dressage +5.

Dons : Arme de Prédilection (*Bâton*), Combat à Deux Armes, Défense à deux Armes, Esquive.

Alignement : Chaotique Bon

Sort : Apaisement des animaux.

Les Nains de la Rull

Guerrier 4

PV : 35

Initiative : +2

VD : 9m

CA : 17, contact 11, pris au dépourvu 16

Attaque de base / lutte : +4/+4

Attaque : arme (+6 corps à corps, 1d8+2)

Attaque à outrance : arme (+6 corps à corps, 1d8+2)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Particularités : capacités de nains, vision nocturne.

JS : Réf. + 2, Vig. + 6, Vol. + 1

Caractéristiques : For 15, Dex 13, Con 14, Int 11, Sag 10, Cha 11

Compétences : Équitation + 3 ; Perception auditive + 5, Détection + 5.

Dons : Vigilance, Arme de prédilection (hache d'armes OU Épée longue), Attaque en puissance

FP : 4

Alignement : Loyal Mauvais

Les Mages de la Mandragore

Les Magiciens accompagnant Ilsarin dans la scène finale sont de niveau 6 et sont au nombre de un par PJ.

PV : 30

Initiative : +7

VD : 9m

CA : 14, contact 11, pris au dépourvu 11

Attaque de base / lutte :

Attaque : *Dague* +2 (+4 corps à corps, 1d4+2 points de dégâts)

Attaque à outrance : *Bâton* +1 (+3 corps à corps, 1d6+1 points de dégâts)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : Sorts

Particularités : jeteur de sorts, familier

JS : Ref. +5, Vig. +4, Vol. +8

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 14, Int 16, Sag 16, Cha 7

Compétences : Art de la Magie +4,

Concentration +11, Psychologie +4,

Connaissance (Plan) +4, Équitation +4

Dons : Dispense de composantes matérielles, Magie de Guerre, École renforcée (Évocation), École supérieure (Évocation), Esquive.

FP : 6

Nouvel objet magique : Tourmente

Tourmente était la fidèle épée de Deslan Kamin. C'est une épée longue +3 accompagna Deslan Kamin jusqu'à sa mort, avant d'être religieusement déposée dans le coffre contenant une partie de l'équipement de Deslan. Tourmente parle peu, mais lorsqu'elle le fait, c'est toujours pour donner son avis sur un événement important. Tourmente est droite et sans peur, et toujours prête à partir à l'aventure, pourvu qu'elle puisse soutenir la cause du bien.

Épée longue +3, sainte, de feu
Int 10, Sag 14, Cha 14.

Alignement : Loyal Bon

Parole, vue, ouïe (36m)

Pouvoirs mineurs : zone de vérité (3 fois par jour), perception de la mort (permanent)

Valeur d'Ego : 12

Table de rencontre dans les Hauts Plateaux du Cor

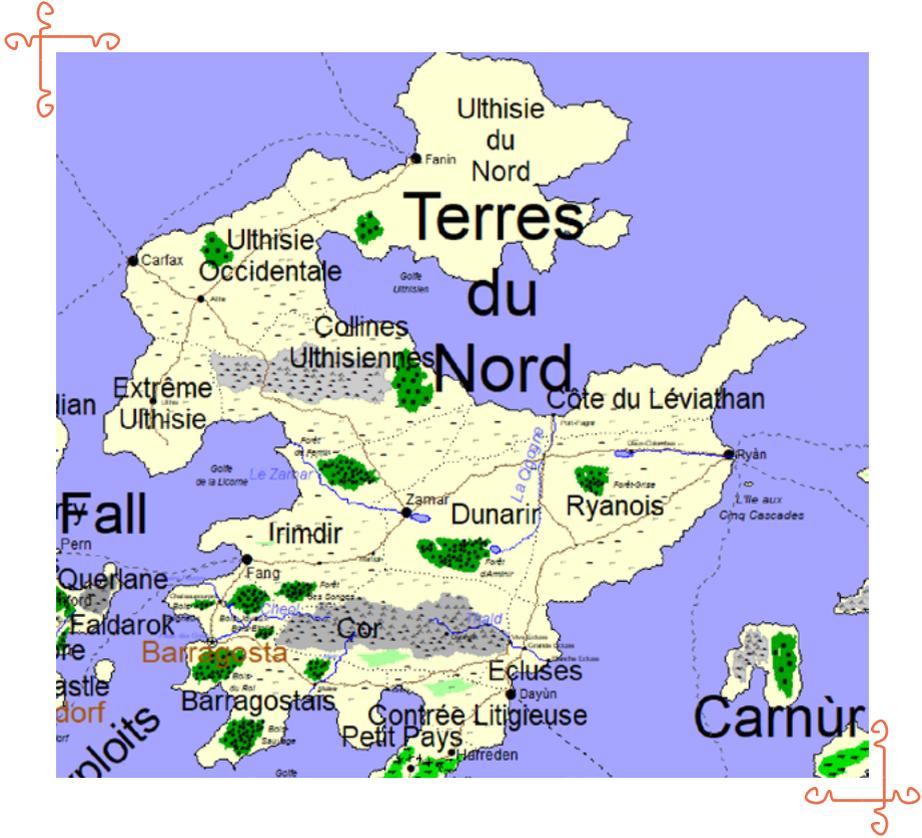
Si vos PJs sont trop forts pour le scénario et s'en sortent bien dans le dernier acte, vous avez toujours la possibilité de tirer une rencontre sur la table de rencontre des Hauts Plateaux du Cor.

D100	Créatures	FP
01-10	1d3 Gnolls	3
11-20	1d4+1 Troglodytes	4
21-25	1 Ours-Hibou	4
25-35	1 Manticore	5
35-40	1d3 Ogres	5
41-50	1 Troll	5
51-60	1d4 Gnolls et 1d3 Hyènes	6
61-70	1d4+1 Ombres	6
71-74	1 Ettin	6
75-82	1d2+1 Trolls	7
82-85	1d3 Manticores	7
86-89	1 Ombre des Roches	7
90-91	1 Géant des Pierres	8
92-93	1d4+1 Charançons Géants	8
94-95	1d3+1 Feux Follets	9
96-97	1 Barbare Ogre niv 4 + 1d4+3 Ogres	9
98-99	1d3+1 Ombres des Roches	10
00	1 Chasseur Troll	11

Cartes et plans

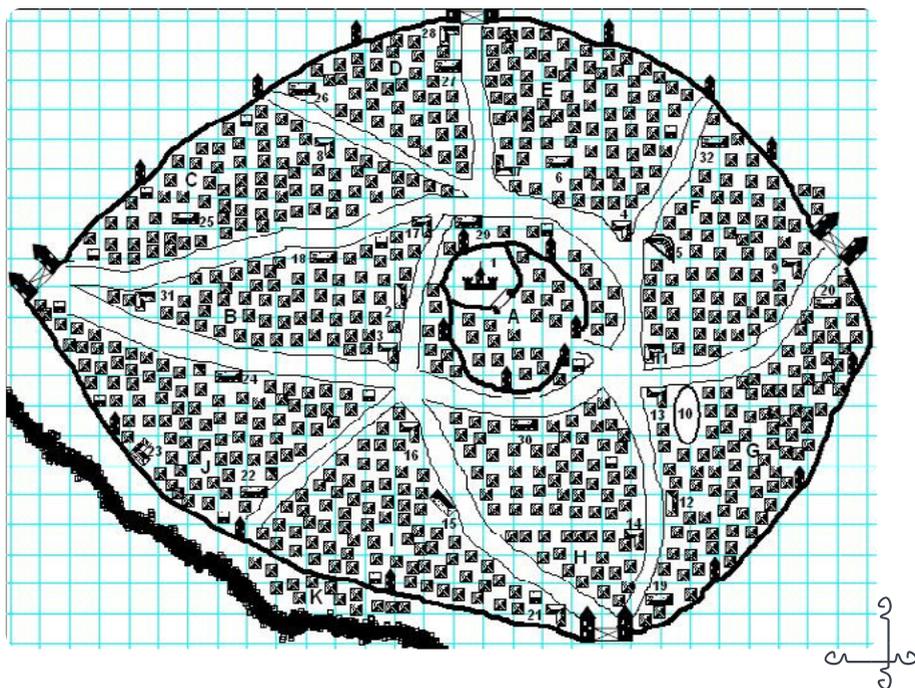
Carte des Terres du Nord

Ci-jointe, la carte des Terres du Nord qui vous permettra de vous orienter pendant le scénario.



Plan de Barragosta

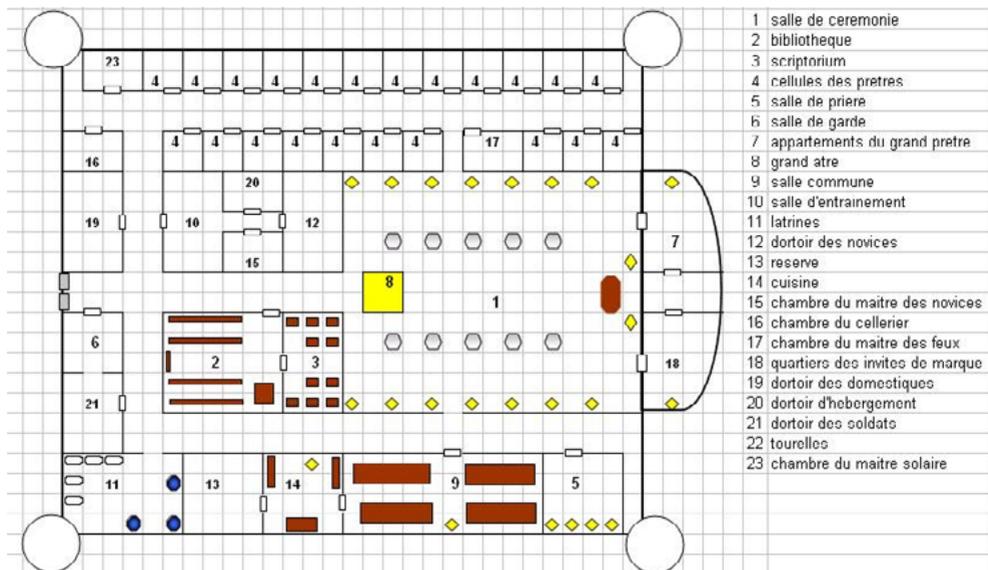
Pour plus d'information à propos de la ville de Barragosta, reportez-vous au *Manuel des Terres du Nord*.



Carfax

Pour plus d'informations sur la ville de Carfax, referez-vous au *Manuel des Terres du Nord*.

Plan du Temple de Pirim



- 1 salle de ceremonie
- 2 bibliotheque
- 3 scriptorium
- 4 cellules des pretres
- 5 salle de priere
- 6 salle de garde
- 7 appartements du grand pretre
- 8 grand atre
- 9 salle commune
- 10 salle d'entrainement
- 11 latrines
- 12 dortoir des novices
- 13 reserve
- 14 cuisine
- 15 chambre du maitre des novices
- 16 chambre du cellerier
- 17 chambre du maitre des feux
- 18 quartiers des invites de marque
- 19 dortoir des domestiques
- 20 dortoir d'hebergement
- 21 dortoir des soldats
- 22 tourelles
- 23 chambre du maitre solaire

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.

