

LA COMBE DE LA MORT

Petit scénario rapide et bourrin pour **une session**, dans le style du « camp des orques »... mais en plus complet, plus sinistre, et plus dangereux !

Il n'y a aucune restriction sur le nombre d'aventuriers (les ennemis sont adaptables en fonction).

Ceci est le récit du scénario, qui sera le même pour les aventuriers **bas niveaux** (1 à 2) et **intermédiaires** (3 à 5). Les ennemis rencontrés et les butins seront cependant différents.

1) ENVOI EN MISSION

À l'orée de la **grande forêt**, au bord de la rivière **Prise**, se trouve le riant village de **Pauchette-sur-Prise**.

Le chef du village, l'éloquent - et moustachu - **Horace Champignon**, sollicite les aventuriers pour une mission urgente : un groupe de bandits, les **retondeurs** (fléaux des éleveurs de moutons de la région) ont été localisés dans une combe au cœur de la forêt, mais ils n'y resteront pas très longtemps. Il faut profiter de cette occasion pour les éliminer ! La maigre milice, totalement accaparée par la traque d'un sanglier fou, mettrait trop de temps à intervenir : les villageois se sont donc cotisés à la hâte afin de payer des mercenaires pour ce travail : vos joueurs ! Une dizaine de bandits, ça ne devrait pas poser problème à des aventuriers tels que vous, non ?

Un détail : ayant l'habitude du troc, les villageois ont peu de monnaie. La récompense sera donc un peu maigre, mais ça va être grossi par une collecte de dons... et si les aventuriers ne sont pas contents de ces derniers, Horace s'engage à leur échanger contre plus d'or, prélevés sur sa fortune personnelle (il aura fait des « arrangements » juteux avec les villageois, qui lui devront certaines choses en échange...)

Les aventuriers partiront donc - sans se douter qu'une fois arrivés à la combe, la mission va prendre un tour inattendu.

Si les aventuriers veulent plus de détails :

Le dernier méfait des retondeurs fut de capturer un habitant du village, le tailleur **Jules Frombier** (qui a l'habitude d'arpenter la région pour vendre ses productions). Ce quadragénaire rusé a réussi à négocier sa liberté en mentant aux bandits : à partir d'un vieux conte raconté au coin du feu, il a inventé une histoire de gros trésor caché dans une des parties les plus sauvages de la forêt (la combe des manchots).

Par chance, le chef des bandits avait l'air d'y croire...et ils ont eu la chance de tomber sur un vieux pilier que Jules a fait astucieusement passer pour l'entrée du chemin. L'excitation a tant gagné les bandits qu'il a eu l'occasion de leur fausser compagnie !

L'événement a eu lieu il y a deux jours. Les bandits doivent être en train de retourner la combe dans tout les sens en pure perte...sûr qu'après, ils ne seront pas très contents, et vont chercher à se venger sur le village de Jules ! Quand est-ce que vous partez, déjà ?

Quête secondaire

Dès que les aventuriers quittent leur commanditaire, une vieille filandière aux habits rapiécés vient les aborder timidement. **Gisèle Patoune** est inquiète pour son petit fils **Bertrand**, qui a quitté le village suite à une histoire de vol : il s'est sûrement fait embarquer dans la bande des retondeurs. C'est un bon garçon, mais les lourdes dettes dont il a hérité de son père, et l'avenglement dans lequel l'ont jeté de mauvais compagnons, lui ont sûrement fait prendre une terrible décision - qu'il doit regretter amèrement d'ailleurs ! Mais ces bandits ne le laisseront pas partir...

La filandière supplie les aventuriers d'épargner son fils et de lui faire quitter les bandits. Elle n'a aucune ressource, elle vit du filage de la laine qu'on lui donne au village par charité, mais elle jure de prier tout les jours Bonis, le dieu du village, pour eux... et leur révéler un secret qu'elle tient de ses ancêtres : un temple caché, imprégné d'une étrange magie mais contenant un trésor (si les aventuriers suivent ses indications, ils seront orientés vers le scénario « Le **LABYRINTHE D'HELOGOR** », scénario disponible dans la rubrique « contribution » du site officiel du jdr nabeulbeuk. Voir l'annexe pour plus de détail.)

Détail important : une prime est offerte par la milice pour la capture d'un membre des retondeurs vivants, afin de démasquer leurs complices qui revendent les bêtes volées (voir la fiche de butin correspondante au niveau du scénario). Ça pourrait être Bertrand...

2) EXCURSION EN FORÊT TOUFFUE

Le chemin vers la combe passe par une partie de la forêt qu'aucun être civilisé n'a emprunté depuis longtemps... Le trajet est court à vol d'oiseau, mais va prendre près d'une journée. Voici un « mini-jeu » proposé pour représenter le voyage.

La fatigue :

Au cours de ce jeu, les aventuriers vont devoir faire **2 tests d'endurance** (1 par demi-journée de voyage, pour représenter leur résistance à la marche dans la forêt).

Calcul de l'endurance = FO + 1 par point d'adresse et de courage au dessus de 10 ;

-1 par point de PR naturelle au dessus de 4 ;

+2 si monture ;

-1 par tranche de 10 kilos dans son sac ;

Réussite : Cette partie du trajet se passe dans la joie et la bonne humeur (+2 XPs)

Echec : Le héros se fatigue

Echec critique : Le héros se fatigue 2 fois

Voici les conséquences de la fatigue :

- 1 test loupé : **Essoufflé (fatigue niveau 1)** : -1 en COU

- 2 tests loupés : **Ereinté (fatigue niveau 2)** : -1 à toutes les caractéristiques (en plus du -1 en courage)

- 3 tests loupés : **Epuisé (fatigue niveau 3)** : -1D6 PVs

- Plus (fatigue niveau 4) : -1 à toutes les caractéristiques, puis -1D6 PVs, puis encore -1 à toutes les caractéristiques...

Pour perdre **un** niveau de fatigue, il faut consommer un repas ou une pause d'une heure et faire un test FO.

Une nuit de repos permet de faire 3 fois le test. Si les aventuriers cumulent plus de 3h de pause avant d'arriver à la combe, ils l'atteindront à la **nuît tombante**.

Les rôles :

Durant le voyage, les aventuriers ne vont pas seulement marcher : il y a des choses essentielles à assurer, qui permettront à chacun de se rendre utile... et de récolter de petits bonus pour le groupe.

Voici les divers rôles qu'un aventurier peut prendre (seul le rôle de **guide** est indispensable). Ils feront un test lié à leur rôle à chaque demi-journée de voyage.

Le **guide** et l'**éclairéur** feront leur test avant les test d'endurance, le **chasseur** et le **campeur** après les tests d'endurance de la demi-journée

En cas de réussite, l'aventurier gagne **3 points d'XP**. En cas de réussite critique, il en gagne **15**. En cas d'échec, il en gagne **1** (on apprend aussi de ses erreurs)

* **La première réussite critique est toujours la découverte d'une sigelle, sans autre effet (voir en bas)**

GUIDE : Celui qui guide la compagnie, et fait les choix d'orientation globaux.

Test d'INT (+1 s'il dispose d'un atlas ou d'une carte, +1 s'il a *érudition* ; +2 s'il a *pister* ou *runes bizarres* - qui permet de déchiffrer les indications de l'ancienne borne marquant l'entrée du chemin).

Réussite critique * : Le guide trouve un excellent raccourci ! +1 aux tests d'endurance de toute la compagnie pour la demi-journée, et annule un des résultats néfastes « arrivée à la nuit tombante »

Réussite : +1 aux tests d'endurance de toute la compagnie pour la demi-journée.

Echec : La compagnie fait des détours inutiles et particulièrement fatiguants...-2 aux tests d'endurance pour cette demi-journée

Echec critique : la compagnie s'égare et se retrouve à patauger dans un marécage. Tout le monde a 20 % de chance de contracter un **rhume des pierres**, -2 aux tests d'endurance suivants. La compagnie per du temps et atteindra la combe à la **nuît tombante**.

ECLAIREUR : Explore attentivement le terrain alentour, à l'affût des opportunités et des menaces.

Test AD/INT (+2 si détection, instinct de survie ou pistage)

Réussite critique * : L'éclairéur trouve une statue antique intacte : une belle dame au milieu d'un bosquet de

fleurs, à la proximité étrangement apaisante. Dans sa main tendue, comme pour le donner, il y a quelque chose de brillant... Le groupe obtient une **sigelle** supplémentaire (voir « réussite critique » plus bas) et gagne +1 en COU pour le reste de l'aventure.

Réussite : L'éclaireur trouve un passage plus facile. +1 au prochain test d'orientation du guide (ou permet de relancer le jet précédent s'il l'a raté)

Échec : Un aventurier tombe dans un trou caché ou marche dans un piège oublié là depuis longtemps, lui infligeant des dégâts à la jambe. 1D6+3 dégâts et -1 AD tant que pas soigné.

Échec critique : Le **sanglier fou**, que le guetteur n'a pas vu, fait irruption dans les jambes de la compagnie ! Chacun doit faire un test d'esquive ou subir 1D6+5 PI et être renversé (rupture potentielle des objets fragiles). Le temps que la compagnie se remette, le sanglier est déjà loin...

CHASSEUR : Celui qui profite de l'excursion pour augmenter le capital nourriture de la compagnie. Test AD/COU (+2 s'il a *pistage*, *parler aux animaux* ou *instinct de survie*)

Réussite : Le chasseur trouve des baies et des champignons comestibles, voir un petit lapin. Cela permet d'assurer un **bon repas** à toute la compagnie s'il est cuisiné, et le campeur aura un bonus de +1 pour le préparer.

Échec : Le chasseur ne trouve rien d'utilisable, et trouve la forêt vraiment inquiétante, c'est curieux... -1 en COU jusqu'au prochain repos

Échec critique : Le chasseur se perd ! Il doit faire des tests d'INT/AD jusqu'à ce qu'il réussisse, et se fatigue à chaque échec. La compagnie arrivera à la **nuit tombante** dans la combe.

CAMPEUR : Prépare le lieu pour les pauses et fait le repas. Test AD/INT (+2 s'il a *cuistot* ou *instinct de survie*)

Réussite critique : Le site choisi, en plus d'être abrité, est particulièrement confortable — et le cuistot a eu la main heureuse ! Le repas est tellement bon que ceux qui en consomment regagnent automatiquement 2 PVs et un niveau de fatigue, sans avoir à faire de test. Tout le groupe gagne +2 au prochain jet d'endurance.

Réussite : Le repas fourni à la compagnie est chaud (2 PVs rendus à tout le groupe, +1 au prochain test d'endurance)

Échec : Le repas est froid, ou trop cuit... (1 PV rendu au groupe et -1 en endurance jusqu'au prochain repos. Ceux qui choisissent de ne rien manger prennent un niveau de fatigue automatiquement)

Échec critique : Empoisonnement ! Chaque aventurier a 40 % de chances de contracter la **tourista du nord** (sur 16 à 20 au d20). Aucun PV n'est rendu au groupe, -1 COU et INT jusqu'au prochain repos)

* **Réussite critique**: Pour ce scénario, si l'un des compagnons fait une réussite critique, il verra une étrange lueur bleue dans les bois... en y allant, il trouve une vieille statue brisée. Curieusement, elle tient dans son unique main restante une chaînette argentée avec un lapis-lazuli monté dessus, une **sigelle**.

Il s'agit d'un pendentif ancien, qui était mis sur la poignée d'une arme pour y avoir des effets contre un type particulier de créatures maléfiques. Cela fait des lustres que le secret en a été perdu, et leur pouvoir a bien diminué depuis. Cependant, il vont s'avérer utile plus tard...

L'objet est magique et vaut 75 Po (le double chez un collectionneur intéressé).

Ce bijou doit être mis sur une arme pour fonctionner. Elle lui procure les bonus suivants :

- +1 en dégâts contre les morts-vivants. L'arme inflige désormais des dégâts magiques
- Annule la première malédiction que subit le joueur et s'auto-détruit.
- Quand vous devez tester le point de rupture de l'arme pour déterminer si elle se casse, la sigelle est brisée sauf sur 5 ou 6 au d6.

Les aventuriers peuvent en trouver autant que de réussites critiques.

3) ARRIVÉE DANS LA COMBE

Les aventuriers arrivent dans la combe (petite vallée encaissée). La fin de la journée a fait se lever des bancs de brume, qui stagnent notamment dans cette combe. Cependant, la lueur d'un feu y signale clairement le camp des brigands. L'amorce d'un sentier sera bientôt découverte...

Mais, alors que les aventuriers approchent, ils tombent sur un cadavre : un homme encapuchonné, à la mine patibulaire, est étalé de tout son long sur le sentier, la main tendue dans la direction d'où venaient les aventuriers. Il a deux flèches plantées dans le dos, ainsi qu'une profonde entaille au milieu du crâne.

En examinant le corps, les aventuriers pourraient deviner certaines informations intéressantes sur ce qui les attend :

- L'homme, d'après sa posture, semblait fuir le campement
- Les flèches sont très vieilles et leur pointes rouillées
- Le corps n'a pas été fouillé, il a encore ses pièces d'or sur lui

Ce sont des morts-vivants qu'ils vont devoir combattre...

4) CE QUI S'EST PASSÉ

Par un terrible hasard, la combe est le site funéraire d'un individu particulièrement maléfique du 1^{er} âge : **Krugor le coupeur de mains**, le chef de tribu qui avait vendu son âme à de sombres esprits pour devenir roi de la région. Des braves avaient mis fin à ses méfaits, mais n'avaient pu détruire la source de ses pouvoirs : **l'étoile de fer**. Cet emblème ensorcelé était forgé dans du mithril, donc indestructible ! Les ennemis de Krugor avaient dû se résoudre à enterrer Krugor, ses serviteurs et le maléfique objet en un lieu secret, qu'ils avaient bardés de protections pour contenir son influence maléfique : des **sigelles** autour du site, et un **médailillon d'exorcisme** sur l'étoile.

Malheureusement, des inconscients ont commencé à piller l'endroit.... et ont bien vite déterré l'étoile de fer. Elle n'avait l'air de rien valoir, puisqu'elle avait rouillé, mais ce n'était pas le cas du médailillon argenté fixé dessus : ils l'ont promptement arraché pour le revendre, et on jeté l'étoile de fer dans un fossé.

Krugor s'est relevé dès la nuit suivante. Ses maléfices ont vite eu raison des bandits : ceux qui ne sont pas morts ont été capturés, mais leur sort n'est guère enviable : le roi est occupé à les sacrifier un par un à son étoile afin d'en réveiller tout le pouvoir. Bientôt, il aura relevé assez de morts-vivants pour reconquérir son trône !

En réaction à la sombre magie, les sigelles ont recommencées à luire, ce qui explique que des aventuriers en trouvent. Vont-elles finir par remplir leur rôle ?

L'objectif des aventuriers sera de vaincre Krugor et de détruire l'étoile de fer. Une fois ceci accompli, la mission sera considérée comme un succès.

En cas d'échec, une ombre maléfique va se lever dans la forêt... une armée de morts-vivants finira par en jaillir, et ruiner tous les villages des alentours.

5) LE CAMP DES BRIGANDS

Les aventuriers arrivent par l'est du camp.

On peut voir que ce n'est pas n'importe quelle combe : des petits chenaux ont été creusés pour drainer l'eau il y a très longtemps, changeant en simple clairière ce qui aurait dû être un marécage. L'endroit est silencieux et **noyé dans la brume**.... en son centre, on peut discerner quelques tentes, près desquelles passe parfois une silhouette décharnée... Beaucoup de trous fraîchement ouverts sont visibles, signe qu'il y a potentiellement une solide troupe d'ennemis, et un sol particulièrement traître (l'avis d'un forestier et un examen magique permettront de le confirmer, mais la magie noire inonde toute la combe et empêche de savoir le nombre exacte des ennemis et leur position).

Il faut subtilement faire comprendre aux aventuriers que foncer dans le tas serait une mauvaise idée.

5.1 - LES LIEUX IMPORTANTS :

Il y a 3 lieux remarquables dans le camp, repérable au moyen de test de **détection** (un lieu découvert à chaque réussite) **Si la nuit est en train de tomber**, les aventuriers ont -1 à tous leurs tests (sauf les individus nyctalopes). Consultez le plan du MJ joint pour les détails :

1 - Une lueur étrange à l'ouest du camp : Ce n'est pas un feu de camp...il s'agit d'une pierre dressée nimbée de feu spectral, sur laquelle on peut voir un genre d'étoile de fer qui regorge d'énergie magique (voir 5.5). A ses pieds gisent quatre bandits rituellement sacrifiés, les mains tranchées.

2 - Les bandits prisonniers : Quelques bandits sont gardés prisonniers au sud du camp, en vue de leur participation au sinistre rituel en cours. Un **garde empaleur** surveille l'endroit, et il y a 3 bandits : un mort, écrabouillé dans la boue, et deux autres prisonniers (dont **Bertrand**, s'il y a la quête secondaire). Les bandits sont liés à une chaîne cadénassée qu'il faudra crocheter ou détruire en lui infligeant 10 points de dégâts d'un coup (mais attention, dans ce dernier cas, ça fait du bruit : jetez un dé de renforts comme expliqué plus bas)

Si les bandits sont libérés, ils diront ce qui s'est passé (voir section 4). Ils pourront également dire que :

- Hier soir, jour de pleine lune, l'un d'eux a vu une lueur qui brillait aux alentours du camp, et est allé voir. C'était compliqué à cause de la brume... il a finalement vu que c'était la vieille étoile de fer rouillée, celle qu'ils avaient balancé parce qu'elle ne valait rien, qui émettait cette lueur. Puis les morts vivants ont surgi de partout ! Ceux assez fous pour résister, comme le chef de la bande, ont été EQUARRIS par le monstre qui les dirige. Tous les autres ont été capturés et enchaînés, mais il n'y a plus qu'eux deux à présent : toutes les heures, les morts viennent prendre l'un d'eux et les entraînent au nord du camp, là où leur chef a mis l'étoile de fer. Il n'a pas vu ce qui leur arrivait, mais les hurlements qu'ils ont poussés ...pitié, sortez nous de là !
- Le monstre en question parle leur langue, et semble être particulièrement mégalomane (un de leurs camarades prisonniers a réussi à le faire parler, retardant de deux heures son exécution... avant qu'une tournure de phrase malheureuse ne vexa le monstre et ne lui fasse piétiner à mort le malheureux)
- Quelque chose a fait reculer ce démon quand il a voulu entrer dans la **tente du chef**. Il a ramassé les restes de brigands tués et a fait quelque chose de magique à l'intérieur...maintenant, les brigands sont morts de peur dès qu'ils posent les yeux sur la tente ! Et c'est pourtant là que se trouvait leur butin !

Si les aventuriers refusent de les libérer, ils pourront aller jusqu'à leur révéler l'emplacement de la **cachette secrète**.

Les aventuriers peuvent réussir à les convaincre de se battre à leurs côtés sur un test de CHA réussi.

3 - La tente du chef. Plus grosse que les autres, un soldat mort-vivant monte la garde devant l'entrée. Un test de détection magique ou mystique pourrait permettre de sentir une forte aura maléfique en émanant, mais aussi une faible aura bénéfique... et un porteur de sigelle verra qu'elle luit lorsqu'il s'approche de la tente. A l'intérieur, tout a été mis en charpie, et visiblement, un symbole maléfique a été tracé avec du sang sur les restes du lit pour créer un **sort de répulsion**... Faites un test de COU pour celui qui tentera de fouiller l'étrange tas. Ce rituel éloigne les intrus mais sert aussi à contenir l'aura de l'objet que Krugor ne peut pas toucher, jeté sous le lit : le **médailleur mineur d'exorcisme**, qui avait été mis autrefois sur l'étoile de fer pour contenir ses pouvoirs. C'est une chaîne en argent, avec une partie d'un médaillon à ses deux extrémités (ça ressemble à un bolas). Quand les deux parties sont assemblées, ce qui arrive tout seul quand on la lance, toute créature maléfique enfermée dans la chaîne voit son énergie maléfique se drainer (voir la fiche de butin pour ses caractéristiques précises)

Il y a également divers objets précieux à récupérer, notamment des pots de pièces anciennes (voir la section « butin » pour le contenu).

4 - La cachette (non trouvable par test de détection, sauf réussite critique) Les objets pillés du site sont dans la grande tente, mais ils ont également une cachette secrète : une casset contenant les richesses de la bande, qu'ils embarquent toujours avec eux lorsqu'ils se déplacent (voir les butins à la fin). Si les aventuriers gagnent et que les bandits sont toujours debout, ils les laisseront prendre le butin dans la tente du chef mais ne parleront pas de la cachette. Ils insisteront quand même pour rester sur les lieux : « vous comprenez, on veut enterrer les corps de nos compagnons... » ou « on va tâcher de récupérer un peu de matériel dans les restes pour parvenir à regagner la ville ». Dans ce cas, les aventuriers ne récupéreront rien du tout.

5.2 – LES ENNEMIS (MORTS-VIVANTS)

Il y en a 3 types :

- Des guerriers squelettes de base, armés pour le corps à corps : **Il y en a autant que d'aventuriers**
- Des « Gardes empaleurs », utilisant des arcs maudits : **Il y en a autant que la moitié du groupe d'aventuriers (arrondi au supérieur)**
- Leur sinistre chef : **Krugor le coupeur de mains**

Krugor est positionné près de l'étoile de fer, un des gardes empaleurs est affecté à la surveillance des prisonniers, et un guerrier de base monte la garde près de la tente du chef.

Tout le reste est éparpillé dans le camp, caché par la brume... et apparaîtront en fonction des actions des joueurs (voir plus bas)

5.3 – S'INFILTRER DANS LE CAMP

Il est possible de s'infiltrer sans bruit dans le camp. Voici les règles pour gérer ça.

- **Repérage** : Un aventurier peut tenter de repérer les ennemis dans la brume (INT, +2 si détection ou instinct de survie).
 - **Réussite critique** : L'aventurier repère un chemin sans ennemis pour atteindre l'un des 3 lieux. Aucun test de discrétion à faire pour aller par là. +10 Xps
 - **Réussite** : L'aventurier trouve un chemin vers un des 3 lieux, avec juste un ennemi. +1 discrétion pour les aventuriers voulant passer par là. +5 Xps
 - **Échec** : L'aventurier retrouve un chemin vers un des lieux, mais avec 1D3 ennemis.
 - **Échec critique** : Non seulement l'aventurier ne voit rien, mais une sinistre présence au cœur de la brume s'insinue dans son esprit... -1 COU/INT jusqu'au prochain repos.
- **Déplacement silencieux** : Sur test AD. Si le chemin a été **repéré**, il connaît les ennemis qu'il y aura. S'il y a plusieurs ennemis à feinter, faites un seul test, mais avec -1 pour chaque ennemi au dessus de 1.
 - **Réussite critique** : L'aventurier passe sans problème et attire un des ennemis hors du chemin. Si aucun ennemi, pas de test à faire. +10 Xps
 - **Réussite** : Si le chemin n'avait pas été repéré, faites apparaître un ennemi sur le trajet, mais l'aventurier le passe sans problème +5 XPs
 - **Échec** : L'aventurier se fait repérer par un mort-vivant. Il peut lui échapper en courant (**test d'endurance**).
 - **Échec critique** : L'aventurier tombe à terre dans un bruit parfaitement audible. Il pourra se relever dès le tour suivant en réussissant un test de COU, mais un ennemi sera arrivé à son contact...
- **Diversion** : AD (il faut faire du bruit et le faire à l'endroit correct)
 - **Réussite critique** : Le bruit attire la majorité des morts de la zone hors du chemin. Les aventuriers n'auront pas à faire de test de discrétion pour atteindre leur destination. +10 XPs
 - **Réussite** : Un mort s'éloigne du chemin et disparaît dans la brume. +5 XPs
 - **Échec** : Les morts vont dans la mauvaise direction et sont en alerte, bien qu'ils n'aient pas encore repéré les aventuriers. Si le chemin n'avait pas encore été repéré, mettez -2 aux tests de discrétions pour passer par ce chemin. Sinon, ajoutez un autre ennemi sur le chemin...
 - **Échec critique** : 1D3 ennemis repèrent immédiatement les aventuriers et se dirigent vers eux. Ils les atteindront au tour suivant... **test d'endurance** pour les semer avant que ça n'arrive.

5.4 – RENFORTS ENNEMIS :

Dès qu'un mort-vivant a subi des dégâts ou qu'il a repéré un aventurier, au début de son tour, il a des chances d'attirer ses camarades. Jetez 1D20 et consultez le tableau suivant :

- 1 à 5 : ouf, rien n'arrive.
- 5 à 10 : Un soldat sort de la brume et se dirige vers son camarade.
- 10 à 15 : Un garde empaleur surgit de la brume.
- 16 à 19 : Un soldat et un garde surgissent de la brume.
- 20 : Krugor arrive...

Un seul jet de renfort est fait pour chaque groupe de morts-vivants. Chaque mort-vivant du groupe au dessus de 1 ajoute un bonus de +1 au jet de renfort.

Tenez le compte des ennemis déployés : Dès qu'il n'y a plus de squelettes de base, envoyez un garde empaleur à la place, puis Krugor.

Les morts-vivants s'arrêteront en bordure du camp si les aventuriers tentent de les attirer dans la forêt. S'il continuent de les attaquer à distance, les soldats se replieront dans la brume. Au prochain tour, des gardes empailleurs arrivent et les attaquent à l'arc...

5.5 – L'ETOILE DE FER

Il s'agit d'un artefact démoniaque duquel Krugor tire ses pouvoirs. Il l'a forgé via des moyens que je n'ose pas répéter ici...Par bonheur, ils s'est fait arnaquer sur le métal : ce n'était pas du mithril, mais du gromril, qui ne tient pas aussi bien sur la durée ! Son séjour sous terre l'a fait rouiller, si bien qu'il est devenu possible de la briser.

L'étoile de fer est située sur le rocher couronné de flammes spectrales au nord du camp. Les cadavres des bandits sont entassés devant, rituellement sacrifiés, ce qui rend l'ensemble particulièrement flippant. Un **test de courage** est nécessaire pour s'en approcher (renouvelable à chaque tour).

Tenter de la retirer l'étoile de fer à main nue n'aboutira à rien, elle est magiquement liée au menhir ! Il faut frapper l'étoile pour la détruire.

Les aventuriers doivent infliger une touche sur l'étoile (AT, AD ou INT selon la nature de l'attaque). En cas de réussite, jetez un dé pour voir si l'étoile est détruite :

- Au départ, seul un 1 sur ce test permet de détruire l'étoile.
- A chaque fois que l'aventurier réussit une touche contre l'étoile, elle est néanmoins endommagée, **elle se crevasse !** : le score nécessaire pour la détruire est alors augmenté de 2 (par exemple, d'abord 1, puis 1 à 3, puis 1 à 5 sur un test d'attaque permettent de détruire l'étoile)
- Si l'aventurier fait un échec critique sur son test, en plus de tout autre effet, un trait de feu spectral jaillit du monolithe et il subit 1D6 PI ignorant l'armure naturelle...
- Si l'arme de l'aventurier possède une sigelle, il a +2 à son test de touche (contre l'étoile seulement)
- Si un aventurier a récupéré le médaillon d'exorcisme et le jette sur le monolithe, son énergie maléfique sera contenue en partie : les morts-vivants se mettront à perdre 2PVs/tour sauf Krugor (qui ne pourra plus utiliser ses pouvoirs). Inutile de dire que cela va provoquer un afflux massif d'ennemi vers le monolithe, Krugor en tête !

Une fois l'étoile détruite, tous les morts-vivants s'effondreront définitivement comme des sacs à patate, sauf Krugor, et la brume se dissipe. Comptez la moitié des Xps pour chaque mort-vivant ainsi éliminé.

Dès qu'une attaque est faite contre l'étoile, faites un jets de renforts, en ajoutant +2 à chaque fois que l'étoile est endommagée.

5.6 — Quête secondaire : Bertrand le brigand

Bertrand, dit « tête-de-paille », est un garçon vif et ironique. Il a de la ruse et de l'esprit d'entreprise mais il manque d'expérience, et cache un profond ressentiment mêlé de désespoir. Tout cela se dresse parfois contre son sens moral avec succès... c'est ainsi que, ne voulant pas travailler pendant 15 ans comme un esclave pour espérer vivre décemment, il a choisi un raccourci pour rétablir cette injustice : le banditisme. Cependant, durant sa courte carrière, il a pu voir que ses « amis » n'en avait justement rien à faire de la justice - ou de la pitié. Ils lui ont fait faire des trucs...pas possible de revenir en arrière après ça, non ? Ils lui ont aussi montré la vie par ses pires côtés : un truc sale où tout se résumait à prendre ou être pris. Dans ces conditions, autant en profiter au max avant la fin ! ...pas vrai ?

Les aventuriers doivent convaincre Bertrand de retourner voir sa grand-mère, et de lui faire renoncer au banditisme.

Je propose de gérer ça en faisant faire des tests de CHA à tous les aventuriers qui tentent de le convaincre (+1 s'ils l'ont libéré sans rien demander, +1 s'ils ont déjà découvert la cachette secrète — Bertrand comptait rester sur le camp pour récupérer son contenu).

Si vous devez conclure rapidement : la quête s'arrête après ces tests. En cas de réussite, Bertrand, qui est au courant du secret du labyrinthe (voir l'annexe), le révèle aux aventuriers avant de partir vers sa grand-mère (il comptait sur ses « amis » bandits pour piller le labyrinthe). Auquel cas, pas besoin de revenir au village. En cas d'échec, si les aventuriers veulent l'emmener de force, il s'enfuira - ou mourra en essayant.

Faites une ellipse pour ne pas décrire le voyage, et distribuez les récompenses.

Si vous avez le temps (et l'envie) : Gérez le voyage de retour comme indiqué plus haut (+2 aux tests de campeur et de guide si Bertrand les suit de manière consentante, sinon il faut faire un test INT par demi-journée pour veiller à ce qu'il ne s'échappe pas).

Le voyage de retour, du fait de la connaissance relative du chemin, se fera avec des bonus de +1

Une fois au village, les aventuriers devront en premier décider s'ils ramènent Bertrand à sa grand-mère ou s'ils le livrent à la milice pour la récompense...

Dans le premier cas, un test de discrétion sera nécessaire pour lui faire traverser le village sans attirer l'attention. En cas d'échec, ils vont rencontrer une milicienne en armes, **Rogère Bastide**, qui va leur demander pourquoi ils tentent de faire entrer en douce un individu douteux dans le village...test CHA pour la gruger/l'intimider/la raisonner.

En cas d'échec, les soupçons qu'elle a sur Bertrand la pousseront à l'arrêter ... Si les aventuriers s'y opposent, elle leur rétorquera qu'en persistant dans cette attitude, ils seront très probablement accusés d'association avec malfaiteurs, et privés de la récompense promise pour la quête principale. Ceci devrait dissuader les aventuriers de protester davantage... s'ils cèdent, ils seront bien récompensés pour la quête principale, mais la quête secondaire sera un échec !

En cas de réussite... la grand-mère retrouve son fils et le serre dans ses bras. Les mots ne peuvent décrire ce qu'il ressentiront dans cette scène. Espérons cependant que son souvenir rappellera à Bertrand qu'il a du prix aux yeux de quelqu'un, quelqu'un qui compte pour lui. Et que, pour le préserver, il saura faire les bons choix.

FIN

Merci à F. E. pour le plan !

(Version modifiée du « camp des orcs » par PoC)

Merci au jeu de rôle « l'anneaux unique », pour avoir inspiré les règles de voyage

Merci aussi aux valeureux joueurs ayant subi testé la version bêta de ce scénario.

ANNEXE : MODIFICATIONS DU SCENARIO « LE LABYRINTHE D'HELOGOR »

Si les aventuriers ont réussi la quête secondaire visant à ramener Bertrand à sa grand-mère, ils recevront la localisation d'un « petit donjon » : le **Labyrinthe d'Helogor**. S'ils décident d'y aller, les circonstances particulières dans lesquelles ils auront reçu la quête nécessiteront quelques modifications du scénario original, qui sont abordées ici pour aider le MJ. Attention, divulgué !
Le scénario est de niveau intermédiaire, il me semble ...

Vous êtes toujours là ? Bien !

Originellement, les aventuriers étaient censés être contactés par des cultistes qui voulaient récupérer des objets dans ce labyrinthe afin de permettre le retour de leur défunt maître Helogor.
Ici, c'est Gisèle seule qui donnera la localisation du temple et le plan sommaire des lieux.

Sa version de l'histoire d'Helogor est très proche d'un conte de la région : celle d'un mage que l'attrait du pouvoir et l'orgueil ont rendu fou. Il voulait devenir un Dieu — ce qu'il n'aurait jamais réussi à être, mais par sa magie, il a entraîné beaucoup d'innocents dans sa vile quête. Pour se constituer une armée, il attirait des guerriers dans un labyrinthe secret contenant un grand trésor, mais d'horribles dangers. Ainsi, il se débarrassait sans pitié des « faibles », et corrompait les « forts » en leur offrant de fabuleuses richesses.

Jusqu'à ce que l'un d'eux ne trahisse son maître, réalisant quelles horreurs il était prêt à commettre pour atteindre son but — notamment sacrifier une ville entière à sa folle ambition. Grâce à lui, la colère divine put s'exercer sur le magicien, et la paix revint dans la région.

L'ancien cultiste fut récompensé : il devint capitaine des gardes de la ville qu'il avait contribué à sauver. Il ne put jamais détruire le temple secret, mais il s'assura qu'il ne cause plus jamais de mal à personne.

Aujourd'hui, cette histoire a été oubliée et la ville n'existe plus, mais le secret a été transmis et préservé dans la famille du cultiste. C'est ainsi que Gisèle connaît le secret. Elle n'a jamais voulu le révéler à son petit fils, qui serait immédiatement parti à la quête du trésor et aurait été tué. Cela s'est trop souvent produit dans la famille... Mais à présent que de vrais héros sont revenus dans la région, ils pourront vaincre les maléfices du temple une fois pour toute !

Pensez à grossir la récompense finale (celle qu'on trouve dans les coffres au trésor), afin de compenser l'absence de récompense de quête. Par exemple, donner au sablier d'Helogor et au bâton d'Helogor les règles suivantes :

- Le **sablier d'or** : *Ce sablier permet à son porteur de ralentir le temps pendant un court instant.*

Quand le porteur utilise le sablier, il peut faire deux actions en un seul assaut : déplacement, frappe, charge de sort... Le sablier a jusqu'à 3 charges. Une charge se régénère en 24h. 2000 PO

- Le **sceptre de prescience d'Helogor** : *ce petit bâton de bois tordu a une faculté unique : quand son pouvoir est libéré, il donne à son porteur une intuition sur le futur très proche.*

Dégâts Id+4, rupture 1 à 2.

Ce sceptre est un objet magique avec 3 niveau de charges (12h pour régénérer une charge). Quand le porteur fait un jet de dé, une fois le résultat connu, il peut dépenser une ou plusieurs charge pour augmenter ou diminuer d'autant de points le résultat du jet de dé. 1000 PO

- Autre idée : **l'épée du temps** : *cette épée était, dit-on, portée par le fidèle bras droit du magicien, avant qu'il ne le foudroie pour être un jour arrivé en retard. Cette arme est dotée d'un enchantement qui la renvoie en arrière dans le temps à intervalles réguliers, au moment où le sort a été lancé. On ne compte plus le nombre de fois où elle s'est brisée pour redevenir comme neuve au petit matin.*

Dégâts Id+5, AT/PRD +1, rupture 1 à 3. Si l'épée est brisée, à 7h34 le lendemain, elle se reconstitue (le mage commençait son travail à des horaires très précis). 1000 PO

Les cultistes ne sont plus nécessaires au scénario. Cependant, pour pimenter les choses, il serait tout à fait envisageable qu'ils s'opposent à vos joueurs, en les combattant ou en tentant de les retrouver une fois le donjon terminé !

Cela pourrait aussi être une autre compagnie d'aventuriers qu'ils auraient engagé...