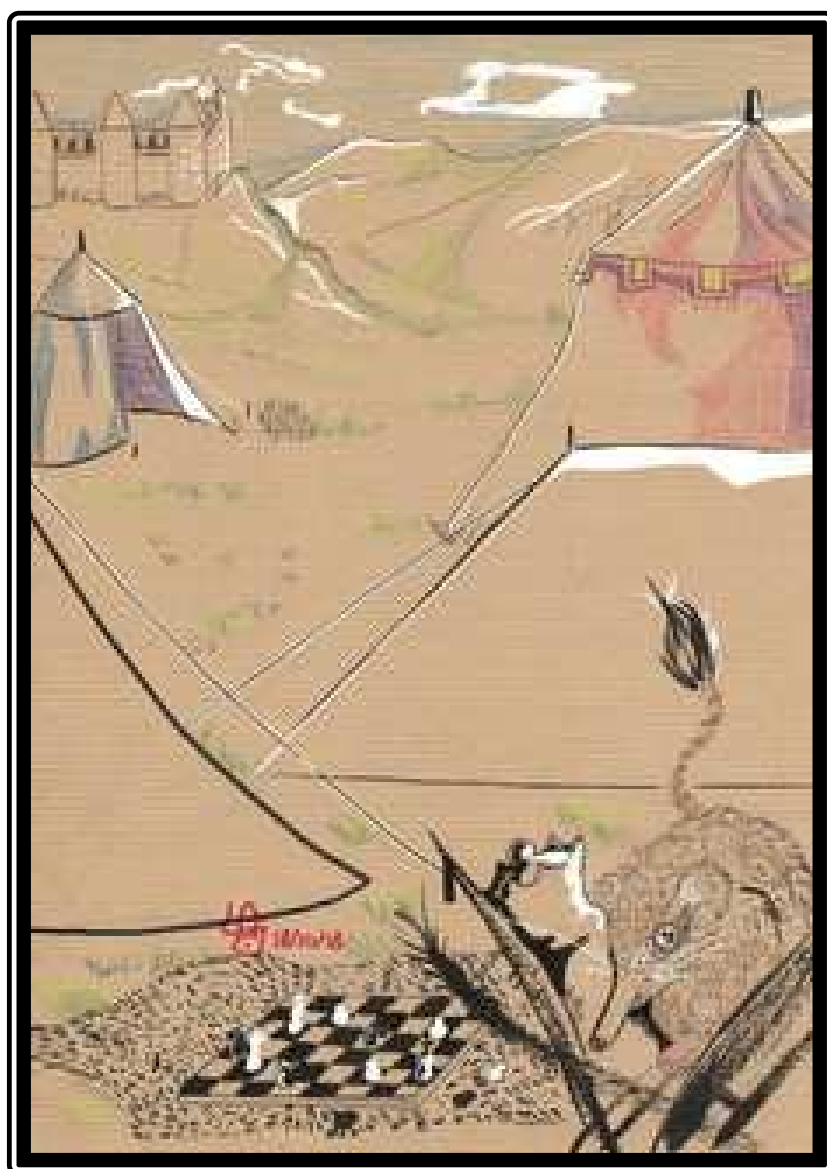


# Disparition en Brugondie

---



Un scénario d'introduction au jeu de rôle

Par Benoît Léoutre

# Règles du jeu

## Matériel

### Les Personnages

Les personnages interprétés par les **joueurs (PJ)** sont les héros de l'histoire. Chaque PJ possède six **caractéristiques**, notées de 1 à 3, qui représentent ses atouts principaux.

- L'**Arcane (Arc)** est une capacité surnaturelle que possèdent tous les personnages ; elle résume la facilité à détecter la magie, à l'analyser et à s'en protéger.
- Le **Charisme (Cha)** est une combinaison de l'autorité naturelle, de la beauté physique et l'aisance en conversation.
- La **Force (For)** décrit la vigueur, la résistance aux maladies, l'endurance et la puissance physique, la facilité à encaisser les dégâts ou endurer poisons et autres venins.
- L'**Habilité (Hab)** représente la souplesse, l'agilité, les talents en travaux en manuels et les aptitudes de survie en milieu sauvage.
- La **Sagesse (Sag)** englobe à la fois les facultés d'observation, l'intuition, les connaissances théoriques et les facilités de concentration.
- La **Vivacité (Viv)** symbolise la facilité à courir vite, à esquiver les coups, à rester sur ses gardes en permanence, à agir avant les autres.

De plus chacun de ces personnages possède des **domaines de compétence**, qui résument les activités pour lesquelles ils se sont entraînés et équipés. Enfin, ils possèdent aussi des **traits**, qui sont des précisions sur leurs caractères, leurs talents ou leurs capacités personnelles. Certains peuvent être des malus.

Les personnages interprétés par le conteur - **personnages non-joueurs (PNJ)** - n'ont pas forcément de fiche prévue pour ce scénario. Les protagonistes les plus importants de l'histoire ont tous une petite fiche de présentation. Cette fiche résume leurs valeurs de **caractéristiques** et leurs **domaines de compétence**, comme pour les PJ. Parfois, ils ont même des **traits**.

Si le besoin s'en fait sentir, le conteur peut considérer que les autres PNJ ont une valeur par défaut de 1 dans chaque **caractéristique**, et qu'ils n'ont a priori pas de **domaine de compétence** ni de **traits**.

### Tests d'action

Lorsqu'un personnage (PJ ou PNJ) entreprend une action, et que le conteur estime que sa réussite ou son échec n'est pas automatique, alors le joueur qui contrôle ce personnage doit lui faire faire un test d'action. Il lui suffit de jeter autant de dés que sa valeur dans la caractéristique la plus appropriée, et de les lancer. S'il obtient au moins autant que le seuil de difficulté, alors l'action est une réussite. Sinon, c'est un échec.

Les domaines de compétence donnent chacun un bonus de +1 dé à lancer, pour toutes les actions qui dépendent d'eux ou qui ont un lien avec cette compétence. Une action peut parfois être associée à plusieurs domaines de compétence à la fois, les bonus sont alors cumulatifs.

Certains traits sont associés à une caractéristique ; cela signifie qu'un test de cette caractéristique doit être réussi pour activer ce trait : le seuil de difficulté est celui du test opposé par la cible du trait. Si cependant la caractéristique est suivie d'un nombre alors il s'agit d'un seuil de difficulté par défaut, l'usage du trait est une réussite si au moins un dé a un score supérieur ou égal au chiffre indiqué.

Dans toute autre situation, le conteur peut fixer un seuil de difficulté entre 2 et 6, selon qu'il juge la situation favorable ou défavorable au personnage.

## **Tours de jeu**

Pendant un tour, un personnage (PJ ou PNJ) peut à la fois faire quelques déplacements rapides, et un test de caractéristique pour réaliser l'action de son choix. Par exemple, un **test de For** pour porter un coup avec une arme, ou un **test de Viv** pour intercepter un ennemi, fuir un combat, etc...

## **Blessures**

A chaque fois qu'un personnage entreprend un test d'action pour agresser un adversaire, ce-dernier doit faire un **test de Viv** pour esquiver le coup. En cas de réussite, le personnage attaquant inflige à sa cible une **blessure**. Sauf mention contraire, un personnage ne peut pas accumuler plus de blessures que le double de ses points en For. Dès qu'il reçoit plus de blessures que sa valeur en For, on considère qu'il est **hors-de-combat**, qu'il s'effondre au sol et ne peut plus rien faire. S'il ne reçoit pas des soins rapidement, il mourra probablement d'hémorragie.

De plus, quand deux personnages font des **tests d'action** opposés et tombent à égalité, le personnage qui a le moins de blessures l'emporte.

**Astuce** : vous pouvez garder le compte des blessures de chaque personnage avec des dés, qui indiquent le nombre de blessures actuelles d'un personnage.

Plus un personnage est blessé, plus les **tests de Sag** pour le soigner seront difficiles : le nombre de blessures fixe le seuil de difficulté pour panser une d'entre elles. Ainsi, il est très facile de soigner un personnage qui n'a reçu qu'une seule blessure, mais les personnages couverts de plaie sont beaucoup plus difficiles à sauver. Par ailleurs, à moins d'une mention contraire, les blessures ne peuvent pas être soignées en plein combat.

## **Remerciements**

Merci à Anne-Claire Léoutre et Marc Renier pour les illustrations, à Marie-Isabelle Léoutre pour ses conseils de maquette.

# Acte I - Mystère à Tour-Tongier

## Prologue

### RESUME DE L'INTRIGUE

La baronne Gloria de Syon a disparu. Cette femme de haut lignage, confidente et amie du roi des Leudes, était partie négocier en Brugondie il y a de cela un mois, mais nous sommes sans nouvelle d'elle depuis deux semaines. Le bon roi des Leudes veut absolument savoir ce qui lui est arrivé. S'il s'avérait que les Brugondes aient commis quelque crime contre la personne de dame Gloria, cela nécessiterait une réponse militaire.

Aux dernières nouvelles, l'ambassadrice royale avait rejoint la baronnie de Tour-Tongier, proche des marches frontalières. Un groupe d'enquêteurs doit être envoyé pour retrouver la piste de Gloria de Syon, et faire la lumière sur son destin...



*Le bon roi Godfrey IX envoie dame Gloria de Syon en mission chez les Brugondes*

Le récit commence quand le groupe de PJ, sortant du florissant palais de Larches aux tours élevées, aux sols de marbre et aux tapisseries colorées, montent sur les chevaux fournis par les écuries royales et chevauchent de bon train vers la Brugondie.

La capitale de Larches est une métropole prospère et surpeuplée, dont les rues étroites, la population bigarrée, l'architecture exhubérante, laisse forte impression à ceux qui la visitent. Une troupe de six lanciers devance les PJ et fend la foule en beuglant aux manants de s'écarter, mais leurs cris sont presque entièrement couverts par les réclames des colporteurs, les chansons des saltimbanques et les conversations de la foule. Non sans mal, le groupe atteint le gros proche fortifié qui garde la porte principale de la ville : il ne leur reste plus qu'à foncer au trot vers la frontière.

## Le voyage

La route qui mène en Brugondie passe d'abord par les régions méridionales du royaume, le duché de Moheuz : une succession de fiefs arrosée par plusieurs fleuves que la route traverse au moyen de ponts et de gués, tout en descendant vers le Sud-Ouest sur environ 200 kilomètres. De temps à autres, les tours d'un modeste castel surmontent une butte.

Le long de cet itinéraire, les cours d'eau paresseux arrosent des vallées ouvertes, où les champs de graminées, de céréales et de jachère nourrissent une population bien portante. Les vaches, moutons et chèvres pâturent dans les terres en friches, sous la vigilance de pâtres joyeux et de bergères bienveillantes.

Les gens des régions plus au Sud, dans les vassalités frontalières, parlent un patois local, mais peuvent se faire comprendre sans trop de difficulté des PJ ou d'autres visiteurs venus de "l'intérieur". Il ne devrait pas y avoir d'accrocs particulier ni de mauvaises rencontres sur le début du trajet.

Plus loin encore, la route commence à serpenter entre des zones marécageuses, des prairies inondées et autres tourbières humides où les ajoncs, les saules et les fougères constituent l'essentiel de la végétation. Ces zones palustres constituent les marches frontalières, et s'étirent sur cinquante kilomètres vers le Sud, jusqu'à ce que le chemin, changé en un réseau de sentiers boueux dispersés dans les marécages, débouche sur les premières seigneuries Brugondes.

Les marais sont le refuge d'hommes-crapauds, d'hommes lézards et autres spécimens amphibiens, dont les mœurs restent dans la plus grande part inconnues des Hommes.

Les hommes-crapauds forment des familles de chasse peu amicales, mais qui n'agressent pas le passant sans raison. Le plus souvent, ils se cachent dans les hautes herbes et l'observent simplement de loin, en poussant des coassements d'indignation.

Ceux de ces autochtones qui ont la meilleure mémoire (**test de Sag**) peuvent se rappeler d'un fort parti de cavaliers venus du Nord, escortant une noble dame. Ils certifient qu'elle est passée sans encombre.



*Certains crapauds géants font preuve d'intelligence ; une des choses (avec leur taille) qui les distingue des batraciens ordinaires*

#### LES HOMMES-CRAPAUDS

Ces individus poussifs, sur leurs pattes arquées, rebondissent gauchement sans chercher à éviter les flaques. Ils coassent dans un jargon local, un dérivé clapotant et grotesque. Leur peau va du bleu pâle au rouge sale, en passant par le brun, le vert délavé ou le jaune soufre.

Ils obéissent au plus ancien de leur lignée, que ce soit un mâle ou une femelle. C'est aussi en général le plus gros individu, un spécimen dont l'obésité entrave les mouvements, et qui ne se déplace le plus souvent qu'en civière. Comme les déplacements de ses descendants sont en général des bonds, sa déambulation est un rien comique.

Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
1	1	1	1	1	2

**Equipement** : des défroques de lin pâle ou bruni, des tridents, harpons et épieux en bois ; du poisson salé, des coquillages qui leur servent de monnaie, quelques pièces chapardées sur des corps de voyageurs enlisés.

**Domaines de compétence :**

- Se repérer et s'orienter dans les marais (Sag)
- Communiquer avec les autres résidents des marais (Cha)

**Traits :**

**Panse bouffie** : ils ne peuvent pas avoir d'indigestion.

**Chair toxique** : manger de la viande d'homme-crapaud est une très mauvaise idée !

Il est possible d'éviter les marais, soit en louant un voilier de petit tonnage dans un bourg côtier à l'Est, soit en contournant la zone palustre par l'Ouest, ce qui représente un détour d'environ 120km en suivant une route pavée mieux entretenue, plus fréquentée (soit trois jours de chevauchée à rythme régulier).

Cette route sera cependant surveillée de près par des hommes d'armes d'un seigneur Brugonde posté à la frontière, et les spadassins ne laisseront pas des agents du roi des Leudes passer à moins qu'on les renverse (**test de For**), distance (**test de Viv**), soudoie ( ) ou mette en déroute (**test d'Hab**).



*Un marchand de passage*

#### LE MARCHAND BORIAN

Vous pouvez introduire ce personnage n'importe où sur la route des aventuriers. Il peut faire un bon informateur, les renseignant sur la politique récente ou les coutumes de Brugondie. Il pourrait aussi les croiser à la tête d'une caravane et chercher à les embaucher comme escorte, car il doit vendre sans attendre une cargaison d'agrumes rouges des îles tropicales, et les routes sont peu sûres.

Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
1	1	1	1	1	1

#### Domaines de compétence :

- Marchander (Cha)
- Toute activité de recherche ou d'analyse qui concerne sa marchandise (Sag)
- Rassembler ou se rappeler les nouvelles concernant les pays voisins (Sag)

### Tour-Tongier

Il n'est pas difficile de contacter sire Radalphe, le seigneur de Tour-Gontier. Le village de Gontier est un bourg d'à peine 600 âmes où tout le monde connaît bien l'un ou l'autre chevalier bachelier au service du baron, ou bien le chapelain, ou encore un des conseillers et intendants en service au castel.

La motte féodale juxtaposée au bourg est défendue par une solide palissade flanquée de trois tours en pierre, et le donjon carré complète l'édifice.

En dépit d'une allure modeste, le castelet propose divers services de qualité comme une hôtellerie dotée de lits, de cheminées et de

bacs à bain, une chapelle ornée de vitraux, et un approvisionnement régulier en poissons, grain et viandes. Il y a toujours des troubadours pour égayer les veillées d'hiver.

L'un dans l'autre, la baronnie peut se vanter d'offrir un luxe dont bien des comtes palatins des marches seraient jaloux. Le baron local ne se rend pas compte de sa chance. Sa situation privilégiée et la relative tranquillité de son domaine l'ont rendu affable et abordable. Les PJ n'auront aucun mal à obtenir une entrevue de lui (pas de test requis), tout comme Gloria de Syon avait pu le faire avant eux.

D'après ce qu'il sait, dame Gloria de Syon a ensuite été escortée par sa soldatesque jusqu'aux confins de sa baronnie, et ce à sa demande expresse : l'ambassadrice voulait rencontrer Tarnald, le baron de Sebançon, qui est un lointain cousin du roi Godfrey IX, et à qui elle devait transmettre ses amitiés royales, ainsi qu'une invitation au tournoi du nouvel an.

Malheureusement, en approchant du massif du Vorman, la troupe armée a été encerclée et mise en pièce par une troupe d'écorcheurs Orques (les bandits de grand chemin sont un fléau de plus en plus grave dans la région). Les soldats écopés de Tour-Gontier ont rapporté le désastre à leur maître, mais que pouvait-il y faire ? Les assassins des routes sont aussi insaisissables que le vent.



*La Brugondie présente aussi des scènes champêtres admirables*

#### **RADALPHE, BARON DE TOUR-TONGIER**

Cet homme d'une trentaine d'années, dynamique et bon vivant, se veut un père protecteur pour ses vassaux et ses serfs. Il n'a qu'un seul défaut, celui d'un goût immodéré pour la chasse, qui l'entraîne à chevaucher des semaines durant par forêts et champs, sur les traces des cerfs et des sangliers. L'un dans l'autre, c'est un homme fruste et entier, sans éducation mais plein de bonne volonté. Son domaine est plus ou moins bien administré par sa femme et ses bras-droits chevaliers.

Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
1	2	1	2	1	1

#### **Domaines de compétence :**

- Chasse au gros gibier (Ha)
- Joutes, combats à la lance et à l'épée à deux mains (Fo)
- Supporter l'alcool et les excès de chère (Fo)

D'après le baron, les brigands ont dû se diriger vers les collines escarpées du Vorman, une zone boisée et accidentée, un espace sans loi qui sépare la baronnie de Tour-Gontier de celle de Sebançon.

Le lieu est réputé infesté de canailles, et le baron ne dispose ni des hommes, ni de la volonté nécessaires pour aller secourir une étrangère qui y serait tombée aux griffes de malfaisants.

Le baron n'a cependant pas l'air foncièrement mauvais et paraît même inquiet que cette affaire puisse entacher les relations entre les deux pays, même s'il joue les ingénus et fait mine de s'en désintéresser (**test de Sag**).

Il suppose que les bandits auront envoyé une demande de rançon au roi des Leudes. Si on lui apprend que tel n'est pas le cas, il sera surpris, mais guère chagriné ; cela veut probablement dire que la pauvre dame de Syon est morte sous les coups de ses ravisseurs.



Bien qu'apparemment peu concerné par le sort de son ancienne hôtesse, il peut indiquer aux PJ la route caillouteuse qui sinue vers le sud-ouest, traverse quelques villages et s'élanche vers les hauteurs du Vorman.

Si les ambassadeurs se montrent particulièrement courtois (**test de Cha**), de bonne compagnie ou insistant, il peut leur octroyer de nouveaux chevaux et une escorte de deux cavaliers pour les guider jusqu'aux limites de son fief.

S'ils se montrent désagréables ou trop insistants, ils n'obtiendront aucune aide, mais le baron Radalphe n'en fera pas une histoire : de toute façon, dans quelques jours, cette affaire ne le concernera plus. Voyez-le comme un interlocuteur sur la route, mais il ne doit pas devenir un obstacle pour les PJ. Dans le pire des cas, il les laissera tout simplement enquêter par leurs propres moyens.

Cependant sire Radalphe ne les laissera pas partir sans leur proposer un festin digne de l'hospitalité dont les Brugondes aiment à se targuer. Un tel banquet pourrait plaire aux PJ, avec force gibier, venaison et vins importés des îles, toutefois tout retard pris risque de rendre la piste de la dame de Syon plus difficile à remonter...



*Le baron de Tour-Tongier donne banquet*



## Acte III - Les fantômes de Vorman

### RESUME

La baronne a été sauvée par des partisans du Vorman, en lutte depuis toujours contre leur baron rapace et sadique, qui enlève et torture les paysans qui on le malheur de ne pas lui plaire. La baronne de Syon était amnésique mais toujours excellente combattante. Elle a pris fait et cause pour les rebelles et après la mort de leur chef elle est devenue leur meneuse.

Quand les PJ arrivent au camp, ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'une Manticore, invoquée par le baron, ne retrouve pas la piste du camp et entreprenne d'en exterminer les occupants.

### *Les collines du Vorman*

Jusqu'à ce qu'ils atteignent les premières collines, les PJ ont la nette impression que la situation des habitants est comparable à celle de ceux du duché de Moheuz qu'ils viennent de quitter.

Cependant, quand ils s'enfoncent dans les hauteurs, sous les épaisses frondaisons des forêts de pins, sapins et autres frênes, l'ambiance change vite. Seuls des hameaux de charbonniers, ici et là, creusent des trouées dans les bois sombres.

Il est évident que les hommes du baron ne viennent pas dans les parages très souvent. Il est même probable qu'aucun impôt n'est prélevé. Les monastères et chapelles sont à l'abandon mais peuvent servir d'abri pour la nuit. Quelques sorcières vivent dans des masures à l'écart des sentiers, et jetteront des mauvais sorts aux importuns qui les dérangent.

Un petit ruisseau, le Cours-d'or, marque la frontière naturelle entre les baronnies de Tour-Tongier et Sebançon. Au-delà de ce filet d'eau encaissé, les zones se font plus sauvages encore. Il n'y a plus de chemin établi.

Les PJ devront probablement suivre les sentes laissées par les animaux sauvages s'ils veulent traverser les vallons. Les crêtes rocheuses s'élèvent toujours plus haut, parfois jusqu'à 800 ou 900 mètres d'altitude, ce qui fait du Vorman un massif dense, difficile à franchir.

Dans les villages et hameaux alentour, dispersés dans les combes ombragées, survit un peuple misérable. Si les voyageurs interrogent les habitants, ils entendront toutes sortes d'histoires inquiétantes sur les occupants du château de Sebançon, dont la silhouette lugubre de grès noir se découpe sur le ciel, à environ 20km.

Les PJ peuvent retomber sur des routes découpées dans les forêts sombres, routes conduisant entre les principales agglomérations de la baronnie. Le pays a cependant bien souffert ; des chariots renversés, leurs marchandises pillées ou laissées à pourrir, jalonnent le chemin, et des charniers frais croupissent aux carrefours.

A en croire les autochtones, les hommes du baron se livrent chaque jour à de nouvelles exactions, détruisant les cultures, molestant les paysans, enlevant les jeunes filles et massacrant tous ceux qui ont l'audace de protester.

De fait, plusieurs moutiers, lieux-dits et fermes isolées ont été déportés, désertés ou incendiés. La région a des allures de zone sinistrée. La piété populaire s'est parfois renforcée, mais la plupart des malheureux ont sombré dans le désespoir.

Quelques-uns des gueux parlent de rebelles, des croquants qui se sont cachés dans les collines pour prendre les armes contre le baron. Peut-être qu'une patrouille d'épéistes à la solde du seigneur interrogeront les PJ à ce sujet, leur demandant s'ils les ont croisés.

La patrouille sera particulièrement exécration, cherchant à rançonner le passage des PJ ou à exiger des faveurs de la part des femmes. C'est un excellent moyen pour amener les PJ à prendre dès maintenant position contre le baron (en trucidant une de ses troupes armées).

Et comme si les ennuis avec le baron Tarnald ne suffisaient pas, il y a aussi une recrudescence de trolls dans les forêts, aussi les indigènes ne sortent quasiment plus de leurs bourgades.



*Le troll, un être particulièrement répugnant.*

#### LE TROLL

Une créature répugnante, sale et hirsute, au corps gras grotesque. Juchée sur des pattes velues, arquées et griffues, elle cherche à dévorer tout ce qui tombe en son pouvoir, et se contentera de chaparder des objets aux voyageurs qui lui semblent trop dangereux. Elle luttera cependant jusqu'à la mort si on l'agresse.

Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
1	0	3	2	0	1

#### Domaines de compétence :

- Blessier ou tuer quelqu'un (For)
- Se déplacer en terrain accidenté (Hab)

#### Traits :

✦ **Odeur écoeurante** : à cause de son poil musqué malodorant, les autres personnages peuvent toujours faire un test de Viv pour détecter le Troll quand il s'approche d'eux, même quand d'autres éléments de l'environnement portent des parfums prononcés.

### *Le lac de montagne*

Quelle que soit la route suivie par les aventuriers, ils arrivent dans les environs d'un petit lac desservi par un torrent aux eaux glaciales, sur le flanc ensoleillé d'une des crêtes rocheuses. Dans les profondeurs de ce lac vit un élémentaire d'eau prudent et sage, qui

prend l'apparence d'une belle femme quand il souhaite parler aux humains.

Elle connaît bien les rebelles et apprécie leur noble cause ; elle les autorise à boire à son lac, et envoie même les animaux de la région surveiller les sentiers pour leur compte.

Elle pourrait indiquer aux voyageurs aimables où se trouve le camp des partisans, à condition qu'ils aient l'air suffisamment honnête pour qu'elle leur confie ce secret.

Elle ne se montrera spontanément que si les PJ lui inspirent confiance, mais vous pourriez aussi demander aux PJ de faire un **test d'Arc** dès qu'ils approchent du lac. En cas de succès, ils comprennent que le plan d'eau est doté d'une aura magique, et sert probablement de refuge à une créature surnaturelle.

Si vraiment la dame du lac n'ose pas se montrer, ou si les PJ se la mettent à dos, ils pourraient retrouver les traces du passage des hommes des montagnes avec un **test d'Hab**, ou déterminer où leur cachette est la plus probable avec un **test de Sag**. Dans les deux cas, ils devraient pouvoir arriver à leur campement.



*Les esprits de l'eau sont par nature coulants, et l'ondine du Vorman ne déroge pas non plus à cette règle immuable.*

#### LA DAME DU MIROIR MOUVANT

Cette ondine est composée d'eau pure et d'énergies magiques brutes. Bien que dotée d'une personnalité limitée, changeante et insaisissable, et que sa nature d'élémentaire l'empêche de comprendre réellement le monde qui l'entoure, elle est loin d'être stupide.

Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
2	2	1	1	1	2

**Equipement :** des vêtements faits de perles d'eau

**Domaines de compétence :**

- Toute activité dès lors qu'elle est sous l'eau (Toutes)
- Convaincre qu'il est inutile de lui faire du mal (Cha)

**Traits :**

- ✦ **Invocation d'ondin :** élémentaire d'eau mineur, traité comme un PNJ à son service (Arc 5+)
- ✦ **Trombe d'eau :** projette une vague sur un adversaire pour le renverser (Arc)
- ✦ **Peau ruisselante :** se couvre d'un bouclier d'eau annulant la prochaine blessure physique (Arc 2+)

### *Le camp des croquants*

Le camp des rebelles est constitué d'une palissade grossière en bois, posée dans un creux entre deux montagnes, et des archers déguenillés gardent le passage avec vigilance, prêts à lancer leurs flèches sur les inconnus.

Derrière l'enceinte, quatre grandes cabanes en bois constituent l'essentiel du campement. Un foyer de grande taille, au centre d'un espace dégagé et balayé, éclaire le camp une fois la nuit tombée.

Les grands pins décharnés inclus dans le campement servent de points d'observation pour quelques vigiles.

Deux chiens de ferme séjournent aussi sur place, et il est probable qu'au moins un des gueux ait apprivoisé un épervier, un corbeau ou un autre oiseau capable de lui servir de sentinelle.

En tout, les partisans sont peut-être soixante hommes valides, sans compter quinze femmes et sept enfants qui les ont accompagnés dans leur retraite montagnaise.

Ce sont pour la plupart d'anciens paysans, agriculteurs et bergers qui ont fui l'oppression seigneuriale. Il y a aussi parmi eux quelques prostituées, des voleurs, des brigands plus ou moins repentis et un vieil ermite très religieux, qui essaie de tempérer les débordements des uns et des autres.

Les chefs locaux sont un certain Gelseric, Brugonde ombrageux et peu loquace, qui a pris la tête de la révolte et dirige ses hommes avec une autorité indiscutée ; et Gloria de Syon, qui s'est ralliée à sa cause et fait de son mieux pour l'épauler avec ses conseils avisés.

Tous deux encadrent plus ou moins les rebelles, décident de leurs coups de main et organisent leur ravitaillement, leurs espions et leurs patrouilles.

Les brigands qui avaient enlevé dame Gloria ont tout simplement été interceptés et pendus par Gelseric et ses croquants ; depuis, elle vit avec les croquants au campement. Ceux-ci lui ont réservé une chambre dans une des cabanes de fortune.

Ils ont d'abord hésité à relâcher Gloria, car ils redoutaient que la solidarité de classe la pousse à révéler l'emplacement de leur camp au baron de Sebançon.

#### **GELSERIC, CHEF DES CROQUANTS**

Gelseric parle avec un accent roulant Brugonde pittoresque. Homme du peuple, il ne connaît guère les bonnes manières, mais ça ne l'empêche pas de respecter hommes et femmes qu'il traite en égaux, en dépit de son rôle temporaire de chef du camp. Il y a deux mois, sa femme a été égorgée par une troupe du baron qui cherchait à la déshonorer alors qu'elle revenait des champs. Accouru à son secours, il a embroché un des soudards avec sa fourche, mais les autres l'ont roué de coups et laissé pour mort.

Revenu à lui, il a découvert que sa ferme avait été incendiée, ses enfants emportés au château, et ses proches parents pendus au grand chêne. Il a alors fait le serment solennel de se venger. C'est un des premiers à avoir été frappé par l'iniquité du baron, et un de ceux qui ont le plus souffert. Toutes ces épreuves l'ont rendu amer. Il n'est pas impossible qu'un démon de la Jalousie ou de la Colère encourage incidemment cet homme brisé à aller de l'avant.

<b>Arc</b>	<b>Cha</b>	<b>For</b>	<b>Hab</b>	<b>Sag</b>	<b>Viv</b>
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>

**Equipement :** une voûge rudimentaire aux pointes recourbées, un sarrau de laine, deux couteaux.

**Domaines de compétence :**

- Activités de la ferme et de l'agriculture (Hab)

Cependant Gloria de Syon s'est déclarée redevable envers ses sauveurs, et elle a juré de rester parmi eux jusqu'à ce que justice soit faite. Désormais, elle est libre d'aller et venir, mais refusera de partir sans que le baron de Sebançon ait payé pour ses crimes.

Les récits et témoignages des partisans confirment les effrayantes rumeurs que les PJ ont pu collecter jusqu'ici : tout semble indiquer que le baron et ses hommes agissent délibérément pour infliger le plus de mal possible au petit peuple.

Le bétail est égorgé sans raison, les impôts ont été triplés, de nombreux innocents ont été traînés dans les culs-de-basse-fosse du donjon et n'en sont jamais revenus...

Des bruits et des chants lugubres ont été entendus par les paysans affectés à l'entretien des douves, et les nuits sans lune, on murmure que des orgies sanglantes ont lieu dans les salles voûtées du donjon.

Tout cela convainc suffisamment dame Gloria pour qu'elle se démène pour obtenir justice. Hélas les messagers envoyés aux magistrats, baillis et prévôts voisins, n'ont pas été bien reçus : les seigneurs ont les pleins pouvoirs sur leurs terres. Il semble qu'une approche plus directe s'avère nécessaire...



*Gloria de Syon, soucieuse de venir en aide*

#### **DAME GLORIA DE SYON**

Née dans une famille privilégiée, elle a suivi l'éducation d'une noble femme et arpente depuis dix ans les couloirs et alcôves du palais royal de Larches. Ses talents de négociatrice, son sens de l'équité et sa sagesse proverbiale en ont fait une des ministres les plus appréciées du roi Godfrey IX, qui lui confie les missions les plus délicates. Très attachée à son devoir de caste, à son obligation de protéger et servir la couronne, mais stimulée aussi par les défis qu'on lui impose, elle n'abandonne jamais une quête.

<b>Arc</b>	<b>Cha</b>	<b>For</b>	<b>Hab</b>	<b>Sag</b>	<b>Viv</b>
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

**Equipement :** tenue de haute couture, collier massif de perles et de vermeil, bague familiale. Depuis qu'elle vit au camp des croquants, elle porte aussi sous ses robes un couteau de cuisine, au cas où...

#### **Domaines de compétence :**

- Négocier avec des gens de haut lignage (Cha)
- Ne pas se laisser impressionner, ne pas avoir peur, toujours garder son aplomb (Cha)
- Analyser la personnalité d'un interlocuteur, ses défauts, ses qualités, ses points faibles (Sag)

## Le monstre exécuteur

A peine les PJ ont-ils eu le temps de s'acclimater à l'ambiance du camp, c'est-à-dire une ou deux heures, et voilà que les ennuis reviennent. Les sentinelles donnent l'alerte : une bête fauve se rapproche à grande vitesse de la base.

Courant entre les troncs d'arbre, esquivant les flèches, se jetant sur les premiers gardes des avant-postes, elle répand le sang, la terreur et pousse des rugissements terribles.

Les femmes et les enfants sont cachés dans les cabanes, et la troupe s'arme en hâte pour repousser la chose qui fond sur les partisans...



*La mantichore, le monstre alchimique*

### LA MANTICORE

Une créature au corps et à crinière de lion, au visage humain, à triple mâchoire et aux yeux d'onyx. Sa queue est semblable à celle de quelque scorpion géant. Sa voix rocailleuse peut se moduler pour devenir mélodieuse et légère. C'est une bête effroyable issue des dimensions de la magie, que les sorciers les moins scrupuleux invoquent pour garder leurs trésors ou exécuter leurs basses besognes.

Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
2	2	5	2	1	2

**Equipement :** aucun

**Domaines de compétence :**

- Blessier un adversaire (For)

**Traits :**

✦ **Odorat surdéveloppé :** peut rechercher l'odeur magique d'une personne dont elle connaît le nom (Arc 2+) ; elle utilise ce pouvoir pour retrouver la baronne de Syon.

✦ **Aiguillon caudal :** inocule un poison avec son dard ; elle peut frapper n'importe quel personnage à moins de 3 mètres et la victime subit aussitôt un poison qui, s'il n'est pas endigué, la met **hors-de-combat** au bout d'une minute. (Hab)

✦ **Mâchoires monstrueuses :** quand la mantichore attaque un adversaire, elle peut choisir de mordre. Dans ce cas, elle jette un dé de moins, mais l'attaque inflige 2 blessures au lieu d'une.

✦ **Cri de la bête :** pousse un rugissement terrifiant qui pétrifie tous les personnages à portée de voix, les rendant incapables d'agir pendant un tour. Ne peut pas rugir deux tours de suite. (Cha 4+)

La mantichore est une créature impitoyable et qui ne peut que très difficilement être raisonnée. Elle est tout-à-fait capable de réfléchir, mais hélas elle n'obéit qu'à ceux qui l'ont appelée. Le plus probable est qu'elle luttera jusqu'à la mort.

Ne la faites pas forcément charger les PJ en priorités : donnez-leur un aperçu de son potentiel de destruction en l'envoyant éliminer quelques poignées de PNJ rebelles. Cela devrait donner le ton : c'est un des pires adversaires de ce scénario !

A moins d'un coup de chance ou d'un concours de circonstances exceptionnel, il est bien possible que la manticoire mette hors d'état de nuire une douzaine ou vingtaine d'hommes. Dans le pire des cas, elle pourrait même empoisonner Gloria ou un des PJ. Cela ne devrait cependant arriver que si les joueurs ne prennent pas assez de précautions.

Une fois la bête morte, il n'est pas difficile d'imaginer qui a pu l'envoyer : le baron Tarnald, évidemment. Seul lui a pu avoir accès aux ouvrages de sorcellerie requis et à des invocateurs assez compétents pour suivre les formules de ces livres. Par ailleurs, il n'y a que lui pour être assez fou pour faire appel à une bête aussi incontrôlable et aussi violente !

Après la bataille sanglante, le prêtre donne les derniers sacrements aux trépassés, tandis que chacun fait de son mieux pour soigner les blessés. Si les PJ apportent leur concours pour l'installation et le pansement des croquants mal en point, ils s'attireront tout de suite la sympathie de leurs hôtes, ce qui pourrait leur donner une belle occasion de rattraper un malencontreux premier contact maladroit.

La dépouille de la manticoire n'est pas dénuée d'intérêt : ses crocs peuvent servir de pointes de flèches acérées, tandis que son sang est un poison violent, et sa peau peut tenir lieu d'armure à la fois légère et très résistante. Les PJ pourraient y penser en réussissant des **tests de Sag**, et le dépeçage requiert un **test d'Hab**.

#### **SI LE TEMPS VOUS FAIT DEFAUT**

A ce stade de l'histoire, si vous n'avez plus le temps disponible pour jouer l'acte trois en entier, il vaut peut-être mieux mettre un terme au récit dès maintenant. Vous pouvez déclarer aux PJ que la seule présence de cette manticoire, de ce monstre effroyable, est une preuve suffisante pour accuser le baron de Sebançon de sorcellerie, et qu'il sera probablement jugé et exilé en conséquence. La baronne de Syon pourrait se ranger à cet avis et regagner le plus vite possible les terres des Leudes.



## Acte III - La prise de Sebançon

### **Une attaque en préparation**

Après ce dernier coup joué par le sinistre baron, il apparait clairement que la justice de Brugondie sera impuissante et que seule la force peut mettre un terme définitif à son règne de terreur.

Gelseric et dame Gloria sont donc maintenant résolus à mener un assaut éclair contre la forteresse de Sebançon, en profitant du fait que le baron considère probablement maintenant ses ennemis comme exterminés par sa créature. C'est l'occasion ou jamais pour tenter une attaque contre le château qui, en toute autre occasion, serait probablement hors d'atteinte de la bande de croquants.



#### *Les croquants de Vorman tiennent conciliabule*

Le château de Sebançon surplombe une vallée large qui marque la fin du Vorman. Le bourg de Sebançon-même est une agglomération de trois mille âmes, claquemurées derrière les fenêtres de leurs maisons. Une rivière boueuse coule entre le village et la forteresse, et irrigue les larges douves qui entourent la grosse colline.

Au centre du promontoire rocheux, escarpé, aride, qui ombrage la bourgade, se dresse

orgueilleusement la masse pierreuse du château. Le prendre d'assaut de front serait du suicide, car les défenseurs auraient tout le temps de cribler de flèches les assaillants pendant la montée de la pente. En outre, l'absence de machines de siège rendrait hasardeux l'attaque des remparts.

En revanche, un petit commando pourrait facilement gravir les murailles à la faveur de la nuit, en profitant des intervalles entre deux passages de sentinelles (la garnison du château est sous-effectifs suite aux purges et massacres que le baron a étendu à son propre personnel).

De là, le groupe infiltré pourrait faire ouvrir le pont-levis. Peut-être que les habitants de la ville pourraient aussi obtenir de leurs parents ou cousins soldats une complicité bienvenue.



En tout et pour tout, le château est occupé par cinquante soldats ; cela peut paraître fort peu, mais en réalité cela représente une garnison permanente qui coûte cher à entretenir.

Chacun est nourri, logé et équipé avec cotte de mailles, bouclier, épée courte ; à quoi s'ajoute une lance ou un arc, ainsi qu'un casque à nasal et des jambières et cuissardes en fer pour les huit lieutenants.

Ils sont fanatisés à l'extrême, et ne se rendront pas aux bons sentiments des croquants, ni n'accepteront d'être soudoyés par du vulgaire or : ils préfèrent écouter les alléchantes promesses de plaisirs infinis et de puissance inégalée, promesses que leur ont servi les chefs de leur secte.



*L'un des meurtriers de Segançon*

#### **EGORGEUR DU BARON**

Les hommes de main du baron sont pour la plupart des racailles, des malfrats et des malfaisants, des hommes et des femmes adeptes de son culte démoniaque. La plupart ne participent même pas aux séances d'initiation et de torture qui prennent place dans le donjon, mais tous nourrissent l'espoir d'attirer l'attention du baron et de sa conseillère malfaisante. Presque toute la garnison a le profil suivant :

<b>Arc</b>	<b>Cha</b>	<b>For</b>	<b>Hab</b>	<b>Sag</b>	<b>Viv</b>
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

**Equipelement :** couteaux de lancer, armes improvisées, longue dague, tenue lâche en cuir, foulard, tatouages sectaires et scarifications.

#### **Domaines de compétence :**

- Torturer un prisonnier (Hab)
- Blessier un ennemi (For)

#### **Traits :**

✦ **Sadomasochiste :** peut encore agir le tour suivant celui où il devrait normalement être hors-de-combat (Cha 5+).

En dépit de leurs convictions malsaines et de leur folie, les défenseurs ne sont cependant pas suicidaires. S'ils subissent rapidement des pertes, ils abandonneront les remparts et se retrancheront soit dans les quelques baraques

de la basse-cour (une chapelle désacralisée, des écuries, une forge et trois corps de ferme) soit, plus probablement, si la retraite ne leur est pas coupée, derrière la grosse porte en chêne qui garde l'entrée du donjon.

## Dans le donjon

La manticoire n'était pas une créature démoniaque à proprement parler ; juste un monstre issu des autres dimensions de la magie. L'invocation de démons n'est pas forcément un rituel facile ou très répandu et il est plus facile de faire posséder un mortel que d'invoquer un démon en chair et en esprit.

Cependant, les membres de la secte de Sebançon sont sans doute parvenus à racheter à des marchands de passage ou à des sorcières du Vorman quelques parchemins et grimoires. Ces ouvrages impies décrivent les cérémonies occultes capables de susciter la visite d'authentiques démons.



C'est pourquoi vous pourriez décider d'agrémenter la population du château avec quelques individus de nature clairement démoniaque. Dans le cadre du culte dévoyé qui tient sous sa coupe la forteresse, les candidats les plus probables sont détaillés ci-dessous :

Les **Molosses-démons** sont des carnassiers primitifs à l'appétit féroce ; ils ont malheureusement la mauvaise habitude de dévorer leurs maîtres-chiens. Les seules personnes qu'ils épargnent sont celles qu'ils ressentent comme partageant la même sauvagerie qu'eux. Ils forment aussi de bonnes sentinelles.

Il existe aussi des agents infernaux appelés **Acolytes noirs**, des bourreaux musculeux rouge sang, experts dans l'art d'infliger le maximum de douleur en un minimum d'efforts. On les reconnaît à leurs nombreuses pointes osseuses et à leurs corps couverts de cicatrices effroyables. Même un démon mineur comme un Acolyte noir suffit pour faire régner l'ordre dans une secte turbulente.

Certains chefs de coterie optent plutôt pour des pactes avec des **démonettes**, des démons femelles de rang inférieur, à la plastique sculpturale et aux talents inégalés dans l'art de la manipulation des corps et des esprits. Les démonettes, comme leurs « grandes sœurs » les succubes, peuvent amadouer leurs adversaires d'un simple clin d'œil ; elles compensent leurs lacunes en arts martiaux par un art consommé de la séduction et de la tromperie.

Il y a peut-être au maximum une dizaine de créatures démoniaques, dispersées dans les couloirs sombres et tortueux du donjon. Ce dernier est une succession d'escaliers en colimaçon, de pièces basses et de halls encombrés de tables, de colonnes et d'armoires. Les lieux sont exigus et faciles à défendre : les assaillants ne progresseront qu'au coude à coude avec les défenseurs.

La défense du donjon est organisée par le capitaine du château, **Albian Cranargent**, un singulier personnage qui forcera peut-être le respect des joueurs par sa détermination, son courage exemplaire et sa ruse.

Il leur enverra peut-être un soldat leur proposer de se rendre, puis cherchera à les duper avec des prises de côté, des encerclements ou des contre-charges. S'il affronte en duel le chef des croquants, il le tuera sans problème.

Le capitaine est capable de ressentir à l'instinct la présence d'individus doués de conscience, et ce même à travers les murs ou la roche, si bien qu'en se concentrant, il peut facilement anticiper les déplacements des assiégeants ou des envahisseurs (bien que dans la cacophonie d'une bataille il éprouvera des difficultés à les percevoir avec précision).

Il se servira de ce don sans retenue. Avec un **test d'Arc**, les PJ peuvent avoir un aperçu de l'âme torturée et solitaire du capitaine ; c'est d'ailleurs très probablement le seul habitant du château qui ne croit pas aux mensonges des démons, et qui peut être sauvé. Cependant, il faudra beaucoup d'éloquence (**test de Sag**) ou beaucoup de persuasion (**test de Cha**) pour l'amener à reconsidérer son devoir envers son maître et seigneur.

La rédemption du capitaine peut faire l'objet d'une sous-intrigue. C'est un bon moyen de faire comprendre aux PJ que rien n'est tout blanc ni tout noir dans ce bas-monde.

Peut-être certains habitants ont-ils constaté, lors de récentes exécutions, que le capitaine ne mettait aucun plaisir à pendre des innocents (contrairement à ses subalternes) et qu'il semblait le faire uniquement par obligation ? Ou bien cela se comprend-t-il de son attitude (**test de Sag**) ? Dans tous les cas, il est évident que tuer le capitaine facilitera la conquête du château, mais ne fera que renforcer l'aura de malignité qui en imprègne les murs.

Au contraire, s'il est épargné, peut-être qu'un ange, une créature alignée sur les énergies positives, la bonté et la compassion, se manifestera pour illuminer la scène. Il pourra alors accorder une bénédiction aux PJ qui apporterait un bonus à tous les **tests d'Arc** opposés à des personnages démons – ce sera utile pour vaincre leur ultime adversaire.



*Le capitaine dévoué*

#### LE CAPITAINE ALBIAN CRANARGENT

Cet homme au large front dénudé, à la peau blanchâtre et parcheminée, descend probablement d'une race depuis longtemps éteinte, dont le sang s'est mêlé aux Humains autrefois. En dépit de son apparence étrange, il s'est forgé une place dans le monde. Guerrier sans morale, il sert son maître sans se poser de question. Sa vie rude lui a enseigné que la force prime sur les bons sentiments. Personne ne l'a jamais aidé, lui.

Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
1	1	2	2	1	1

**Equipement :** armure lourde, épée à deux mains.

**Domaines de compétence :**

- Blessier un adversaire (Hab)
- Eviter une attaque (Viv)

**Traits :**

- ✦ **Défense parfaite :** quand il n'affronte qu'un seul adversaire, il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 dé pour éviter les coups au corps-à-corps.
- ✦ **Conscience psychique :** détecte instantanément la présence de tout personnage doté d'au moins une valeur de 1 en Arc, à moins de 30m de lui.

Le **Baron Tarnald** est retranché dans les souterrains du donjon, au fond de la plus profonde pièce, la salle de torture. Là, des trébuchets, des tables chargées de fer et des braséros composent un décor lugubre. Plusieurs corps décharnés, sanglants et dépouillés de leurs vêtements gisent peut-être dans un coin, attendant d'être charriés dehors.

L'odeur de sang séché, d'humidité, de moisissure et de transpiration forme un parfum écœurant qui imprègne les lieux et prend à la gorge les PJ. Cet endroit est tellement sordide qu'ils ne garderont peut-être pas leur sang-froid (**test de Sag**), ce qui pourrait corser leurs actions à venir.

Le baron attend de pied ferme ses agresseurs, les yeux à moitié fermés, une moue arrogante déformant sa lèvre lippue. Il est apparemment immobile et inconscient de sa fin prochaine. Dès qu'ils approchent de lui, il se réveille soudain en poussant un hurlement rauque : « Vous ne troublerez pas son repos ! »

Avec cet individu corrompu jusqu'à la moelle, attendez-vous à voir des phénomènes surnaturels apparaître. Les murs pourraient se mettre à saigner, des échos de hurlements de douleur raisonneront dans la pièce, ou bien les PJ ressentiront des frissons d'effroi hérissier les poils sur leurs bras. Seul un personnage dont les énergies magiques sont assez puissantes (test d'Arc) pourra être insensible à ces illusions et déformations de la réalité.



*Tarnald le baron dément*

### **TARNALD, LE BARON CORROMPU**

Un homme bien en chair, d'environ 1m60, le visage empâté, les yeux fatigués et bouffis de sommeil, qui se déplace avec nonchalance, se désintéresse de tout ce qui se passe. L'invasion de son château n'est pour lui qu'un contretemps fâcheux. Ce n'est pas qu'il soit persuadé de triompher de ses ennemis, mais qu'il ne trouve déjà plus de goût à ce qui se passe sur terre.

<b>Arc</b>	<b>Cha</b>	<b>For</b>	<b>Hab</b>	<b>Sag</b>	<b>Viv</b>
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>

**Equipement :** tenue d'apparat, collection de couteaux, poignards et surins, bagues en argent et en or, tatouages rituels sur tout le corps, bourse contenant 20 pièces d'or et 30 pièces d'argent, boîte à priser.

#### **Domaines de compétence :**

- Torturer un prisonnier (Hab)
- Impressionner un adversaire (Cha)
- Donner des ordres (Cha)

#### **Traits :**

- ✦ **Essence démoniaque :** touche un membre de son culte pour lui arracher sa vie ; la cible est tuée, mais le baron guérit d'une blessure (Arc)
- ✦ **Je suis las, las, las :** le baron est blasé de tout, et il ne peut pas être démoralisé, surpris ni effrayé.



Lorsque le baron est désarmé, assommé ou suffisamment blessé pour perdre conscience, un pan de mur pivote sur lui-même, révélant l'existence d'un étroit tunnel. Celui-ci, creusé à-même la roche, serpente sous le château, jusqu'à déboucher dans une grotte naturelle dont les murs, grossièrement polis, sont couverts d'inscriptions cabalistiques. Des bougies de cire noire éclairent l'endroit d'une lueur fantasmagique. Au centre de la caverne, une énorme stalagmite a été tronquée pour constituer un autel rudimentaire. Dormant couchée sur la pierre rude, le corps d'une jeune femme, éblouissante de beauté, repose paisiblement, à peine peut-on percevoir ses respirations.

Tandis que les PJ pénètrent dans son repaire, la femme ravissante se relève et, retenant un hoquet de stupeur, ouvre des yeux étonnés : ce n'est point l'heure de la prochaine orgie. Qui donc vient troubler son sommeil ? Quand elle réalise qu'il ne s'agit pas de nouveaux adorateurs, elle feint les innocentes ou les

victimes, du moins juste assez longtemps pour détourner leur attention, les apitoyer ou les approcher. Elle passe ensuite à l'attaque, bondissant sur les PJ, tandis qu'un sourire confiant et cruel se dessine sur ses lèvres purpurines. Aussi belle que mortelle, il est probable qu'elle leur laissera des souvenirs à même la chair... Si elle ne les tue pas.



*Snimena, la femme possédée et l'instigatrice du culte démoniaque*

#### **SNIMENA, DISPENSATRICE DES FRISSONS**

Une démonsse perverse, à l'origine du culte du baron. Elle a pris possession de l'une de ses maîtresses, et l'a encouragé à donner libre cours à ses penchants cruels. Après avoir converti à son culte infernal à peu près tous les résidents du château, et avoir fait égorger, pendre et étripper les autres, elle ambitionne d'étendre son emprise sur toute la Brugondie. C'est une créature déterminée, vicieuse, intelligente et fourbe. Cependant, si les choses tournent mal, elle pourrait essayer de négocier sa survie contre des promesses de plaisirs, d'influence ou de pouvoirs.

Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
2	3	3	3	1	2

**Equipement :** robe de soie et de fleurs de dentelle, tatouages rituels sur le ventre, bagues enchantées, griffes acérées, crocs rétractiles.

#### **Domaines de compétence :**

- Torturer un prisonnier (Hab)
- Ebats amoureux (Hab)
- Faire des suggestions (Cha)
- Résister à la magie ou annuler des sorts (Arc)

#### **Traits :**

- ✦ **Frôlement mortel :** effleure un personnage et lui arrache son essence vitale, ce qui lui réduit sa valeur de For de 1. Cela peut provoquer la mise hors-de-combat si sa For tombe à 0. (Arc)
- ✦ **Griffes acérées :** les attaques bénéficient d'un bonus de +1 dé contre les cibles sans armure.

## Epilogue - Le jugement du baron maudit

Si les PJ ont réussi à se rendre maître du baron tout en épargnant sa vie, peut-être allèguera-t-il de sa parenté avec le roi de Larches pour obtenir une libération, ou du moins le droit d'être jugé équitablement. Gloria de Syon jugera bon alors de le ramener jusqu'en terre des Leudes, car elle est persuadée que les comtes et ducs Brugondes se montreront trop indulgents envers un de leurs pairs.

Le chemin du retour vers le duché de Moheuz pourrait s'avérer particulièrement délicat dans ces conditions ; en effet, il est peu probable que les croquants du Vorman voient favorablement tout sursis accordé à la condamnation du fieffé baron. Peut-être essaieront-ils de le tuer, à moins que leurs rapports avec les PJ se soient assez dégradés pour qu'ils les attaquent carrément de front.

Même si les Sebançonnais laissent leur ancien maître partir, il faudra sans doute régler la question du château désormais privé de maître ; le baron déchu n'a plus de famille connue. Revendiquer le domaine au nom du roi des Leudes serait un flagrant casus belli à éviter.

D'un autre côté, si la situation n'est pas clarifiée, les Sebançonnais pourraient proclamer une commune libre, et se mettre à démolir leur château - une situation qui constituerait un dangereux précédent pour la noblesse. S'ils sont bien vus des locaux, les PJ pourraient se voir proposer des postes de magistrats dans la cité libérée.

Avant d'arriver à bon port chez les Leudes, les PJ pourraient aussi rencontrer des adversaires suscités par les démons. La succube n'agissait peut-être pas seule, et les puissances infernales chercheront peut-être à récupérer le baron qui les a si bien servis.

Dans ce cas, des brigands, des hommes-crapauds ou des chevaliers errants, subtilement influencés par des apparitions nébuleuses, pourraient causer du tort au groupe des PJ. Protéger la vie de Gloria de Syon restera évidemment leur priorité, pendant ce difficile retour au pays.

Ces diverses options sont laissées à l'appréciation du conteur, qui peut piocher dans ces suggestions pour étoffer l'épilogue selon ce qu'il jugera le plus approprié.



*Un juste châtement pour le baron dévoyé*



## Les Fiches de personnages

La suite de ce document vous présente cinq fiches de personnages pré-tirés, c'est-à-dire qu'elles mentionnent tout ce que vous avez besoin de savoir sur ces cinq personnages pour leur faire vivre cette aventure. Ils forment un groupe de PJ équilibré. Vous pouvez les distribuer tels quels aux joueurs ou leur proposer de piocher leur personnage parmi cette galerie de portraits.

Si un joueur ne trouve pas son bonheur, vous pourriez lui proposer de créer sa propre fiche de personnage, mais gardez à l'esprit que cela va prendre du temps, et que les autres joueurs pourraient alors regretter de ne pas avoir pu eux aussi ajuster leur personnage ou en inventer un inédit. En toutes choses, essayez d'être équitable.

## Tenamir l'Arpenteur

Le subtil voyageur nommé **Tenamir** est un Elfe issu d'une antique lignée, dont les parents se sont exilés au pays des Leudes il y a plusieurs siècles de cela. Bien qu'il soit natif du pays, la plupart des gens le considèrent encore comme un étranger.

Il faut dire qu'il ne s'intéresse guère qu'aux créatures magiques, et ne fait rien pour s'intégrer dans la société féodale des Hommes. Il est cependant de bonne composition, et se révèle finalement un agréable camarade.

Il séjourne depuis quelques mois à la cour de Larches, dans l'entourage du roi Godfrey IX, et il s'est porté volontaire pour participer à l'expédition. Il a suffisamment séjourné au pays des Leudes. C'est une excellente occasion d'explorer le Sud !



Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
2	2	1	1	1	1

**Equipement** : un arc, des flèches, des rations de repas, des ingrédients magiques de basse qualité, des vêtements de voyage, une flûte en bois à neuf trous, des boucles d'oreille, des flacons de parfums de bonne qualité, un anneau en or hérité de sa famille.

### Domaines de compétence :

- Détecter, analyser et trouver les points faibles des créatures dont la valeur en Arc supérieure ou égale à 2 (Arc)
- Tirer à l'arc (Hab)

### Traits :

- ✦ **Fantasmagorie** : invoque une petite créature magique aléatoire, saugrenue et inoffensive, qui peut perturber, effrayer ou amuser les personnages proches (Arc 5+)
- ✦ **Tir de riposte** : quand il a obtenu un 6 à son **test de Viv**, pour esquiver un projectile tiré par un personnage ennemi, alors il décoche gratuitement une flèche sur cet ennemi et lui inflige une blessure (Hab 6+)

## Phirki le Gai-luron

Banni des mines de son clan pour une affaire dont il ne parle jamais, **Phirki** roule sa bosse dans les royaumes Humains depuis une centaine d'années, ce qui ne représente pas tant de temps que ça pour un Nain robuste. Il apprécie la bonne chère et la boisson, mais il sait d'expérience que l'ivrognerie n'attire que des ennuis.

De toute façon, son truc à lui, c'est plutôt les chansons. Partout où il passe, il essaie d'apprendre les poésies et ritournelles du cru, même s'il ne semble pas avoir de talent particulier pour les entonner... !

Il a une réputation de grand voyageur, et s'est déjà rendu plusieurs fois en Brugondie, c'est pourquoi il a été choisi pour participer aux recherches de la baronne.



Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
1	1	2	1	2	1

**Equipement** : cotte de mailles, rations de repas, outres de bière, bottes épaisses, tenue de voyage, plusieurs poignards, une collection de monnaies des royaumes voisins.

### Domaines de compétence :

- Passer inaperçu dans une foule ou dans une pièce occupée par d'autres personnages (Hab)
- Repérer, étudier et évaluer les métaux et objets en métal (Sag)
- Se déplacer et s'orienter en milieu souterrain, y repérer et désamorcer les pièges (Hab)

### Traits :

- ✦ **Peau épaisse** : quand il est la cible d'une attaque, il peut faire un **test de For** plutôt qu'un **test de Viv** pour ne pas subir la blessure

## Caris l'Herbaliste

La gracieuse **Caris** est une jeune Humaine dotée d'une grande curiosité pour la nature et ses richesses. Née dans une famille pauvre, elle a très tôt appris à guérir les plaies et les maladies avec herbes et onguents, sous la houlette de la vieille guérisseuse du village.

Habitée à découvrir et étudier les secrets des plantes et des animaux, elle prend toute occasion de parcourir le monde comme un moyen de mieux comprendre ses merveilles cachées. Il semble aussi qu'elle ait le don d'amadouer les animaux.

Elle a déjà rencontré l'un des autres personnages (Phirki, Tenamir ou Broog) à qui elle a prodigué des soins, et tous deux sont devenus bons amis. C'est donc tout naturellement qu'il a pensé à elle pour accompagner la troupe d'enquêteurs.



Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
2	1	1	1	2	1

**Equipement** : un couteau, un nécessaire pour faire du feu, des herbes médicinales, des pousses de plantes vénéneuses, un cataplasme de cicatrisation (elle peut en fabriquer d'autres si elle prend le temps et les composants nécessaires), une robe de paysanne, un ensemble de notes éparses sur l'herboristerie, des fioles de jus de plantes diverses, un collier avec une émeraude brute. Elle est accompagnée d'une risou, un mammifère insectivore à l'odorat fin, qu'elle a appelé Niffleur.

### Domaines de compétence :

- Détecter, analyser ou résister aux formes de magie liées à la nature et aux éléments (Arc)
- Reconnaître ou trouver les propriétés d'une plante (Sag)

### Traits :

- ✦ **Soin druidique** : guérit une blessure, même en combat (Arc 5+)
- ✦ **Aura d'harmonie naturelle** : les personnages animaux et les plantes à moins de 30m deviennent pacifiques (Arc 4+)

## Broog le Sauvage

Le vaillant **Broog** est un Humain d'une force impressionnante et au visage marqué par les nombreux combats qui ont pimenté sa vie de mercenaire. Il a gagné son surnom actuel en combattant avec âpreté les tribus Orques du Nord.

D'abord rude et méfiant, Broog cache son cœur bon et généreux derrière une mauvaise humeur de façade. Il a déjà perdu bien des compagnons chers au gré des batailles et des embuscades, et il rechigne à offrir à nouveau son amitié ; mais quand il le fait, elle est indéfectible.

Il a été embauché par le chef de la garde de Larches, et bien payé, pour escorter les enquêteurs royaux dans leur dangereux voyage en terre étrangère.



Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
1	1	2	2	1	1

### Domaines de compétence :

- Blesser un adversaire (For)
- Intimider un interlocuteur (Cha)

### Traits :

- ✦ **Coriace** : ce personnage peut encaisser une blessure de plus avant d'être hors-de-combat
- ✦ **Dur à cuire** : le seuil de difficulté aux tests de soin pour guérir ses blessures n'est jamais pire que 4+.

## Teifwen la vagabonde

La rousse **Teifwen** est une représentante typique de la race des Vulpivates, ces humanoïdes à l'apparence de renards bipèdes, qui voyagent de ville en ville en colportant rumeurs et spectacles.

Cette astucieuse roublarde est douée en jongleries et cabrioles, mais quand ses bouffonneries ne suffisent pas, elle n'hésite pas à cambrioler les maisons cossues, où elle n'a aucun mal à délester coffres et écrins de leurs trésors.

Elle a participé à plusieurs spectacles à la cour royale de Larches, et le roi a demandé qu'elle fasse partie du voyage, car ses talents de baladin pourraient lui ouvrir bien des portes.



Arc	Cha	For	Hab	Sag	Viv
1	1	1	2	1	2

**Équipement** : un glaive, une cape épaisse en fourrure, une armure renforcée en cuir, ses économies (environ 200 pièces d'argent, une somme coquette), des rations de viande séchée, un pendentif représentant le dieu de la guerre pour les Orques locaux : Kraag le Destructeur.

### Domaines de compétence :

- Voler des objets (Hab)
- Distraire les autres (Cha)
- Identifier les objets de valeurs sur une personne ou dans une pièce (Sag)
- Contorsions, acrobaties et cabrioles (Hab)