



Ce scénario est inspiré du film « Le dernier des templiers » sorti en 2011, de Dominic Sena et du scénario pour D&D le Sceau des Sept Sœurs de Luc de Crémoux.

Il met en scène les joueurs dans une mission qui revêt toutes les apparences de la simplicité en environnement hostile. Ainsi les PJs devront escorter, ou plutôt, livrer une jeune et jolie jeune femme accusée de sorcellerie jusqu'à un tribunal ecclésiastique compétent...

Les PJs devront apprendre et faire leur les maîtres mots de ce scénario qui sont solidarité, compétences, sang-froid et réflexion afin de mener à bien cette aventure...

Toutefois il est impératif que le groupe de PJs compte un mage qui ait ses entrées à la Guilde de magie, Le Soleil d'Ithildynn, de plus ils devront être de niveau relativement élevé pour espérer survivre à ce qui suit...

Un scénario pour JRJF - Abel LiD Prod. 2015-

INTRODUCTION

Quelques mois après leur dernière aventure les PJs savourent un repos bien mérité... mais pesant. En effet ils ont de plus en plus de mal à supporter la routine et le train-train quotidien, sans compter sur l'appel des grands espaces qui tend à se faire de plus en plus pressant !

Dans le même temps d'étranges rumeurs, concernant la province voisine, arrivent à leurs oreilles :

- *des jacqueries ont éclatées dans la province voisine de Souabie et on ne compte plus les morts !*

- *une sorcière serait à l'origine de la plus grosse épidémie de mémoire d'homme...*

- *la Souabie est à feu et à sang, le chaos y règne en maître !*

- *l'année à venir annonce disettes et famines car les champs de Souabie pourrissent sur pied, personne ne s'attendant aux récoltes sans compter le mauvais temps qui dure depuis des semaines...*

Des rumeurs étranges certes, mais que peuvent elle bien avoir avec nos valeureux PJs ? Eh bien, nous y arrivons...

Un beau matin, un vieil homme se présente aux PJs, il est accompagné d'un palefrenier. Ils se prénomment Felson et Rekys, et sont envoyés par la Guilde du Soleil d'Ithildynn.

L'antique Felson, il a 215 ans, est le Premier Secrétaire de la Guilde et Mage de Rang 5. C'est un vieux sage, roublard et rusé, qui fait preuve d'un certain cynisme... Quand à Rekys, 29 ans, c'est l'homme à tout faire de Felson, employé permanent de la Guilde, un roc aussi musculeux que dénué de toute forme d'intelligence... Cette guilde est la plus prestigieuse guilde de magie de l'Empire et tient son siège à Losaz.

La requête de Felson est simple, il est missionné auprès des PJs afin qu'ils mènent une rapide enquête en Souabie et rassemblent le plus de preuves de ce qu'ils auront découvert. En effet un seigneur-prélat aurait capturé une jeune femme qui serait à l'origine des maux secouant la province, et pour ce faire elle userait de sorcellerie...

Il faut donc tirer cette affaire au clair, tout en ne froissant pas le clergé d'Arkyn, car si la fille est réellement sorcière elle jetterait le discrédit sur les adeptes de la Sorcellerie. La Guilde devrait donc prêter assistance au clergé pour laver le déshonneur fait à la Sorcellerie et pour prouver que les mages sont de fidèles sujets de l'Empereur ! Par contre, si elle n'est pas sorcière, ou si elle est carrément innocente comme le pressent la Guilde, il faudrait, dans l'absolu, épargner sa vie mais également préserver la face du clergé... Mais à l'impossible nul n'est tenu, et sa mort pourrait sceller là tout problème ultérieur et surtout donnerait un gros avantage à la Guilde sur un clergé source d'erreur ! En effet la situation au sein du conseil impérial est tendue entre la Guilde et certains prélats influents du clergé et il ne faudrait pas qu'ils puissent s'emparer de cette affaire afin de tourner la situation à leur avantage contre la Sorcellerie en général et la Guilde en particulier...

Bref, quoi qu'il en soit, les PJs devront se rendre dans la Commanderie de Pontédén et se mettre à disposition du prélat Nortim. Pontédén est à environ 11 jours de cheval de Losaz à l'Est-nord-est et à 8 jours de cheval au Sud-est de Lynnberg la capitale souabe.

- Pourquoi les PJs ? Car leur réputation les précède et qu'il devient extrêmement difficile de dénicher des hommes assez fou pour oser se frotter à une épidémie et à une sorcière...

- Qu'ont-ils à y gagner ? 2 000 deniers, une potion de guérison magique, 2 doses de poudre d'Alynnann chacun, un ordre de mission d'enquête impérial, émanent du Conseil Impérial et bien sûr une infinie reconnaissance.

Note au MJ :

La sorcière présumée se nomme Elwenn, elle est bien entendu innocente, c'est une jeune femme de 17 ans, orpheline depuis peu, qui à eu le malheur de se trouver au mauvais moment au mauvais endroit !

En effet tout à commencé il y a quelques mois, alors que son père et d'autres mineurs étaient en train d'ouvrir une nouvelle galerie au plus profond de la mine. Ils ont malheureusement libérés une Ombre, mort-vivant vindicatif et cupide qui s'est emparé, au sens de posséder, du premier mineur venu, le père d'Elwenn. Puis les événements se sont précipités, l'Ombre à déclenchée une épidémie de peste et conduit le père à fomenter une rébellion avec quelques mineurs. Ces idées se sont propagée à la paysannerie et à travers la province au grès des routes commerciales, tout comme l'épidémie.

Pour parfaire son œuvre, l'Ombre rendit contagieux d'autres lieux fréquentés, villages, sources ou temples.

Puis elle prit possession d'Elwenn, jeune et belle servante du seigneur local, le prélat Nortim, qui par chance partageait sa couche de temps en temps. Ce plan lui permettait de prendre possession de Nortim, la première marche qui la sépare de plus hauts horizons et lui permettait d'amasser morts et ors... malheureusement les choses ont mal tournées, le cachot où elle est recluse étant protégé de la magie ! Son dernier espoir sera donc les PJs et rien ne l'arrêtera pour recouvrer sa liberté.

Le dénouement maléfique résidera à Noverac même, où un jeune prêtre à joué aux apprentis sorcier et réveillé de vieilles forces nécromantiques. Cela de manière tout à fait fortuite et sans liens apparents avec elle, mais qui sait voir, y verra la main de *Çaziek*, ne s'exprime t-il pas ainsi ? En effet le Dieu suit l'évolution de cette affaire de très près, mais limité par le Grand Compromis il ne peut qu'intervenir par légères touches et sporadiquement... Il y avait si longtemps qu'il ne s'était pas amusé ainsi !

CHAPITRE 1 : La Souabie

La Souabie, est une contrée riante et paisible. Le climat y est doux et la terre des plus fertiles, y est également généreuse en gibiers. Cette vaste région agricole est couverte de villages et la population y vit paisiblement. Mais depuis quelques temps elle présente un tout autre visage, la province semble abandonnée des hommes et des dieux, les paysans ont désertés les champs et les divers travaux saisonniers... En plusieurs endroits des jacqueries ont éclatées mettant la région sous tension et la plupart des bourgs et villages sont en état de guerre. De nombreux villages et hameaux ont d'ailleurs été récemment rayés de la carte par la peste, les révoltes ou des tempêtes. De ça et

là on trouve des prédicateurs fanatiques qui annoncent la fin du monde... Les PJs pourront également croiser en quelques occasions des réfugiés transportant tous leurs biens sur les routes.

La table ci-dessous est à utiliser par le MJ, elle permettra de prendre pleine conscience de l'ambiance des chemins de Souabie.

Table des Rencontres en Souabie

1D24	Résultat
1	3 paysans pendus se balancent au bout d'un vieil arbre à une croisée des chemins
2	Perte d'un objet figurant dans l'équipement transportable
3	Source d'eau
4	5D10 corbeaux silencieux perchés dans un arbre
5	Paysans terrorisés fuyant la région, un jeune prêtre d' <i>Arkyn</i> , les accompagnants, hurle sa foi et adjoint les PJs à expier leurs fautes car la fin du monde est proche...
6	3D4 têtes plantées sur des pieux
7	3D20 paysans mutinés, ils sont armés d'arcs, maillets, faux...
8	Enfant abandonné, perdu... présentant les signes de la peste ! Jet de sauvegarde contre VIR 16.
9	Maison isolée ayant subi un incendie récent
10	2 soldats lumineux morts gisent là... mais dévalisés.
11	Sanctuaire dédié à <i>Asréfía</i> , petite loge à l'intérieur magnifiquement peint.
12	Hameau, de 4 maisons et une grange, qui semble désert... mais qui a été ravagé par la Peste, jet de sauvegarde contre VIR 13. Les cadavres en décomposition de 8 personnes gisent là. Une fouille minutieuse des lieux permettra de trouver 4 PA, 7 DA et 22 SA cachés dans les âtres des cheminées... et également une étrange rune tracée avec du sang à même la terre battue de la grange !
13	Brouillard à couper au couteau, les aventuriers se perdent et tournent en rond jusqu'à ce qu'un jet Complexe sous Orientation soit réussi, un jet par heure. Le brouillard est d'essence magique et permanent. Son point d'origine est dans un bosquet, une rune anormale gravée sur un arbre...
14	Animal hors de son milieu naturel, en l'occurrence un ours des cavernes échappé d'on ne sait quelle cage, il porte encore son collier garni de pointes et quelques maillons de chaines. Pour l'instant il est affairé à déguster un cheval de guerre... Son cavalier gît un peu plus loin.
15	Arbre ayant servi de cible d'entraînement pour du tir à l'arc
16	Charrette pillée
17	Pluie battante, la moitié des provisions et matériels sensibles à l'humidité est perdue
18	Puces, la gêne entraîne une perte de 15% dans toutes les compétences tant que l'aventurier et son matériel ne sont pas nettoyés en profondeur, jet de sauvegarde POU x 1
19	Débris et traces de sang d'un combat récent, suivre la piste conduira à une heure de là jusqu'à un campement de fortune où sont rassemblés une cinquantaine de révoltés qui s'apprentent à pendre 6 lumineux dont un chevalier.

20	Champs, vergers et un village partiellement détruits par le passage d'une tempête, on ne trouve rien à manger durant toute la journée, et les paysans demandent l'aumône...
21	Chapelle de Pozz Pozzmann Lyr Lyr hautement contaminée par la peste, les aventuriers sont confrontés à un jet de sauvegarde contre la Peste VIR 21. Une fouille minutieuse des lieux permettra de mettre en évidence un parchemin sur lequel est tracé une rune, qui ne correspond à aucun signe humanoïde... Il est glissé dans un interstice entre 2 pierres du mur Nord. La partie auberge de la chapelle est vide de vie, seuls 2 cadavres pourront y être découverts, les écuries sont laissées à l'abandon depuis peu...
22	Zone en proie aux jacqueries, les aventuriers sont pris à partis par 3D8 soldats de la Lumière
23	Source d'eau contaminée, Peste VIR 18. Une fouille minutieuse pourra mettre en évidence un galet au fond de la source sur lequel est gravé un pentacle...
24	Courroie de selle cassée, jet Complexe sous Equitation pour éviter la chute ou sac / poche percé et perte d'1D6 petits et moyens objets

Il est conseillé au MJ d'utiliser la table ci-dessus une à deux fois par jour, durant toute traversée de la Souabie, deux jet identiques la même journée ne seront pas possibles. Toutefois il est tout à fait possible de passer une journée sans utiliser la table et promener les PJs dans des terres un peu moins inhospitalières.

En partant de Losaz les PJs doivent effectuer un voyage d'une semaine pour atteindre la Souabie. Lors du dernier jour, ils pourront éventuellement rencontrer quelques réfugiés souabes. Ils sont en train d'être placés en quarantaine par les hommes d'un seigneur local...

Interrogés, ils confirmeront les rumeurs déjà entendues, sans rien ajouter de nouveau.

Les PJs devront alors voyager 4 jours en direction de Pontédén avant de l'atteindre.

Les joueurs devront s'acquitter d'1D6 jets sous Equitation, s'ils sont cavaliers. A chaque échec le PJ encaissera 1 point de dégât... Que la chevauchée empêchera bien évidemment de guérir ! De plus 1D3 jet Simple sous Orientation seront nécessaire pour aller jusqu'à Pontédén, chaque échec rallongera la route d'une journée !

CHAPITRE 2 : Nortim

► Commanderie de Pontédén, 564 (-169) habitants, force armée : un quintys et une lance de Chevaliers de la Lumière soit 70 hommes, dont 11 ont péri de la peste. Pontédén était un charmant bourg accolé à un pont fortifié et un château sur la rivière Eden. Son activité est en berne depuis qu'au moins 150 habitants y ont perdus la vie des suites de la peste... Des maisons sont en quarantaines, et certaines ont même été brûlées. L'ambiance est lourde et les étrangers y sont dévisagés. Les PJs seront surpris par le peu de soldat présent pour une commanderie de cette importance, s'il en est un qui réussisse un jet sous Con. de la Guerre. Aux abords du château les PJs seront accostés par des lumineux. Ils pourront apprendre qu'il n'y a plus

de nouveaux cas de peste, dans le bourg, depuis deux semaines... date de la capture de la sorcière ! Ce qui est loin d'être le cas ailleurs en Souabie. Mais, surtout, ils introduiront les PJs dans le château, si l'ordre de mission impérial leur est présenté, et conduiront le responsable du groupe auprès du Prêlat Nortim.

Le prélat est en train de prier dans la chapelle d'**Arkyn** du château. Un soldat y conduit le PJ, l'ambiance est pesante, le prélat est en compagnie de son chambellan. Une fois les présentations faites, Nortim, se retirera en conviant les PJs pour le repas du soir où ils pourront discuter plus avant. Il a en effet fort à faire pour l'instant et ne peut pas trouver plus de temps maintenant. Le PJ pourra déceler un éclair, une idée, dans les yeux du prélat en comprenant qui il était.

Le chambellan Nyls, un homme de 70 printemps, indique aux PJs leurs quartiers, un large dortoir près des écuries et conduit le responsable ou les nobles du groupe à un autre dortoir dans le donjon, près des appartements du prélat.

Les PJs auront donc jusqu'au soir pour s'occuper, visiter le château et le bourg.

S'ils usent de suffisamment de finesse et qu'ils n'ont pas les cordons de leur bourse trop serrés, le MJ fera effectuer quelques jets sous Eloquence ou Donjuanisme voire de résistance à l'alcool avec les modificateurs nécessaires.

- Au château, ils obtiendront les informations suivantes :
 - La sorcière a été capturée il y a deux semaines
 - Elle est originaire d'un village situé à deux jours d'ici
 - Sa capture fut aisée, un seul homme y perdit la vie, c'était l'officier de l'escouade, et encore il a chuté de cheval dans la tempête lors du retour au château
 - L'épidémie de peste ravage la région depuis deux mois
 - La garnison est réduite au minimum, les hommes étant occupés à mater les rébellions
 - Les derniers cas de peste du bourg on été des gens du château, le dernier mort fût le cuisinier, malgré les mesures prises par sa seigneurie
 - Le prélat est un exalté et un dévot, on ne lui connaît qu'un seul vice : les femmes...
 - La sorcière connaît bien Pontédén, elle y a même séjourné au cours de l'année écoulée et elle travaillé aux cuisines du château
 - Il est possible de la voir, si sa seigneurie l'autorise... ou contre une petite pièce, elle croupi dans les geôles souterraines du château.
- Au bourg, les informations seront celles-ci :
 - Elwenn, la sorcière se nomme Elwenn, elle vient d'un petit village, Argetbourg, à deux jours de marche d'ici
 - Son père était mineur là bas, mais toute sa famille a succombé à la peste
 - D'ailleurs, son village tout entier à péri de l'épidémie ou a fuit, plus personne dans Argetbourg ne travaille aux mines d'argent maintenant...
 - Ce satané suppôt de **Ténèbræ** a bien caché son jeu durant des années, car la petite était réputée simplette, mais à joli minois...
 - C'est vrai qu'à la réflexion, la petite était trop gentille et pieuse... pour être honnête !
 - Tout le monde aimerait la voir brûler sur la place du bourg, pour voir enfin ces temps de malheur s'achever mais apparemment le Prêlat Nortim en a décidé autrement...
 - On le sait car il sinon elle aurait déjà été brûlée, c'est évident non... ?
- Dans les cachots, ils pourront retirer ceci :

- La jeune fille, d'environ 17 ans, semble terrorisée, elle clame son innocence et demande assistance aux PJs
 - Elwenn est effectivement très belle (CHA 18) et elle ne semble indubitablement pas des plus alertes intellectuellement parlant (INT 8)
 - Elle est très éprouvée par les événements de ces derniers temps, elle pleure, hurle et réclame ses parents
 - Elle ne ressemble en rien à ce que l'on pourrait imaginer d'une sorcière
 - La cellule d'à côté enferme un voleur, mais il semble avoir perdu la raison... depuis son incarcération...
 - Enfin personne n'est informé hormis le chambellan et le Prêlat qu'un des barreaux de la cellule est fait d'Angyll. C'est pourquoi toute tentative de lancement de sortilège est proscrite ici. (4 kg d'Angyll est présent, ce qui peut annihiler 25 PdM par heure)

Le soir venu, Nortim, recevra les PJs à sa table de manière plutôt chaleureuse. Les bénédictions faites, les domestiques serviront les victuailles, les vins et autres bières.

Le prélat est un homme d'apparence austère mais affable. En témoigne ses regards appuyés sur certaines servantes, un jet Complexe sous Voir pourra le faire percevoir a un des PJs. Un jet Difficile sous Con. des Espèces Vivantes pourra mettre en évidence que derrière ses principes religieux, Nortim aime les bonnes choses de la vie...

Il explique aux PJs qu'il a informé les supérieurs de son ordre et que la dite Elwenn appartient maintenant aux Chevaliers de la Lumière et qu'elle doit être livrée au tribunal ecclésiastique compétent. Lequel est Noverac, une abbaye dont la spécificité est la chasse, aveugle, aux créatures de **Ténèbræ** ! Noverac est situé à 8 jours d'ici au Nord-est, à quelques jours de la frontière avec l'Osthyrntie, et la forteresse impériale d'Elder n'en est pas très éloignée...

Toutefois, il a envoyé un messenger à Noverac pour demander une escorte afin d'y conduire la sorcière, mais il est toujours sans nouvelles. C'est inquiétant car elle doit au plus vite être jugée afin de faire cesser l'épidémie et les troubles !

Le prélat est toutefois assez étonné de la présence des PJs ici, mais il se soumet aux directives impériales. Il leur accorde un droit de visite dans les cachots et les laisse absolument libre de leurs mouvements. Pour lui il n'est aucune erreur, la fille est bien une sorcière !

Pour preuves :

- le foyer original de l'épidémie serait le village d'Argetbourg
- des foyers de peste sont attestés dans tous les villages où elle a posé les pieds.
- le jour de son arrestation une terrible tempête fit rage, elle tua d'ailleurs un officier des Chevaliers de la Lumière
- les dieux n'aurait pas permis de se mettre sur sa piste et sa capture si elle avait été innocente...
- enfin et surtout elle a été vue, avoir un comportement étrange à la mort de son père, hurlements suraigus et profond, convulsions et yeux révulsés ! Ceci a été couché sur un parchemin par le bourgmestre du village, malheureusement il est décédé de la peste peu de temps après...

C'est ainsi que Nortim va demander l'aide des PJs afin de transférer Elwenn à Noverac. Le temps presse et il faut mettre un terme à ce qui se passe ici.

Et puis ne sont-ils pas mandatés pour enquêter ? Conduire la sorcière à Noverac leur permettra de l'interroger à

souhait et assister au procès pourra leur fournir de précieuses réponses...

Nortim dédommagera bien sûr les aventuriers et leur offre 25 EO par personne pour mener à bien cette mission, il pourra éventuellement rajouter 7 doses de Poudre d'Alynnann...

Un chariot-cage, dont un des barreaux contient 3 kg d'Angyll, transportera la sorcière jusqu'à ses bourreaux.

Nortim en informera le responsable des PJs, et seulement lui. Le prélat a trouvé dans l'après midi un guide qui pourra conduire les PJs et Elwenn à destination.

Le départ aura lieu le lendemain matin !

Si les PJs souhaitent rencontrer leur guide, il s'apercevront assez vite qu'il s'agit en fait d'un condamné, contrebandier de son état et le seul homme connaissant la route comme sa poche à des lieues à la ronde. Harün, c'est son nom, est très moyennement enchanté de participer à l'expédition mais fera tout pour y parvenir au plus vite... en fait la magie et les sorciers lui font froid dans le dos.

CHAPITRE 3 : Le voyage

Les aventuriers devraient se mettre en route aux premières lueurs de l'aube, Elwenn a déjà été transférée dans le chariot-cage. Des vivres pour 8 jours ont également été chargés dans le chariot. Il y a deux places sur le chariot, Harün en prend une et conduit l'attelage.

Le chariot-cage est solide (38 PdA) et lourd d'environ 400 kg (TAI 38), il est attelé à deux chevaux de trait. Harün s'est vu remettre les clefs de la cage, mais si un des PJs souhaite les garder il les lui cèdera volontiers...

C'est le chambellan Nyls qui se chargera de réveiller les PJs et les conduira dans la cours principale où les attendent Elwenn, Harün et 4 soldats.

Le temps s'est dégradé durant la nuit et la tempête menace, la pluie tombe et le vent se lève.

Harün fait signe aux aventuriers et se met en route, un jet réussi sous Con. des Esp. Vivantes mettra en évidence qu'il semble contrarié.

Si les PJs s'en inquiètent, il leur dira qu'il a étudié la route avec Nyls au petit matin et l'itinéraire choisi est le plus court... mais aussi le plus dangereux. C'est pourquoi il est bien décidé à ne pas trainer, surtout avec cette maudite sorcière. Il pense que les deux premiers jours de routes seront sans difficultés particulières, sauf s'ils rencontrent des mutins, ensuite les choses se compliqueront car ils doivent traverser la forêt de Gorgedin, qui est habituellement évitée et qui est réputée maudite... Bien que des phénomènes étranges et des disparitions ont été attestés c'est surtout un repaire de brigands !

Les soldats leurs ouvrent les portes puis retournent à leurs occupations.

► Les champs de Souabie

Le voyage sera plutôt serein, même si le paysage et l'ambiance lugubre de la région ôte tout charme à ce voyage.

Le MJ utilisera la Table des Rencontres en Souabie, dans la fréquence décrite ci-dessus.

Elwenn profitera de toutes les occasions pour convaincre les PJs, de préférence en face à face et pas en groupe, de

son innocence. Elle usera de toute son Eloquence, son but est pour l'instant de semer le trouble dans l'esprit de son interlocuteur et si possible de créer des failles dans l'apparente unité des aventuriers... Si en plus elle arrive à se faire libérer, cela serait au-delà de ses espérances !

► La Forêt de Gorgedin

La traversée de la forêt devrait prendre trois jours, selon Harün, mais il faudra être sur ses gardes. La réputation de repaire de brigand de cette forêt va être confirmée assez rapidement. En effet moins d'une heure après y être entré, les aventuriers vont se retrouver face à un groupe de trois hommes armés et menaçants, qui ont abattu un arbre au travers du passage.

Ils demandent un "droit de passage" qui s'élève à... tous ce qu'ils ont dans les poches ! Les PJs récalcitrants vont vite être rappelés à l'ordre car un groupe de 7 archers est embusqué tout autour du chemin et cerne le convoi.

Rapidement les voleurs vont être intrigués par la prisonnière et vont manifester l'envie de la libérer, encouragés par Elwenn !

Les PJs vont donc devoir se sortir de cette situation et montrer de quel bois ils sont faits...

Ensuite la journée s'écoulera sans anicroches. La nuit devrait être plus agitée car Elwenn profitera du tour de garde d'Harün pour le faire sortir de ses gonds et l'obliger à s'approcher de la cage, où elle l'attrapera, l'assommera, prendra les clefs à sa ceinture et fuira dans les bois.

Les PJs auront droit à un jet sous POUx3 pour se réveiller, si tel est le cas une course poursuite devrait s'engager, dans la *brume* lancée par Elwenn.

Si les PJs la talonne, elle changera rapidement de tactique en se cachant et en *charmant* le premier PJ venu afin qu'il empale le suivant... Puis se rendra comme une petite fille qui baisse le regard devant son père mécontent.

Ensuite les PJs pourront souffler quelques heures... Jusqu'au petit matin ou une cinquantaine de loups prendront en chasse le groupe de PJs ! Eh oui **Çaziek** aime les siens !!!!

Il est à noter qu'à partir de ce moment là, Elwenn va changer légèrement de comportement, en effet **Çaziek**, lui a fait savoir la situation de Noverac...

Harün devrait succomber à l'attaque, laissant les aventuriers se débrouiller seuls pour le reste du voyage...

A partir de ce moment les PJs seront soumis à un jet d'Orientation toutes les demi-journées. Un échec indique que la demie journée est perdue.

Le soir venu les PJs se retrouveront dans une clairière et pourront s'installer aux pieds d'un bosquet.

Un jet Complexe sous Con. De la Guerre ou INTx1 pourra éveiller les soupçons d'un des aventuriers. En effet tout est anormalement calme dans cette clairière...

Ensuite en début de nuit, alors que les PJs sombrent dans le sommeil, un xyll, ou arbre carnivore, s'anime et attaque le groupe sans préavis. Ses cibles seront le chariot et tout ce qui bouge...

Les PJs auront donc intérêt à mettre le chariot à l'abri avant qu'il ne subisse des dégâts trop importants et libère Elwenn !

Une fois le problème réglé, le reste de la nuit se passera sans problème notable.

Le lendemain, en milieu de journée les PJs vont rencontrer un léger problème. En la matière ils se trouvent face à un

pont suspendu qu'ils doivent franchir pour continuer leur route. Malheureusement le pont n'est plus entretenu depuis des années et se trouve dans un état de délabrement avancé !

En termes de jeu, il ne peut plus supporter que 50 points de TAI, aux aventuriers donc de se débrouiller pour faire passer le convoi en toute sécurité.

Une chute vertigineuse d'une soixantaine de mètres attend les aventuriers si le pont devait céder ou si l'un d'eux glisse.

Franchir le pont à pied obligera à effectuer un jet Délicat sous Equilibre, le franchir monté sur un cheval obligera à deux jets Difficiles sous Equitation. Un échec indique un jet sur la table d'Equilibre ci-dessous :

Table d'Equilibre

1D4	Résultat
1	Chute et tombe sur le pont, perte d'un objet de l'équipement transporté
2	Chute et tombe sur le pont, encaisse 1D3 pts de dégâts et perte d'1D4 objets de l'équipement transporté
3	Chute, glisse et se retrouve suspendu par un pied à une corde du pont, perte de tout l'équipement transporté
4	Chute et passe à travers une planche pourrie, encaisse 1D6 points de dégâts dans une jambe et perte d'1D8 objets transportés
5	Chute et passe à travers une planche pourrie, encaisse 1D6+1 points de dégâts dans l'abdomen et se rattrape par un bras à une corde du pont, perte de tout l'équipement transporté A chaque round il faudra réussir un jet FOR contre TAI pour ne pas lâcher la corde
6	Chute dans le précipice...

Note : le chariot-cage et son attelage font 125 pts de TAI (38 le chariot, 38 par cheval et 11 pour Elwenn) ; un cheval de monte à une TAI de 32 env. ; un cheval de guerre 34 env. et un poney 19 env.

Ensuite le reste du voyage en forêt se passera sans difficulté majeure, hormis les jets d'Orientation.

La forêt se clairseme en fin de journée puis les PJs se trouvent à sa lisière et pourront la quitter. Le soir est là.

Reste trois jours de route !

► Les confins de la Souabie

Les aventuriers retrouvent les champs souabes et leur relative quiétude.

Ils pourront rapidement constater que cette partie de la province est un peu épargnée par les révoltes et l'épidémie, ceci est probablement dû à son éloignement.

Pour cette partie le MJ ne tirera qu'un jet par jour sur la table des Rencontres en Souabie.

A part cela la progression ne devrait pas poser de problèmes particuliers s'ils réussissent un jet sous Orientation par jour, et un jet d'Equitation tous les deux jours...

Les PJs devraient pouvoir y arriver au soir du huitième jour de leur voyage.

L'abbaye est bâtie sur un promontoire rocheux, elle est ceinte de remparts mais ils sont peu élevés. La route qui y conduit passe par le cimetière abbatial à une centaine de mètres des murs de l'abbaye et par le hameau agricole de l'abbaye. Une demi-douzaine de maisons et granges le compose, mais un silence de mort règne sur les lieux...

Une inspection des lieux mettra les PJs face à une dizaine de zombies. Une fois la menace évacuée, les PJs pourront se rendre compte que ces créatures ont totalement pillées et détruit tout ce qui pouvait avoir un intérêt. Les animaux eux ont fuit dans la nature...

Des PJs particulièrement pointilleux pourront mettre à jour les économies de deux familles dans les âtres de leurs cheminées : en tout 32 SC, 17 DC, 12 DA et 1 PA.

Un jet Difficile sous Voir ou sous Con. De la Guerre alertera les PJs sur la situation des lieux : la fumée qui s'élève de l'abbaye est beaucoup trop importante, on ne voit pas âme qui vive, un silence glacial règne sur cette terre alors qu'habituellement des chants religieux s'entendent dans les parages de toute abbaye qui se respecte et surtout le cimetière semble avoir été labouré...

Si les PJs décident d'inspecter le cimetière, ils découvriront rapidement les restes de 15 Chevaliers de la Lumière. Ils sont atrocement mutilés, comme dévorés... et se relèvent de la mort en présence des PJs... Un jet sous SAN s'impose devant tant d'horreurs !

En ce qui concerne l'abbaye, les portes sont closes et personne ne répond aux injonctions des PJs.



La situation dans l'abbaye est celle-ci :

Il y a environ 3 semaines, lors que le jeune Anthéus étudiait des textes antiques de la Bibliothèque *Ténébrae*, il prit soudain conscience de la puissance que renfermaient ces écrits. L'ambition et les mauvaises injonctions de *Gaziek* firent le reste. Il se mit à incanter ce qu'il prenait pour un sortilège de *souhait* mais qui était en réalité une création de mort-vivants... Des zombies et squelettes puis des goules s'animèrent dans le cimetière. Rapidement ils massacrèrent les gens du hameau et toute vie alentour. Les soldats alertés s'y rendirent mais se firent tailler en pièce. Les moines se barricadèrent, alors dans l'abbaye durant quelques jours mais les mort-vivants la prirent d'assaut en escaladant les murs, ils tuèrent les soldats restants et tous les prêtres sauf un, le vénérable et aveugle Exomus qui blessé, réussit néanmoins à se barricader dans les cuisines,

où il brûle depuis environ quatre jours tout ce qui peut faire de la fumée...

Si les PJs se décident à pénétrer dans l'abbaye ; le plus simple sera d'escalader le mur Est attenant au Corps de garde et d'en ouvrir les portes. C'est par là que les mort-vivants sont entrés et que certains ont déclenchés les pièges qui protégeaient le mur. Les pièges en question sont des *Glyphes de Garde* explosifs de Rang 3. Il y en a un tous les trois mètres de rempart, donc sans laisser d'espace non protégé !

Jusque là pas de difficultés majeure car les zombies et les goules sont en train d'errer dans les bâtiments et jardins abbatiaux.

L'abbaye est suffisamment vaste pour accueillir une lance de Chevaliers de la Lumière soit 20 soldats, 11 prêtres, 21 clercs, 10 domestiques et le portier Éliecer Don-des-dieux. Soit 63 personnes en tout.

Corps de garde / Barbacane

C'est une haute bâtisse de type barbacane. Le rez-de-chaussée abrite les quartiers du portier de Noverac.

1- Appartements d'Éliecer le portier. Éliecer à la particularité d'être un ogre, récupéré et élevé par les prêtres de Noverac... Il leur est d'une fidélité à toute épreuve et n'a jamais failli à ses fonctions, jusqu'à il y a quelques jours... Erreur qu'il a payée de sa vie ! Maintenant Éliecer est revenu à la vie sous forme de zombie, il est, avec les goules, une des pièces maîtresses du jeu que pratique l'Ombre...

2- Salle de garde, manifestement des combats ont eu lieu ici et tout est sans dessus dessous. Des jets plus ou moins dur sous Chercher pourront mettre en évidence des armes et munitions pour arc long et arbalète moyenne. De plus une bourse contenant 2 EO et 17 PA pourra être découverte à la ceinture d'un des 5 zombies errant ici.

30- Dortoir et assommoirs. En temps normal 8 soldats y ont leurs quartiers. Tous leurs effets personnels y sont présents, ainsi que des armes et armures.

31- Chambre du Ser Commandant. Couvertures de fourrure, bijoux (broches et boucles de ceinture d'or), livres, harpe et une somme de 25 EO, 56 PA et 254 DA sont stockés. La porte, de 15 PdA, est fermée à clef avec une serrure de qualité Excellente.

Espace Public

3- Cour d'honneur. C'est ici que sont pris en charge les visiteurs par les prêtres et clerc. Les chevaux et animaux sont conduits aux écuries et les voyageurs aux Annexes du Chapitre. Quelques poules et oies errent dans cet espace.

Annexes du Chapitre

5- Infirmerie. C'est là qu'officient les soigneurs de l'abbaye, donnant des soins à tous ceux qui se présentent. Une large armoire en bois contient toutes les potions, onguents et instruments nécessaires aux soins. Le tout sous le regard des fresques et vitraux représentant *Arkyn* et *Myrwothaf*. 8 lits séparés par des tentures et paravents sont installés ici. Le domestique en charge de l'entretien de l'infirmerie loge ici.

6-, 23- et 28- Annexes du Chapitre. Ce sont les pièces qui sont mises à disposition des visiteurs. Des chambres sont aménagées à l'étage, dont une pour les visiteurs prestigieux, et un vaste dortoir avec réfectoire et cellier au

RdC. Le reste de domestiques de l'abbaye loge ici dans le vaste dortoir (28-).

7- Forge. Cette petite forge permet de réparer les objets du quotidien mais également d'en produire quelques uns, ils sont caractérisés par leur triangle gravé. Pour ce faire un des domestiques de Noverac est forgeron et loge ici avec son aide.

8- Écuries. Elles contiennent des carcasses de chevaux et celles de trois cochons et tout le matériel normalement présent dans ce genre d'endroit.

9- Atelier. Dans cette pièce sont fabriqués des meubles et toutes sortes de pièces de bois aussi bien pour l'entretien des bâtiments que pour son ameublement. La pièce sert également d'appartements pour les domestiques qui en ont la charge.

27- Grange. L'accès à la grange se fait soit par une échelle en façade soit par un treuil. Ici sont stockées les denrées et autres victuailles de l'abbaye.

29- Corps de garde. Il s'agit des quartiers de 6 des Chevaliers de la lumière de l'abbaye. Il a été saccagé par des combats assez récents.

Bâtiments du Chapitre

4- Hall d'entrée du Temple. Deux magnifiques escaliers monumentaux permettent de desservir les étages. Il est normalement gardé en permanence. De magnifiques fresques et vitraux relatent l'histoire d'**Arkyn**.

10- Cuisines et cellier. C'est l'une des rares salles du monastère où il est autorisé de faire du feu, et qui est donc chauffée l'hiver. Les cuisines sont suffisamment vastes pour permettre aux cuisiniers de nourrir tous les religieux, soldats, visiteurs et paysans qui gravitent autour de ce lieu saint. Les celliers permettent de stocker de la nourriture, salaisons, fromages, légumes secs et autres pour des semaines.

11- Réfectoire. C'est dans cette pièce que les prêtres et clerc de l'abbaye prennent leurs repas. Le mobilier est succinct et se limite à deux immenses tables disposées en parallèle, des bancs, quelques fauteuils et une chaire finement ouvragée, où un prêtre lit des passages des livres sacrés des dieux. Les murs sont ornés de tapisseries relatant la création du monde de Lysgarda.

12- Planétarium. Cette pièce est un véritable trésor à elle seule... Au milieu de cette salle, un globe de 4m de diamètre trône en suspension.

Il représente Lysgarda et toutes les terres connues du monde, cités, côtes et reliefs y sont peints. Tout un système de passerelles et d'échafaudages articulés, fait de bois finement ouvragé et sculpté de figures et représentations profanes, permet d'aller ausculter et mettre à jour cette mappemonde géante. Les cartographes de l'abbaye travaillent ici avec les plus grandes des minuties et des joies, conscients du trésor qu'ils ont entre les mains !

Tout autour du globe une partie du cosmos est représenté par une multitude de globes et étoiles, à une échelle inférieure, évoluant dans la galaxie. Ainsi la vue du ciel en n'importe quel point de Lysgarda peut être simulée. Plusieurs sorts de *vol* permanents ont permis cette merveille dont le mouvement suit le rythme naturel des cieux. On peut modifier le mouvement de tel ou tel astre en employant les bons mots de pouvoir. La liste de ces mots est compilée dans un des grimoires de la Bibliothèque **Lumineia**. Si un PJ (lettré ou curieux) passe du temps à contempler cette reproduction du cosmos, saisi et fasciné par ce prodige, 1 heure passe aisément. A la suite de quoi

il pourra augmenter ses compétences Cartographie et Orientation comme décrit au Chapitre Système de Jeu, Progression du personnage, l'Étude.

Le fait de toucher simultanément la Magna Luna et la Lune d'azur téléporte la personne directement dans la Bibliothèque des Tables.

13- Salle de Philosophie Divine. Cette vaste pièce sert à l'enseignement des écritures divines. La salle est éclairée par de superbes vitraux représentant des scènes de la mythologie du Grand Panthéon. Celui de la Création est particulièrement magnifique et fourmillé de détails. Si un PJ (lettré ou curieux) passe du temps à les contempler, il se fera vite happer par le temps et y restera médusé pendant environ 1 heure. A la suite de quoi il pourra augmenter sa compétence Mythes & Sagas comme décrit au Chapitre Système de Jeu, Progression du personnage, l'Étude. Des tables, bancs et chaises en ébène fracassés jonchent le sol de la pièce.

14- Grande Bibliothèque des Arcanes. Cette immense salle est éclairée par des vitraux représentant chacun des dieux connus de Lysgarda. Des statues des divinités du Grand Panthéon décorent la salle entre les rayonnages de livres qui couvrent les murs. L'immense majorité des ouvrages que renferme la pièce sont liturgiques, les autres traitent des phénomènes magiques, composants de sortilèges, créatures et magiciens célèbres. Si ces ouvrages présentent un réel intérêt, il n'est aucun écrit majeur ou rare. La bibliothèque sert également de salle des arcanes magiques divines. Les novices, clerc et prêtres en ayant les capacités peuvent y étudier les principes de la Magie Divine. Deux jours par semaine sont entièrement consacrés à l'étude et l'exercice de la magie en ces lieux.

Le mobilier de la pièce est assez succinct, il se compose de cinq grandes tables et d'une vingtaine de bancs répartis autour des tables et le long des murs. De plus une lampe à huile est placée sur un mat réglable au milieu de la pièce duquel un bras mobile part, à son extrémité une espèce de griffe permet d'y enchâsser un objet sphérique. Un glyphe est gravé sur les quatre positions où l'on peut orienter le bras. Chacun est un symbole, religion, lumière, ténèbres et savoir. Un jet réussi sous Haut-elfique pour chaque glyphe permettra d'en comprendre le sens.

Une cathédre siège au milieu de la pièce face à une table. En examinant le fauteuil les PJ s'apercevront qu'il est fixé au sol. Le trône est finement sculpté et ses deux bras représentent deux lions. Si un des PJ s'assoit sur la cathédre et appuie simultanément sur les gueules des deux lions, un escalier de pierre se déroulera du plafond Nord-est de la salle.

15- Grand Temple d'Arkyn. Ce vaste édifice aux dimensions généreuses, 90 m de long par 50m de largeur au plus large, présente sa superbe architecture une fois à l'intérieur. 20 piliers du temple représentent chacun un des dieux du Grand Panthéon, deux autres représentent la Cour Céleste et le 23ème le Grand Compromis.

Quatorze chapelles sont nichées dans les bas-côtés de la nef et du cœur. Tous les dieux de **Lumen** ont leur chapelle dans le cœur et la partie supérieure de la nef, les quatre autres chapelles de la nef sont dédiées à **Straasha**, **Ellea**, **Grome** et **Myrwothaf**. Les autres dieux d'**Ekopia** sont adorés dans le transept gauche.

Au centre du transept, dans un écrin de mosaïque de pierres semi-précieuses représentant la rune d'**Arkyn**, se trouve un bassin d'ablutions finement sculpté et ouvragé qui affleure du sol. Un ingénieux système d'adduction

d'eau l'alimente. Il est à noter que cette eau est considérée comme bénite.

Les prêtres et clerc font leurs offices et prières dans le cœur, où trône en son milieu un autel. Les non religieux peuvent participer aux prières depuis la nef ou le transept pour les personnages de haut rang. Quelques bancs sont disposés dans le transept sur ses côtés pour les invalides et les vieillards. Le cœur est magiquement protégé par *Cercle Magique contre le Mal*, de manière permanente. Quatre vitraux monochromes attirent l'œil et éclairent le cœur, chacun est un symbole, le premier représente la religion et est orange, le second blanc est la lumière, le troisième symbolise les ténèbres dans le noir et le dernier de couleur violette le savoir.

Les murs du grand temple sont peints de motifs géométriques aux couleurs chatoyantes. De nombreuses bougies brûlent dans les chapelles et le transept.

Au dessus du cœur s'élève le Beffroi des Cantiques jusqu'à une hauteur d'environ 55 m. Entièrement creux, il supporte au premier étage un balcon permettant de suivre la prière et les offices. Mais il sert surtout propager les chants religieux des prêtres dans l'ensemble du temple, de l'abbaye et jusqu'à deux ou trois kilomètres à la ronde par un ingénieux système de propagation phonique et une acoustique particulièrement bien travaillée.

En temps normal le temple est sous l'effet permanent de *Sanctification*, *Sanctuaire* et *Consécration*, mais l'Ombre à brisé ces sortilèges. De plus plusieurs sorts de *Flamme Eternelle* distillent une douce lumière dans ses murs. Enfin un *Glyphe de Garde* à sort est tracé sur le pilier de l'escalier à vis menant à la crypte et au Reliquarium. Le sortilège déclenché par le glyphe est *Allié d'Outre-plan* qui fait apparaître un Sheddu...

15'- Revestuaire. Annexe du temple où les prêtres se préparent pour célébrer offices et prières. C'est ici que sont conservés les calices sacrés, linges d'ornements, bannières, symboles sacrés et autres objets de culte. Il est magiquement protégé par *Cercle Magique contre le Mal*, de manière permanente.

16- Scriptorium. Ce petit bâtiment de plein pied à l'architecture élégante et puissante est le scriptorium de l'abbaye. Son plafond tout de poutres apparentes est simplement magnifique. En effet toutes les poutres sont sculptées et peintes de couleurs vives. Ces décors racontent la création de l'ordre des Chevaliers de la Lumière et ses hauts faits d'armes.

La salle contient une vingtaine de pupitres de bois sculpté, chacun étant attribués à un prêtre ou clerc. Les pupitres contiennent tout le matériel nécessaire à l'enluminure et à l'écriture de grimoires. De plus les livres à l'étude ou en cours de reproduction sont présents sur ces tables de travail. Seuls les manuscrits les plus rares sont toujours rangés dans leurs bibliothèques respectives à la fin de chaque journée de travail. Un petit coffre de bois scellé au mur Ouest et normalement caché par une tapisserie représentant Arkyn, contient les 4 pierres du savoir des bibliothèques abbatiales, ce sont des quartz parfaitement translucide et finement taillés de 350 crts... Les quatre pierres translucides reflètent quatre couleurs différentes, Blanc, Noir, Violet et Orange.

Une cathèdre sur une estrade sont présent juste à côté de la porte donnant sur la Grande Bibliothèque. C'est la place du Grand-prêtre lorsqu'il s'adonne à des travaux d'enluminure ou à l'étude mais cet espace cache aussi un passage secret permettant d'accéder au reliquarium et à la Bibliothèque *Ténèbre* par un couloir secret...

Pencher la cathèdre en arrière suffit à faire glisser l'estrade sur le côté et découvrir l'escalier d'accès qui descend dans la crypte.

17- Cellules des prêtres et clercs. C'est ici que logent les prêtres et clercs de l'abbaye en charge des travaux domestiques, cuisines, jardins, etc... Les chambres individuelles présentent un confort assez relatif. Seule la cellule du Maître-Cellier offre un véritable confort et est chauffée durant l'hiver.

18- Cloître. Il est construit avec une architecture extrêmement simple et dépouillée pour que rien ne vienne troubler la réflexion des clercs et prêtres. Il sert à la promenade méditative par tout temps et permet de desservir les cellules du rez-de-chaussée, le jardin et le réfectoire. Au centre du cloître a été préservé et remarquablement aménagé un bosquet sacré dédié à *Léhorynn*.

19- Jardins. Ce vaste espace coïncé entre le temple et les murs d'enceinte s'enorgueillit d'abriter toutes les espèces végétales recensée du Septante. L'espace est judicieusement découpé et ponctué de quelques pièces d'eau. Un verger et un potager apportent un complément alimentaire non négligeable à l'abbaye. Ces jardins sont consacrés à *Pharnos*.

20- Atelier de reliure et papèterie. Cette pièce est encombrée de matériels, d'une grande table et ses murs sont couverts d'étagères où sont rangés parchemins vierges, écritaires, plumes, craies, pierres ponce, encriers, canifs, rasoirs, pignons, alènes, poinçons, massettes, fils à plomb, règles, ivoire, étoffes, cuirs, fils de fer, d'or et d'argent et diverses essences de copeaux bois.

Un point d'eau et différentes presses et bains permettent la fabrication de papier à petite échelle.

21- Cellule du Grand-prêtre. De dimensions plus importantes que les cellules des prêtres et clercs, elle demeure toutefois relativement sobre. Seul le plafond de bois cloisonné apporte un peu de gaieté dans cette chambre par ses peintures retraçant des passages des Livres Sacrés d'*Arkyn*. Ici sont conservés l'intégralité des grimoires administratifs de Noverac dans un bureau dédié ainsi que le trésor abbatial. Il est à noter que la cellule est une des rares à être chauffée l'hiver à l'aide d'une cheminée.

Le trésor de l'abbaye contient 2 000 CO (20 kg), 2 000 EO (10 kg), 5 000 PA (55 kg), 7 500 DA (41 kg250), 3 000 SA (5 kg550), 2 850 DC (47 kg453), 1 750 SC (14 kg613), 200 crts de diamants, 251 crts d'émeraudes, 84 crts de rubis, 12 crts de saphirs 32 crts de topazes et 68 crts d'opales (129 g de pierres). Le tout est tenu fermé dans un coffre de bois ferré, 35 PdA, fermé par une serrure Excellente et enchaîné au sol. De plus un *Glyphe de Garde* à sort protège le coffre. Le sort déclenché par le glyphe est *Malédiction, Faiblesse* : une Flémingite chronique...

N.B. le coffre plein pèse env. 240 kg soit une TAI de 33.

22- Salle du Chapitre. C'est dans cette vaste salle en permanence gardée par deux Frères de la Lumière que se réunissent quotidiennement les prêtres et clerc de Noverac. Ici on discute de toutes les affaires de la communauté : organisation matérielle de l'abbaye, admission des nouveaux novices et entrée en prêtrise définitive, élection des Grand-prêtres, réception des hôtes de marque, et les questions de discipline communautaire. Y sont faites également les annonces et proclamations de l'Archiprêtre de Losaz. Si des affaires de haute importance et secrètes sont traitées ici, seul le Ser Commandant gardera la salle. Le Grand-prêtre de Noverac siège sur une cathèdre magnifiquement sculptée qui est enchantée avec *Détection*

du Mensonge, le sortilège est permanent et permet au seul utilisateur du siège de percer à jour les dire de ses interlocuteurs.

24- Balcon des hauts chants. Ce superbe balcon de bois permet aux visiteurs de marque, aux personnes souhaitant rester discrètes et aux souffrants de suivre les prières. En effet il surplombe le cœur du grand temple en contrebas.

Mais sa principale fonction est de supporter les prêtres et clercs chantant les louanges à **Arkyn** et aux Dieux. En effet l'acoustique de ce balcon interne du Beffroi des Cantiques permet une diffusion lointaine des chants dans Noverac et la campagne environnante.

25- Salle des Cantiques. Cette annexe du balcon sert au rangement des cantiques, ou chants religieux et des partitions musicales les accompagnants. Environ 1 000 cantiques sont gardés ici, dont certains très rares et précieux. C'est d'ici que les prêtres et clercs chantent quotidiennement lors des prières et offices. Leurs chants résonnent dans tout le temple et les Bâtiments du Chapitre. Il est à peine audible dans les alentours de l'abbaye.

26- Cellules des prêtres et clercs. C'est ici que logent les autres prêtres et clercs de l'abbaye, dans des chambres individuelles au confort assez relatif. Seules les cellules du Chapelain et du Haut-Soigneur offrent un véritable confort et sont chauffées durant l'hiver.

32- Bibliothèque des Tables. Cette bibliothèque qui occupe tous les murs de la pièce. Ici sont tenus les livres et grimoires profanes. Recueils de poésies, traités historiques, géographiques ou scientifiques divers et variés, également quelques volumes de géographie et de cartographie, etc... Cinq ouvrages sont particulièrement remarquables sur les 4 500 de la pièce. *Theocracys (Livre)*, *De La Guerre, Les Tables d'Anzhalat (Livre)*, *Le Lys d'Or* et *Al Ashkyr*. Voir le Chapitre Aides de Jeu, Livres, Grimoires et Parchemins. Mais tout l'intérêt de cette bibliothèque ne réside pas là, en effet elle sert de table des matières et répertoire pour l'ensemble des œuvres conservées dans l'abbaye.

Le principe est le suivant, devant chaque pan de mur de la bibliothèque se trouve une table destinée à accueillir le livre-clef spécifique caché au milieu des autres ouvrages.

Chacun contient les titres des ouvrages conservés dans les quatre bibliothèques de Noverac et un index thématique permettant de retrouver les ouvrages traitant d'un sujet particulier. Le mur Nord détaille la Bibliothèque *Ténèbræ*, le Sud la Bibliothèque *Luminea*, l'Ouest détaille cette bibliothèque et l'Est la Grande Bibliothèque des Arcanes. Trouver un livre sans le livre-clef prendra 1D4+1 heures pour un PJ sachant lire et ayant réussi un jet sous Chercher. Trouver un des livre-clefs demandera 1D2 heures et un jet réussi sous Chercher, un jet critique diminuera de moitié le temps passé à la recherche.

Chaque livre-clef consiste en une succession de tableaux présentant un titre, un numéro de la pierre de savoir et un chiffre correspondant à la hauteur de lampe entre 1 et 500 cm. Par exemple : *Al Ashkyr ; 4 ; 356*. D'ailleurs une lampe à huile est placée sur un mat réglable au milieu de la pièce duquel un bras mobile part, à son extrémité une espèce de griffe permet d'y enchâsser un objet sphérique. Un glyphe est gravé sur les quatre positions où l'on peut orienter le bras. Chacun est un symbole, religion, lumière, ténèbres et savoir. Un jet réussi sous Haut-elfique pour chaque glyphe permettra d'en comprendre le sens.

33- Bibliothèque *Luminea*. Deux portes semblent permettre d'accéder à la bibliothèque, mais en réalité une seule le peut, l'autre étant un portail de téléportation !

Ainsi la porte de droite donne accès à la salle, celle de gauche téléporte celui qui l'emprunte dans une chapelle des bas-fonds de Lynnberg à des kilomètres de là...

Tout un enchevêtrement d'étagères de cèdre forme la bibliothèque qui occupe les trois murs opposés à l'entrée de la pièce. Ici sont tenus les 2 000 livres et grimoires souvent rares traitant des religions, de et de toutes les formes de magie.

C'est dans cette pièce que se cache le recueil de sortilèges permettant de défaire les êtres tels que l'Ombre, il s'agit du grimoire *Eclat de Vie* (2 ; 475).

Là aussi un mat réglable trône au milieu de la pièce, une lampe à huile est placée à son sommet et un bras mobile y est fixé, à son extrémité une espèce de griffe permet d'y enchâsser un objet sphérique...

Crypte

35- Reliquarium. C'est une magnifique salle voûtée où s'aligne les gisants de tous les Grand-prêtres de Noverac depuis sa fondation. En son centre se tient un sublime dais de pierre ciselée et recouverte d'or fin où sont conservées les reliques d'Isarn le Bienheureux, il vécut de -405 à -312. Le reliquaire contient :

- Les 9 Phalanges, qui chacune possède le pouvoir de repousser les démonides. Fonctionne comme l'Habileté Spéciale des Prêtres.

- Le Scalp Sacré, un cheveu permet de remplacer n'importe quel composant magique d'un poids maximal d'une once, et ce pour n'importe quel type de magie. Approcher le reliquaire sans autorisation animera le golem de pierre "intégré" dans le dais...

36- Bibliothèque *Ténèbræ*. Deux portes semblent permettre d'accéder à la bibliothèque, mais en réalité une seule le peut, l'autre étant un portail de téléportation !

Ainsi la porte de droite donne accès à la salle, celle de gauche téléporte celui qui l'emprunte dans une chapelle des bas-fonds de Lynnberg à des kilomètres de là...

Tout un enchevêtrement d'étagères de cèdre forme la bibliothèque qui occupe les trois murs opposés à l'entrée de la pièce. Ici sont tenus les 2 000 livres et grimoires souvent rares traitant des religions et de toutes les formes de magie.

C'est dans cette pièce que se cache le recueil de sortilèges permettant de défaire les êtres tels que l'Ombre, le grimoire *Eclat de Vie* (2 ; 475).

Là aussi un mat réglable trône au milieu de la pièce, une lampe à huile est placée à son sommet et un bras mobile y est fixé, à son extrémité une espèce de griffe permet d'y enchâsser un objet sphérique...

37- Chapelle Outre-terre.

Principalement dédiée à **Grome** mais certaines adorations d'**Arkyn** sont également célébrées ici. Les murs maçonnés arborrent de splendides peintures. Les aventuriers sont maintenant convaincus, devant le cadavre d'un novice à demi dévoré, que plus personne n'habite l'abbaye !

Ils doivent donc décider de ce qu'ils vont faire dans l'abbaye et de la sorcière...

Visiter l'abbaye permettra de la purger des goules et de libérer Exomus ou de perdre la vie ...

Tuer Elwenn sur le champ libérera l'Ombre...

Fuir en laissant tout sur place est une solution mais ceci les couvrira de honte...

Les PJs devraient logiquement opter pour la première solution !

Au MJ donc de dresser les plans de l'abbaye, les PJs se rendront vite compte de l'existence d'un survivant car 8 goules errent dans le couloir devant la porte et du bruit se dégage de la pièce.

Une fois libéré, il pourra leur être utile car il sait où se trouvent les parchemins permettant de confondre les sombres pouvoirs, toutefois étant aveugle il ne pourra que difficilement user du sortilège... à moins qu'on lui lise.

Les parchemins sont dans la bibliothèque où 7 goules errent. Par contre les parchemins sont en mauvais état et les lires se fera avec un jet Ardu sous Lire Haut-elfique.

Une seule erreur libérera l'Ombre et un combat à mort s'engagera. Si l'Ombre est libérée elle relèvera de la mort l'intégralité des Chevaliers de la lumière et des prêtres de l'abbaye, c'est-à-dire qu'ils auront à faire face à une cinquantaine de zombies... dont 30 sont à l'extérieur, dans le cimetière... qui prendront d'assaut l'abbaye !

Quoi qu'il en soit au moins trois goules se rendront dans la cour principale où est Elwenn et essaieront de la libérer. Si Exomus survit, il remerciera chaleureusement les PJs de leur aide et leur demandera une dernière faveur,

remettre une missive à l'Archi-prêtre d'Arkyn à Losaz, afin de pouvoir relever l'abbaye. Lettre qui l'informerait de la situation et de son caractère urgentissime. Il donnera une récompense de 250 CO, des vivres de qualité, 10 fioles d'eau bénite, un symbole sacré de Galadriel chacun qu'ils pourront se partager et ils seront les hôtes de l'abbaye aussi longtemps qu'ils le souhaiteront... et si pendant ce laps de temps ils pouvaient aider à nettoyer un peu et recruter trois ou quatre serviteurs cela serait parfait !

POUR CHAQUE PJ :

Cette aventure peut rapporter à chaque PJ 50 XP, hors combats ou attitude de jeu.

Les PJs pourront également ajouter 5 à 10 points de Destin pour la réussite de la quête.

ANNEXES - L'ESCORTE

La possession du Bestiaire de JRJF et du Livre de Magie permettra de gérer les monstres, créatures et effets magiques non décrits ici.

LES PNJs

Chevalier de la Lumière, seigneur runique niv. 15, 30 ans, (LN)

FOR 19 CON 16 TAI 14 INT 12 POU 20 DEX 14 CHA 12 (1M82 pour 99 Kg)

Armure 15 pts de plaques (+2 d'alliage blanc) sur tout le corps et la tête et 12 pts de B. Lormyrien sur bras gche, poitrine et tête

– Armure Lourde -50% – PdV : 37 PdM : 20 FAT : 42%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
------	-----	-----	--------	-----

Epée Bâtarde +2 d'alliage blanc	155%	75%	1D10+3+1D6	15
---------------------------------	------	-----	------------	----

Marteau de Guerre	125%	40%	1D6+3+1D6	10
-------------------	------	-----	-----------	----

B. Lormyrien	85%	100%	1D6+1D6	12
--------------	-----	------	---------	----

Hab. Spé. : Imposition des mains (8 PdV / 4PdM) ; Détection du Mal ; Rage face au mal (+10% / +4 aux dégâts / 2 PdM) - Coup Puissant 95%, Combat à 2 Armes 75%

Compétences : Esquiver 45% ; Cérémonie 40% ; Chercher 45% ; Eloquence 60% ; Equitation 90% ; Voir 40% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 60% ; Con. Mythes et Sagas 50% ; Jeu 75% ; Premiers Soins 35%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) – Commun 85% ; Haut Elfique 35%

Possessions : 18 DA, 7 EO, 5 CO, armes et armure

Sorts : Anathème 80%, Bénédiction d'arme 75%, Blessure superficielle 80%, Bouclier de la foi 85%, Injonction 80%, Protection contre le Mal 85%, Sommeil, 75

XP : 148

Chevaliers de la Lumière, templiers niv. 5, 26 ans, (LN)

FOR 13 CON 12 TAI 13 INT 14 POU 16 DEX 11 CHA 11 (1M78 pour 85 Kg)

Armure 5 pts sur les jambes, les bras, l'abdomen et la poitrine (dacyrienne) + 12 pts sur la tête (heaume) et 12 pts de B.

Lormyrien sur bras gche, poitrine et abdomen – Armure Légère -14% – PdV : 15 PdM : 17 (ou 15) FAT : 25%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
------	-----	-----	--------	-----

Morgenstern	85%	35%	1D10+2+1D4	9
-------------	-----	-----	------------	---

B. Lormyrien	25%	80%	1D6+1D4	12
--------------	-----	-----	---------	----

Visée Précise 30%

Compétences : Esquiver 15% ; Se cacher 30% ; Cérémonie 45% ; Eloquence 60% ; Equitation 70% ; Voir 60% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 15% ; Con. des Plantes 45% ; Premiers Soins 35%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) – Commun 100% ; Haut Elfique 45%

Possessions : 3 SC, 18 DC, 8 DA, armes et armure

Sorts : Anathème 80%, Bénédiction d'arme 75%, Bouclier de la foi 85%

XP : 15

Chevaliers de la Lumière, guerriers (arbalétriers et hommes d'armes) niv. 2, 25 ans environ, (LN)

FOR 14 CON 12 TAI 13 INT 11 POU 13 DEX 11 CHA 10 (1M77 pour 88 Kg)

Armure 8 pts sur les jambes, les bras, l'abdomen et la poitrine (écailles) + 10 pts sur la tête (casque)

– Armure Moyenne -32% – PdV : 14 PdM : 13 FAT : 26%

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Glaive	75%	35%	1D8+2+1D4	11	
Langue de Bœuf	75%	20%	1D12+1+1D4	10	
Arbalète Moy.	65%	-	2D6+4	8	90m

1att/5Rd

Visée Précise 50%, Coup Puissant 25%

Compétences : Esquiver 15% ; Se cacher 30% ; Chercher 45% ; Jeu 60% ; Equitation 50% ; Voir 40% ; Embuscade 25% ; Con. de la Guerre 10 %

Langages : (Parler) – Commun 70%

Possessions : 3 SC, 18 DC, 8 DA, armes et armure

XP : 7

Paysans, 20-40 ans environ (LN-NB-N), Niv. 3 (ou 6 pour les meneurs)

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 12 (15) CHA 10

Armure 0 (1 M71 à 1M75 pour 70 à 83 kg) PdV : 13 (16) PdM : 11 FAT : 25%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Maillet	50% (75%)	10% (40%)	1D10+1+1D4	9	
Faux	50% (75%)	10% (40%)	2D6+1D4	5	
Pioche	50% (75%)	10% (40%)	1D6+1+1D4	5	
Poings	50% (75%)	10% (40%)	1D3+1D4	-	
Arc (barbillon)	30% (65%)	-	1D8+1+1D2	5	70m 2att/Rd

Attaque au maillet réduit de 3 PdA la protection adverse

Compétences : Artisanat 55% ; Chercher 55% (ou 70%) ; Escalader 40% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 30% (ou 70%) ; Jeu 60% ; Matraquer 25% ; Ecouter 35% ; Cordes & Rouages 45% ; Voir 55% (ou 70%) ; Sauter 30% ; Lancer 50% ; Con. des Plantes 35%

Possessions : 3 SC, 7 DC, 1 DA, (2 EO)

XP : 7 (9)

Brigands, 20-40 ans environ (NM), Voleurs Niv. 4 (ou 8 pour le chef de bande)

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 13 (15) CHA 10

Armure 2 points de cuir épais sur abdomen et poitrine + 1 pt de tissu rembourré sur les membres et la tête

– Armure Légère -03% – (1 M71 à 1M75 pour 70 à 83 kg) PdV : 15 (19) PdM : 11

FAT : 25%

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	Portée
Masse légère	75% (100%)	30% (40%)	1D8+1+1D4	8	
Fauchon	75% (100%)	40% (40%)	1D8+3+1D4	12	
Kukri	75% (100%)	40% (40%)	1D6+1+1D4	8	
Arbalète M.	60% (95%)	-	2D6+4	8	90m 1att/5Rd

Hab. Spéciale : Esquive Réflexe 25%, Vit. De Dépl. +1/3, 3 PdM (ou 45% ; Vit. De Dépl. +2/3 ; 3 PdM) ; Attaque à la masse réduit de 3 PdA la protection adverse

Compétences : Chercher 55% (ou 70%) ; Crocheter 55% ; Escalader 50% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 30% (ou 70%) ; Evaluer 45% ; Jeu 80% ; Matraquer 25% ; Ecouter 35% ; Mouvement silencieux 45% (ou 70%) ; Pickpocket 60% (ou 115%) ; Eloquence 30% ; Voir 55% (ou 70%) ; Sauter 30%

Possessions : 4 DC, 5 DA, 1 EO

XP : 7 (19)

Squelette Cheval (NM)

FOR 32 CON 13 TAI 34 INT 1 POU 1 DEX 13

Vit. de déplacement : 33 m/Rd

PdV : 57

Armure : 1 point de peau

Armes	ATT	PAR	Dégâts
Morsure	70%	-	1D6+1D6
Ruade	80%	-	2D6+3D6
Cabrage	80%	-	1D6+3D6
Piétiener	80%	-	6D6

Compétences :

Escalader (surface non verticale) 55% ; Sentir 90% ; Sauter 95% ; Natation 50% ; Orientation 70%

Note : 1- Ne peut piétiener qu'un adversaire à terre.

2- Les squelettes ne peuvent pas être plongés dans l'inconscience ou être en état de choc. Si un squelette perd son abdomen, il perd ses jambes. S'il perd la poitrine il devient complètement désarticulé. Lui couper la tête le désactive. Il faut lui infliger une blessure majeure pour détruire une localisation de son corps.

3- Les armes d'Estoc ne lui infligent aucun dégât ; une Att critique avec ce type d'arme inflige le minimum des dégâts de l'arme et du bonus de dommages. Les armes de Taille ne peuvent pas lui infliger de dégâts critiques.

4- Sa vue oblige à effectuer un jet de SAN. La perte de SAN sera d'1D6 en cas d'échec et de 1 point sur une réussite.

XP : 225

Portier Ogre de Noverac, Zombie (CM)

FOR 47 CON 30 TAI 30 INT 1 POU 1 DEX 4 CHA 1

Armure 1 point de peau partout, 2 pts de peau et cuir sur les jambes + 4 pts sur la poitrine (peau et fourrure) – Armure

Légère -4% –

PdV : 75

PdM : 1

FAT : -

Arme

Att

Par

Dégâts

PdA

Maillet d'ogre

105%

45%

2D8+2+4D6

16

Poings

90%

50%

1D3+4D6

-

Compétences : Pister 70% ; Ecouter 70% ; Sens Souterrain 70% ; Escalader 70% ; Coup Puissant 70%

Possessions : -

Notes : 1- Il ne peut pas mourir ou être plongé dans l'inconscience, il ne peut être mis qu'en pièce. Si un zombie perd son abdomen, il perd ses jambes. S'il perd la poitrine il devient complètement désarticulé. Lui couper la tête le désactive. Il faut lui infliger la somme de dégâts d'une blessure majeure pour détruire une partie de son corps.

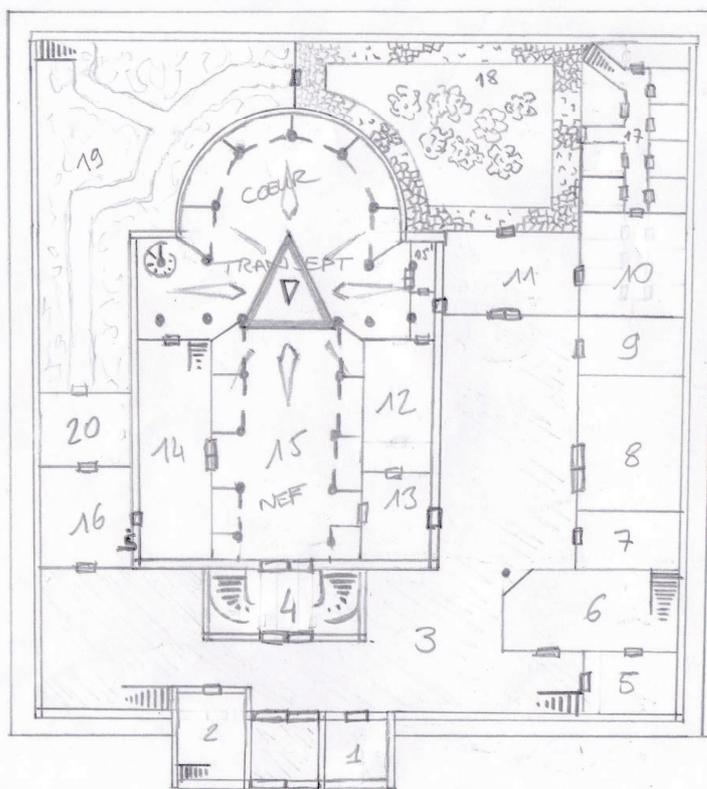
2- Les armes d'Estoc ne lui infligent que la moitié des dégâts ; les flèches, carreau et autres projectiles du même type ne lui occasionnent qu'un point de dégât (deux sur une Att critique).

3- La morsure d'un zombie transmet la maladie Sang noir de VIR 18. Cf le Livre du Monde, Système de Jeu, Le Monde.

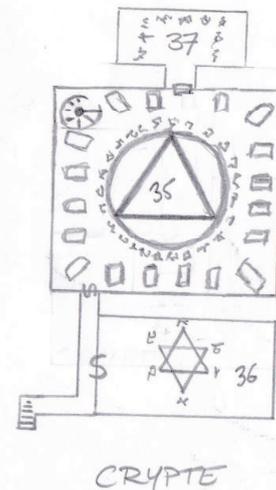
4- Sa vue oblige à effectuer un jet de SAN. La perte de SAN sera d'1D6 en cas d'échec et de 1 point sur une réussite.

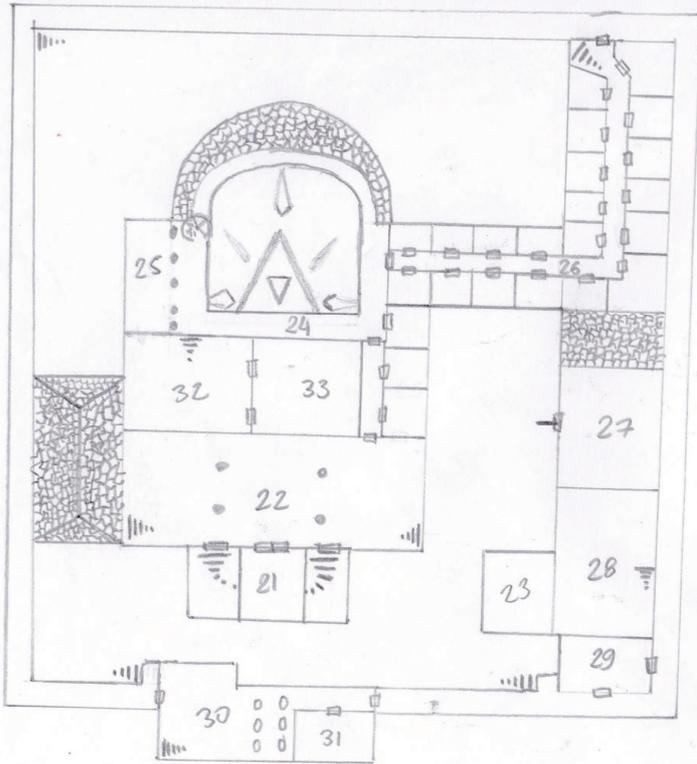
XP : 225

LES PLANS

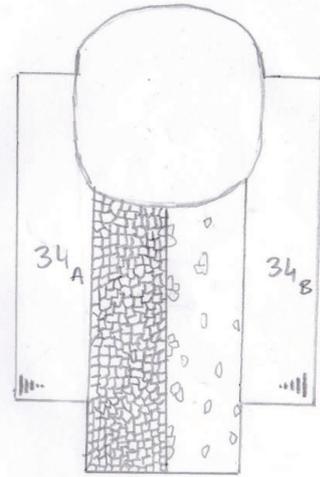


REZ-DE-CHAUSSEE





1° ETAGE



2° ETAGE