

## Episode un : Les Bandits de grands chemins.

L'action de ce scénario peut se situer n'importe où dans la région de la théocratie de Thrane.

Les personnages vaquent à leurs occupations voire aux fonctions que leurs renommées grandissantes leur ont fait octroyer.

De préférence au moins l'un d'eux possède une fonction plus ou moins "officielle".

Il peut s'agir de n'importe quoi tant que cette fonction lui permet une autorité policière ou encore de représentant de l'ordre.

Si ce n'est pas le cas, ils pourront être engagés comme mercenaires pour aller "dénicher" les bandits par Cerin adepte de la flamme d'argent.

CERIN: ce personnage est un agent membre du conseil intérieur de Thrane qui rassemble les personnes les plus dévots au dogme de la flamme d'argent.

Cerin est un maître dans l'art de l'infiltration son physique quelconque fait que peu de gens voient en lui un fidèle paladin de la flamme d'argent et c'est pourtant exactement ce qu'il est. Cerin est chevalier depuis près de deux ans et sa fonction principale au sein de l'église est de servir d'informateur.

C'est un homme de bien et il déplore le nid de vipères qu'est devenu l'ordre puritain au sein de son église.

C'est pourquoi il sert à présent le conseil intérieur et ses informations passent d'abord par ses représentants avant d'arriver aux oreilles des responsables.

Il est hostile aux hommes de la milice qu'il juge - à raison - corrompus mais son serment de chevalier lui interdit de leur nuire directement c'est pourquoi il fait appel aux personnages pour résoudre le problème des pillages de convois.

Si ils ne sont pas des officiels de Thrane Cerin les engagera sur ses deniers personnels pour traquer les bandits sinon il fera appel à leurs sens du devoir.

CERIN Paladin niveau 3 Roublard niveau 4 LB

Quoiqu'il en soit, les personnages ont entendus parler qu'un groupe de bandits de grands chemins attaquaient les caravanes marchandes sur un axe de routes commerciales ils auraient poussés l'audace jusqu'à attaquer des trains de la maison XX.

Qu'ils aient été engagés ou que leurs fonctions leur obligent à agir, ils doivent mettre un terme aux agissements de ces bandits. Et ce dans un délai assez bref.

### LES RENSEIGNEMENTS.

- Une analyse des exactions des bandits prouve rapidement qu'ils ont un territoire bien défini qui se situe à la périphérie de trois villages cernant une petite forêt : la forêt d'Hârmiss.

- Cette région est peu peuplée seuls trois villages de bûcherons s'y trouvent ainsi qu'un fortin abandonné issu de la dernière guerre et un marais que le folklore local prétend maudit.

- Les bandits sont extrêmement mobiles et semblent posséder des moyens mécaniques originaux comme trois appareils de Kwalish ce qui laisse présager qu'ils ont des moyens techniques plus importants que la normale.

- Les autorités restent impuissantes il semblerait que les membres de la milice aient organisés des battues dans les environs sans grand succès.

*Toutefois ils ne sont pas allés dans les marais ni dans le fortin qui se trouve à côté (renseignements difficulté 20)*

### CE QUI SE PASSE

Zoot Garth une crapule sans foi ni loi est à la tête d'une équipe d'anciens soldats. Il a décidé de devenir bandit de grand chemin le jour où il a rencontré un "vieux ami" en la personne de Valin prêtre de la flamme d'argent et membre politique de la faction puritaine. Ce dernier est un homme ambitieux qui souhaite diriger le pays. Les deux larrons ne tardèrent pas à trouver un accord: Il permettait à Zoot d'agir en toute impunité en échange d'une part des bénéfices des rapines. Zoot s'est donc installé dans l'ancien fortin qu'il avait connu pendant la guerre et de là il a commencé à attaquer les convois de marchandises avec son succès grandissant il est devenu de plus en plus audacieux tout en étant tranquille des investigations officielles grâce à son "bon ami" puis il s'est allié au druide de la forêt à qui il offrait des victimes à sacrifier. Le druide étant membre de la secte

des enfants de l'hiver il accepta ce marché qui lui permettait de charger sa terre sacrée en force vitale lui faisant accumuler de plus en plus de pouvoirs.

Zoot a de plus soudoyé deux bourgmestres des villages voisins et fait assassiner le troisième afin de sécuriser au maximum sa base d'opérations. Actuellement Zoot est persuadé de sa tranquillité et projette de diversifier ses opérations.

## LES ENVIRONS

La forêt est bordée à l'ouest par trois petits villages de bûcherons: Arax Terniis et Vernon.

Les bourgmestres des deux premiers villages sont payés par Zoot pour que personne ne pénètre dans le marais aussi sont-ils les premiers à colporter des rumeurs de lieux maudits. Le bourgmestre de Vernon a été tué par Zoot parce qu'il refusait de collaborer aussi si les personnages s'attardent à cet endroit ils pourront assister à son enterrement.

Malheureusement personne ne sait rien dans ces trois villages

Il est envisageable d'utiliser un sort comme communication avec les morts mais les croyances locales voient cela d'un très mauvais œil aussi il faudra être très discret car le cimetière jouxte l'église de la flamme d'argent.

D'autres pratiques divinatoires sont plus appropriées un personnage membre de l'église obtiendra plus de facilités pour obtenir des renseignements.

Une autre possibilité est d'aller voir le vieux Ned C'est un alcoolique et un solitaire mais il a fait partie de l'unité de Zoot pendant la guerre et il a reconnu ce dernier alors qu'il essayait de passer discrètement derrière la maison du maire. Ce vieil homme est trop âgé pour jouer au héros mais contre quelques pièces ou du tord-boyaux il dira tout ce qu'il sait de lui.

"C'est un salaud qui vendrait père et mère pour de l'argent. Si il est dans les environs, c'est qu'il prépare un sale coup m'étonnerais pas qu'il ait tué le bourgmestre c'est son style ça, obeit ou crève! "

Ned Homme d'arme niveau 1 Gens du commun niveau 2 N

se renseigner auprès de Donovan le prêtre local est également un bon moyen d'avoir des renseignements. En effet, en tant qu'adepte le prêtre a un familier : un hibou qu'il utilise pour chasser les rats des maisons mais il arrive que ce dernier s'aventure en forêt et dans le marais.

Aussi Donovan a-t-il une vague idée de ce qui se passe dans le marais il sait qu'un individu y a élu domicile dans une maison sur pilotis. et il le soupçonnait d'être responsable des disparitions de jeunes personnes dans la région il a dû toutefois changer d'avis car depuis peu les disparitions ont cessé (en fait le druide sacrifie à présent les captifs que lui apporte Zoot). Bien entendu, il réfute l'idée que le marais est un lieu maudit il a été une fois s'y aventurer et il n'a rien perçu de mauvais.

Donovan Adepte niveau 5 NB  
possède un familier (un hibou)

## LA FORÊT DE HARNISS

cette forêt est dense mais peu étendue. Elle est en continuité avec un marais prétendument maudit (si ils se renseignent les histoires varient d'une personne à l'autre) vers le nord. Elle est relativement tranquille et mis à part quelques kobolds elle n'est pas peuplée de monstres.

Il y a cependant les habituels animaux sauvages (ours, loups, lynx, serpents, etc ...) mais rien de vraiment extraordinaires.

Il est cependant vrai que ceux qui s'y sont rendus ne sont jamais revenus (à cause du druide). Le fortin dans lequel s'est installé Zoot Garth est proche de la frontière avec XX. Il est difficile d'accès et semble en ruine.

Toutefois il est gardé par des brigands (humains orques et demi orques roublards niveau 4 voir guide du maître) dissimulés

La vraie base de Zoot se trouve dans la partie intacte des souterrains. l'autre partie inondée sert de moyens de sortie aux appareils de kwalish.

Zoot a sous ses ordres les effectifs suivants:

- 15 gibiers de potence tous roublards niveau 4.
- un forgeron goblin originaire de Darguun qui bricole les appareils dans la plus pure tradition goblin (bric et broc)  
pas vraiment méchant il pourrait aider les personnages si il est traité avec gentillesse.
- un demi-géant des étendues démoniaques qui déteste Zoot mais lui obéit car ce dernier détient sa fille (elle est retenue en captivité chez le druide)

## LE FORTIN

à le voir on devine que ce fortin était autrefois sur un sol dur et que ce n'est plus le cas car le marais a pris le dessus (phénomène surnaturel dû aux sacrifices du druide *connaissance (religions) difficulté 20*)

Conséquence: le fortin coule dans la vase et ses fondations également. Autrefois praticable, la route a été noyée et maintenant il n'est possible de s'y rendre que par voie navigable.

Un test de *Détection* difficulté 20 permet de déceler des radeaux fabriqués récemment (2 pouvant embarquer 4 personnes chacun)

La traversée dure une bonne demi-heure En fonction de la couverture, (gaz des marais) les sentinelles repéreront les aventuriers en fonction de leurs actes

- sans rien à 10 mètres il pourront alors appeler des renforts les molosses seront lâchés et les aventuriers essuieront des tirs de flèches

- en restant cachés par magie ils devront faire un test de *détection* (bonus de +5) en cas d'échec les aventuriers auront le champ libre.



Foret de Harniss



Village d'Arax :

quoiqu'il en soit l'unique entrée du fortin est située à l'avant de celui-ci à l'endroit où l'eau est totalement dégagée.

L'entrée est apparemment déserte mais en fait il n'en est rien car il est le sanctuaire d'un nuage mortel vivant (monstre d'Eberron) les brigands ne passent pas par cet endroit pour sortir aussi ils ne se font pas attaquer.

Les joueurs peuvent percevoir plusieurs bâtiments relativement intacts à l'intérieur.

Tous sont abandonnés Seul une salle de garde possède un semblant d'habitation (une table des chaises et un jeu de cartes) cette salle est celle de repos des gardes chargés de la surveillance de l'extérieur

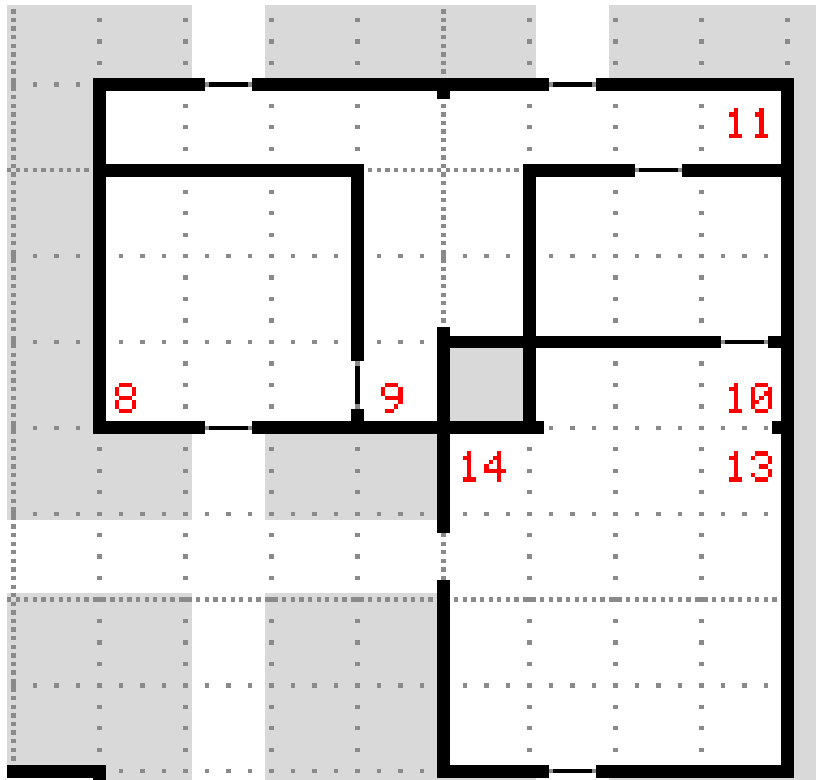
Si les personnages sont arrivés discrètement c'est là qu'ils trouveront quatre gardes en train de jouer aux cartes (en 8) sinon

Il ne trouveront qu'une pièce vide car un garde aura été alerté ses camarades du dessous un autre se trouvera dans le coin d'ombre en 11 avec des flèches empoisonnées (poison mortel diff 20 dégâts 1d6 CON / 2D6 ensuite)

Le troisième se tiendra en 9 avec les mêmes armes.

### ***Zoot Garth Crapule en chef***





La salle suivante sert apparemment de fourre tout car elle est encombrée de poutres et autres gravats toutefois cachée sous un panneau de bois (détection difficulté 15 bonus standard pour les elfes) se trouve une trappe et un escalier menant à la cave puis aux souterrains

La suivante est un chenil où se tiennent trois molosses effroyables

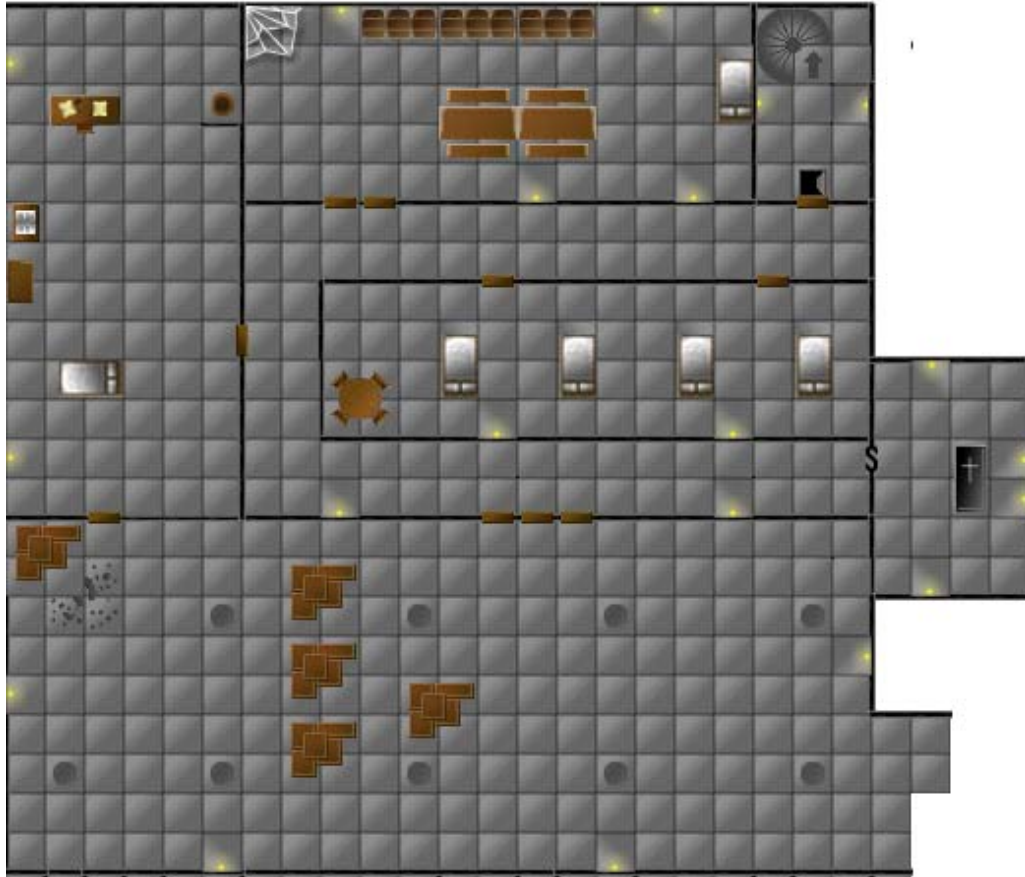
Les manœuvres des roublards sont les suivants :

Tir dans les angles tandis que l'un (en 9) se sauve par la porte vers le 8 et la sortie celui en 11 se dirige vers les chiens et ouvre la porte

Note : les chiens effroyables n'attaquent pas les brigands car ceux-ci ont sur eux des graines odorantes que les chiens détestent (dressage difficulté 15).

### **Les sous sols**





(dommages 6d6) un test de détection (difficulté : 15) est nécessaire.

Le couloir serpente d'est en ouest avant de pointer vers le sud puis l'est de nouveau.

Sa chambre équipée d'un mobilier grossier (table banc et paille) une collection de tonneaux de vins (fruit des rapines) est contre le mur Nord il garde une petite somme d'argent (150 PO) dans son tiroir.

Son trésor le plus précieux est son arme enchantée.

En face se trouve le dortoir des hommes il y a pour 800 PO d'or et de bijoux. Si l'alerte n'est pas donné, six brigands se trouvent là à jouer aux cartes leurs butins.  
Tous bruit de lutte de la chambre d'Ulak ou de celle de Zoot les fera réagir en trois rounds et ils arriveront le cinquième round.

La chambre à l'est est celle de Zoot Garth il y a des lettres prouvant que Zoot avait des appuis puissants à la capitale environ 700 PO ainsi qu'une armure de plaque partielle+1de taille gnome.

Quel que soit le cas de figure Zoot ne se trouve pas ici, il dirige le reste de ses hommes pour préparer les submersibles de Kwalish à sa prochaine attaque .

Si l'alerte est donné Zoot montera dans un des appareils afin de combattre à l'intérieur deux des ses hommes en feront autant.

L'entrepôt situé au sud est jonché de débris de pièces et est le laboratoire de Nymys un forgeron goblin qui s'occupe de la maintenance des submersibles.

Nymys Thaumartisant niveau 5 CN

Bien que utile il est considéré comme une lopette et traité comme tels par Zoot et ses hommes. Convenablement traité il pourrait fort bien aider les personnages en sabotant les submersibles. Surtout si Ulak les a rejoint car le demi – géant est le seul à ne pas le traiter comme un subalterne.

Il y a ici Zoot et cinq de ses hommes ils sont peu armés si l'alerte n'est pas donné. Sinon les deux brigands piloteront deux appareils et trois iront se cacher prêt à décocher des flèches.

A l'extrémité est du couloir un pan de mur pivote en appuyant sur une dalle fort bien dissimulée (détection difficulté 25) à l'intérieur se trouve le gisant de l'ancien commandant du fortin un paladin du nom de Solémus Il porte une masse d'arme +1 de disruption et un bouclier +2.

\*-----\*

- **Si tous va bien Zoot est capturé vivant (il suppliera les personnages de l'épargner en affirmant que sa tête est mise à prix (ce qui est vrai))**

**Une fois Zoot mis hors d'état de nuire il ne restera qu'à le livrer auprès de Cerin pour toucher la récompense. Toutefois les papiers que Zoot détenait prouve qu'il avait des complices haut placés. La campagne pourra dès lors commencer.**

La forteresse



**Le marais.**

Ce lieu infect est le domaine de Garnel un druide militant des enfants de l'hiver.

Ce sinistre individu est bien plus terrifiant que Zoot et ses hommes.

Ce sociopathe est assurément un fanatique de sa secte qui œuvre depuis 15 ans pour agrandir son territoire.

Le bord des marais est certes dangereux car ses eaux sont un véritable bouillon de culture pour bactéries nocives toutes les heures, les personnages s'y promenant doivent faire un test de vigueur (difficulté 13) pour ne pas être victime du paludisme (maladie qui fait perdre un 1d6 points de CON par semaine s'incube en trois jours).

Mais ce sont la vermine qui y demeure qui rend cet endroit vraiment dangereux.

En effet, de nombreuses scolopendres géantes habitent cet endroit. Tous obéissent au druide et l'avertissement de toutes intrusions sur son territoire.

Se perdre est facile dans les marais et le druide sait s'y cacher (difficulté 18) il essaiera de les orienter vers des sables mouvants en utilisant sa magie (sens de l'orientation difficulté 20) et utilisera ses scolopendres pour des attaques éclairs sans attaquer lui-même sauf si il est acculé.

Finalement, il utilisera sa forme d'arbre si il est gravement blessé afin de récupérer.

Il est par conséquent presque impossible de pénétrer dans son domaine sans se faire repérer.

Le druide habite au cœur des marais dans une vieille cabane sur pilotis.

Il est vêtu de tenues déchirées.

Le druide peut faire appel à ses scolopendres à volonté de plus il peut se métamorphoser lui même Soit en scarabée géant pour fuir soit en scolopendre pour creuser et attaquer depuis le sous-sol.

Lissia est la fille du demi – géant elle sert de nourriture à des sangsues géantes et est maintenue en vie par des soins magiques réguliers.

Elle n'est qu'à 3 pdv.

Si Lissia est sauvée, Ulak se rebellera contre Zoot Garth et constituera un allié puissant plutôt qu'un ennemis.

### Le marais

