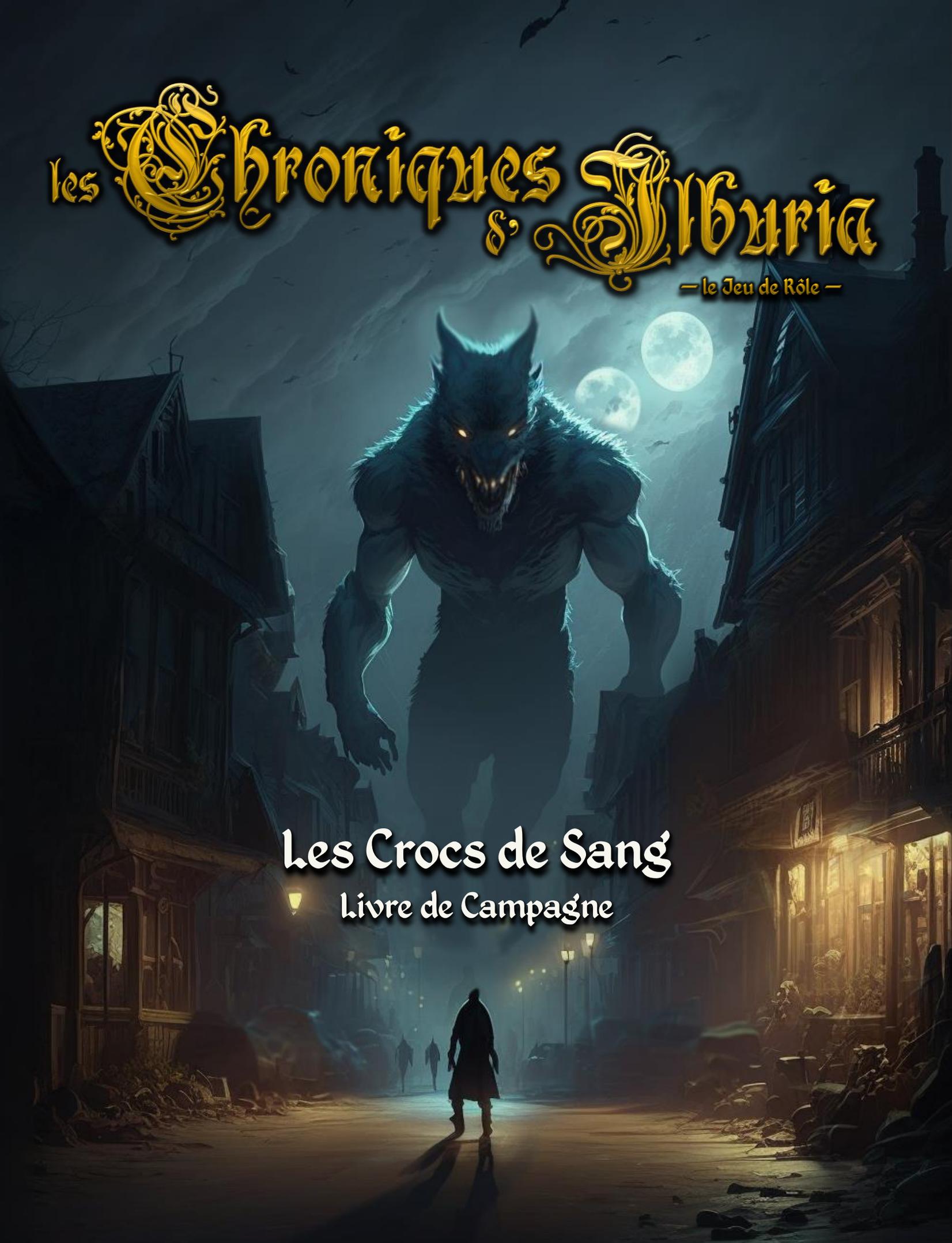


les Chroniques d'Albaria

— le Jeu de Rôle —

Les Crocs de Sang

Livre de Campagne



les **S**chroniques

de **T**buria

Les Crocs de Sang
Livre de Campagne



Crédits

Les Crocs de Sang – Livre de Campagne

Version 1.0.1+numérique
19/08/2023

Pour « Les Chroniques d'Ilburia – le Jeu de Rôle » 2nd Édition

Créateur : Paul AUBERTIN

Relecteurs : Nathalie A, Justine A, Rodolphe V., Paul D.
Testeurs : Julien L., Quentin C., Pierre-Louis C., Cyrille C.

Contact : chroniquesilburia@gmail.com

Site : <https://ilburia.com>

Tous les retours constructifs sont les bienvenus !



Copyright © 2023 Paul AUBERTIN
Tous droits réservés.

Crédits illustrations

Blasons réalisés avec le logiciel Héraldique 9 :

<https://www.geneatique.com/boutique/98-heraldique>

Couverture : Paul AUBERTIN aidé de Midjourney

Portraits, images, etc. : Paul AUBERTIN aidé de Midjourney ou DALL-e

Cartes du monde : Paul AUBERTIN avec le logiciel Inkarnate :

<https://inkarnate.com/>

Cartes de bataille : Paul AUBERTIN avec le logiciel Dungeondraft :

<https://dungeondraft.net/>

Toutes les autres illustrations utilisées proviennent d'Internet et sont libres de droits.

Crédits polices

Toutes les polices utilisées sont libres de droits.

Police de base PT Serif : <https://fonts.google.com>

Police gothique Ruritiana : Paul Lloyd

(<http://moorstation.org/typoasis/designers/lloyd/>)

Police TeX Gyre Chorus : <https://www.1001fonts.com/tex-gyre-chorus-font.html>

Police Kingthings Petrock :

<https://www.fontsquirl.com/license/Kingthings-Petrock>

Police Carolingia :

<https://fonts2u.com/carolingia.font>

Police Blackadder ITC



pproche cher lecteur, ne crains pas l'obscurité en ces temps troublés, car la lumière des Dieux Jumeaux est sur toi.

Sois le bienvenu dans l'univers fantastique des Chroniques d'Ilburia. Je suis le premier livre de Campagne, et mes pages racontent l'histoire mémorable des Crocs de Sang. Je m'adresse à toi Conteur, car tu es sur le point de faire vivre une aventure incroyable à tes Joueurs qui vont devoir affronter des défis extraordinaires.

Des attaques d'animaux enragés se multiplient de manière inquiétante, semant la panique et le chaos dans les communautés humaines d'Abraçaz. Les raisons de ces attaques sont obscures et c'est à vos Joueurs de mener l'enquête pour découvrir la vérité.

Il leur faudra traverser trois lieux et trois saisons, faire face à des ennemis redoutables et des créatures mortelles, mais ils pourront compter sur des alliés loyaux et des personnages hauts en couleur.

Cette Campagne de jeu de rôle est pleine de surprises et de rebondissements. J'espère que vous serez transportés dans cette aventure inoubliable et que vous découvrirez un peu plus en profondeur les secrets et mystères d'Ilburia.

Bonne chance et que l'aventure commence !

Sommaire

Crédits	4	Acte IV : course contre la montre.....	26
Introduction.....	5	Scène 1 : départ précipité	26
Sommaire.....	6	Scène 2 : chasse à l'homme.....	26
Présentation.....	9	Scène 3 : course-poursuite.....	26
En quelques mots.....	9	Scène 4 : combat au soleil couchant	28
Abréviations	9	Épilogue	29
Version des règles.....	9	Scénario 2 : Dangereuses Humeurs	30
Cartes de combat	9	En quelques mots.....	31
Déroulement de la campagne.....	9	Inter-aventure.....	31
Attribution des Points de Destinée	9	Pour le Conteur	32
Séance « zero »	10	Acte I : Heinburud, capitale de l'Empire	32
Objectif.....	10	Scène 1 : quand on arrive en ville	32
Le Monde d'Ilburia	10	Scène 2 : la Toilette d'Argent.....	34
Le contrat de jeu.....	10	Scène 3 : la Parfumeuse	35
Création du groupe et des personnages	10	Scène 4 : la bibliothèque du Rhombe	
Liens entre les personnages	10	(optionnelle)	36
Situation initiale.....	11	Scène 5 : le quartier de la Foi (optionnelle)	36
Scénario 1 : le Sang du Lion	12	Acte II : La cuisine D. Lycius	39
En quelques mots.....	13	Scène 1 : cuisine de façade.....	39
Préparation.....	13	Scène 2 : les Équarisseurs	39
Pour le Conteur.....	14	Scène 3 : Maître Lycius	42
Acte I : la longue nuit	14	Scène 4 : retour chez la Parfumeuse	42
Scène 1 : la mission du Grand Veneur	14	Acte III : les manigances d'Aniel Cézambre	
Scène 2 : Boutelieux	16	43
Scène 3 : la nuit la plus longue	17	Scène 1 : le Séchoir de Matrone	43
Scène 4 : retour à Erzat.....	18	Scène 2 : le passé de Sire Cézambre.....	44
Acte II : tenants et aboutissants	20	Scène 3 : le théâtre.....	44
Scène 1 : entretien avec Johan d'Émerée ..	20	Scène 4 : à la poursuite du machiniste.....	46
Scène 2 : la source contaminée	20	Acte IV : Le chenil de Jakaris	47
Scène 3 : nuit et retour à Tourh.....	21	Scène 1 : le chenil	47
Scène 4 : enquête.....	21	Scène 2 : sous le chenil	47
Scène 5 : les Frères Charretiers	23	Scène 3 : le Lucrovir.....	49
Scène 6 : repérage.....	23	Scène 4 : la fin tragique d'Éliane (optionnel)	50
Acte III : la trahison de Belpnore Ilmar	24	Épilogue	51
Scène 1 : l'ire du Grand Veneur	24	Scénario 3 : la Neige Ecarlate	53
Scène 2 : l'assaut des grandes écuries	24	En quelques mots.....	54
Scène 3 : confrontation avec le traître	25	Inter-aventure.....	54

Pour le Conteur.....	55	Plan d'Heinburud.....	94
Acte I : l'observateur silencieux.....	55	Carte de la vallée d'Entrebise.....	95
Scène 1 : l'attaque des Pengs.....	55	Correspondance d'Alaric Nox.....	96
Scène 2 : le Col du Visage.....	58	Lettre d'Éon Léofey.....	97
Scène 3 : Valpointe.....	59	Les cartes de bataille.....	98
Acte II : la vallée d'Entrebise.....	61	Boutelieu.....	98
Scène 1 : une vue sur la vallée.....	61	Arrière de l'entrepôt.....	99
Scène 2 : Vertbourg.....	61	Collines d'Emérée.....	100
Scène 3 : la Chapelle et le retour d'Aniel ..	62	Cuisines D. Lycius – RdC.....	101
Scène 4 : vers Roche Brune.....	64	Cuisines D. Lycius – Sous-sol.....	102
Acte III : les Crocs de Sang.....	65	La Toilette d'Argent.....	103
Scène 1 : Roche Brune.....	65	Le théâtre.....	104
Scène 2 : fuite jusqu'à Vertbourg.....	67	Le chenil de Jakaris – RdC.....	105
Scène 3 : un moment de désespoir.....	67	Le chenil de Jakaris – Sous-sol.....	106
Acte IV : la dernière nuit.....	68	Chapelle des Glaces.....	107
Scène 1 : l'arrivée des Mages.....	68	Sous Rochebrune.....	108
Scène 2 : le terrible secret de la Confrérie.....	68	La dernière nuit de Vertbourg.....	109
Scène 3 : comme cent torches dans la nuit (optionnel).....	69	Glossaire.....	110
Épilogue.....	72		
La vérité sur les Crocs de Sang.....	73		
L'artefact.....	73		
Les origines du mal.....	73		
La transformation en Lucrovir.....	73		
La Guerre de Sang.....	74		
Redécouverte.....	74		
Et après ?.....	74		
Annexes.....	75		
Les PNJs et adversaires.....	77		
Le jeune Loup Ragesang.....	77		
Le Lionel Ragesang.....	78		
Argos Rance.....	79		
Les Équarisseurs et Koko le cuistot.....	80		
Dérec Lycius.....	81		
Les Protectors de la Parfumeuse.....	82		
Aniel Cézambre.....	83		
... et sa Chère Laureline.....	84		
Jakaris le Futé.....	85		
... ses maîtres-chiens.....	86		
... et leur meute.....	86		
Les horreurs du chenil.....	87		
L'Assassin des Couteaux Noirs.....	88		
Le Ptérokir.....	89		
La Chasseuse des Caves.....	90		
Le Douflon.....	91		
Le Cheval Ragesang.....	92		
Les documents.....	93		
Carte des alentours de Tourh.....	93		





Présentation

Ces lignes sont destinées à vous, Conteur. Vos joueurs ne doivent pas en prendre connaissance sous peine de ruiner leur expérience de jeu !

En quelques mots...

Cette toute première campagne pour les Chroniques d'Ilburia est destinée à être commencée avec 4 ou 5 nouveaux personnages (1♣), qui vont gagner en expérience au fur et à mesure de celle-ci, jusqu'à les amener autour des 50♣.

Une campagne est une suite de scénarios liés les uns aux autres par une même trame narrative, durant lesquels les personnages vont évoluer. Veillez donc à ce que vos joueurs soient conscients du fait qu'ils vont s'engager sur une dizaine de séances de jeu.

L'histoire met en scène un trafic de sang de Lucrovir à travers l'Empire qui va mal tourner, et que les PJs vont devoir remonter scénario après scénario. Chacun d'entre eux permet de découvrir un Lorden de l'Empire (Abracaz, Glainrud et Fonrinet) à une saison différente ; de quoi donner un aperçu à vos joueurs de ce qu'il est possible de trouver en Ilburia. Le premier scénario est focalisé sur l'action, le second sur l'enquête et le dernier sur le voyage et la diplomatie.

Abréviations

Les abréviations utilisées sont les mêmes que celles du Livre de Règles, qui lui-même est abrégé en « LdR ».

Version des règles

Les profils des adversaires proposés dans cette campagne sont prévus pour être joués avec l'Édition 2.0 du Livre de Règles. Si vous jouez avec une autre Édition, des ajustements peuvent être nécessaires.

Cartes de combat

Les cartes de combat présentées au fur et à mesure des scénarios sont disponibles en plus grand format et sans les annotations dans les documents annexes (page 93). Elles sont aussi téléchargeables en version numérique sur le site :

<https://ilburia.com/campagne-les-crocs-de-sang/>

Déroulement de la campagne

Afin de bien préparer cette campagne, il est important de réaliser une « séance zéro » (page 10) avec vos joueurs. Au cours de celle-ci, vous pourrez les aider à créer un groupe équilibré et leur fournir les informations de base sur la campagne (et sur le monde si c'est la première fois qu'ils jouent aux Chroniques d'Ilburia).

La campagne en elle-même commence le 1^{er} jour du Dragon (saison chaude) de l'année 3301.

Le Scénario 1 se déroule à Tourh, en Abracaz durant cette même saison.

Le Scénario 2 prend place à Heinburud pendant la saison du Golem.

Le Scénario 3 se passe dans une petite ville de Fonrinet pendant la glaciale saison de la Guivre.

La campagne se termine par un épilogue et une ouverture possible pour vos joueurs s'ils souhaitent continuer leurs aventures avec leur personnage.

Une inter-aventure est prévue entre chaque scénario, et donc à chaque saison, ce qui permet de faire une ellipse pour tous les voyages à travers l'Empire. Gérer un voyage, sa logistique et ses périls peut être intéressant, mais ce n'est pas le but de cette campagne. Les PJs pourront ainsi en profiter pour faire quelques activités annexes (LdR page 52).

Attribution des Points de Destinée

Comme expliqué dans le Livre de Règles, à la fin de chaque séance de jeu vous devez distribuer des Points de Destinée (♣) à vos joueurs dans le but de les récompenser et de leur permettre d'améliorer leur personnage. Le montant à donner dépend habituellement de la difficulté de l'aventure, ainsi que de l'efficacité et du rôle-play des joueurs.

Dans le cadre de cette campagne, pour vous faciliter la tâche et s'assurer que les PJs progressent à la bonne vitesse, il est indiqué à la fin de chaque Acte de chaque Scénario combien vous êtes supposé avoir donné (environ) de Points de Destinée à chaque PJ. Libre à vous de les donner à ce moment-là, ou bien au fur et à mesure.

Séance « Zero »

Fiche technique

Type — création de personnages et préparation
Joueurs — 4 ou 5 débutants ou intermédiaires
Conteur — intermédiaire
Durée — 2 heures environ

Objectif

Le but de la « séance zéro » est d'aider les joueurs à créer leurs personnages au sein d'un groupe cohérent, avec un lien qui les rattache tous, et leur transmettre les informations de base que leurs personnages connaissent.

Le Monde d'Ilburia

Si la totalité ou une partie de vos joueurs n'ont jamais joué aux Chroniques d'Ilburia, commencez par leur brosser un tableau rapide de cet univers, son ambiance et ses points clés (LdR page 15).

Le contrat de jeu

Il peut arriver que des incompréhensions mènent à des disputes durant une séance de jeu, ce qui a souvent pour conséquence de mettre une « sale ambiance » autour de la table de jeu, voire même de faire exploser le groupe de jeu.

Afin d'éviter cela, il est vivement conseillé au Conteur d'explicitier le « contrat de jeu », c'est-à-dire d'une part la façon dont il compte faire jouer la campagne, et d'autre part ce qu'il attend de la part des joueurs. Cela peut paraître anodin, mais il arrive souvent qu'un ou plusieurs joueurs ne soient pas en phase entre eux ou avec le Conteur, sans s'en rendre compte, aboutissant à des situations frustrantes pour tout le monde.

Par exemple, il est important pour certains Conteurs que les rounds de combat s'enchaînent avec fluidité. Un tel Conteur peut demander à ses joueurs de décider de leurs actions rapidement, et les prévenir que s'ils mettent trop de temps à réagir il y aura des conséquences. Certains Conteurs veulent plus de rôle-play et/ou de sérieux que d'autres, et indiqueront que toute phrase prononcée par un joueur l'est aussi par la bouche de son personnage.

Voyez-y une façon de poser des bases saines pour jouer ensemble !

Création du groupe et des personnages

Cette campagne – comme bon nombre de scénarios pour Les Chroniques d'Ilburia – peut se jouer avec des groupes assez hétéroclites, au prix d'ajustements de la part du Conteur. En suivant les conseils qui suivent, pas ou peu d'ajustements seront nécessaires. Vous pouvez informer vos joueurs des choses suivantes :

- Il est conseillé d'avoir un groupe de 4 à 5 personnages, comptant au moins 2 personnages combattants (basé sur l'AGI, la VIV, la CON et/ou la FOR) et 1 personnage capable de réaliser ses interactions sociales (basé sur le CHA).
- La présence d'un personnage capable de repérer des indices (basé sur la PER) et un soigneur (basé sur l'INT) sont un net plus. Notez qu'un même personnage peut endosser plusieurs rôles.
- Il est vivement conseillé de ne pas avoir plus de 1 Mage de la Confrérie dans le groupe. Notez que la présence ne serait-ce que d'un seul Mage va particulièrement polariser le jeu autour de lui, ce qui va demander des efforts tout particuliers au joueur qui l'incarne.
- Avoir un personnage possédant le Trait Fortuné est un plus pour éviter de devoir gérer la petite monnaie.

Il est possible pour les joueurs de créer leur personnage en utilisant un Archétype, ou bien de suivre la création pas à pas. Si le joueur a choisi de se baser sur un Archétype, il est cependant indispensable de réaliser les étapes 6 à 10 de la création pas à pas.

Un exemple de groupe équilibré pourrait être : 1 Chevalier, 1 Archer, 1 Roublard et 1 Pèlerin.

Liens entre les personnages

Il est important qu'un lien fort unisse les PJs, afin de leur donner une bonne raison de former un groupe. Suivant le type de PJs, leur origine sociale, etc. leurs relations risquent d'être fort différentes. Voici les liens conseillés :

Des mercenaires d'une guilde

Les PJs font tous partie d'une même guilde de mercenaires de Blézivent, la Main Écarlate. D'ordinaire, ils sont payés par la guilde à la mission. Cependant, un des PJs (à déterminer) a contrarié un noble de la région, et la guilde a décidé d'envoyer

le groupe entier se mettre au vert à Tourh, frais de voyage et de logements payés. La seule consigne est de rester loin de Blézivent jusqu'à la saison de la Guivre.

Des inconnus reliés par un sombre secret

Les PJs peuvent être de parfaits inconnus qui se sont rencontrés récemment, mais qui sont obligés de rester ensemble et de se faire confiance à cause d'un sombre secret qu'ils partagent. Il s'agit donc de faire profil bas. En effet, si le secret venait à être révélé, ils auraient tous quelque chose à perdre. Le sombre secret peut être :

- Un ou plusieurs PJs ont commis un vol en ville, et les autres étaient témoins. La garde pense qu'ils sont tous complices, et ils n'ont pas de moyen de prouver le contraire.
- Chaque PJ a acheté sans le savoir des armes ou des armures volées auprès d'un marchand qui s'est volatilisé. La garde recherche les objets et a besoin de coupables. Les PJs savent que chacun d'entre eux est concerné, et doivent rester ensemble le temps que l'affaire se tasse pour s'assurer qu'aucun d'entre eux ne dénonce les autres.
- Les PJs sont les bâtards d'un noble qui vient de mourir en ne laissant qu'une unique héritière, Tifaine de Pardys. Persuadée qu'ils essaieraient de prendre sa place, elle a lancé des assassins sur leurs traces. Ils ont décidé de se regrouper pour assurer leur sécurité mutuelle (et qu'aucun d'entre eux ne cherche à s'allier avec elle), et de fuir loin de Fiercueil où se trouve la Dame de Pardys.

La suite d'un Mage en disgrâce

S'il y a un Mage dans le groupe, ce dernier a nécessairement été limogé à Tourh par le conseil de la Confrérie pour faire amende honorable, après avoir commis un grave impair. Au choix du joueur :

- Il a accepté de se laisser corrompre dans une affaire opposant deux familles puissantes.
- Il est tombé amoureux et avait des relations avec l'élu(e) de son cœur en secret.
- Il a tenté de dérober un Artefact pour son usage personnel.

Il doit se racheter en menant à bien une mission d'intérêt général pour la ville, le tout en faisant profil bas (une plainte de la part de la famille Léofey lui vaudrait de se faire emprisonner à la Confrérie, privé de ses pouvoirs, pendant plusieurs années, ce qu'il veut éviter à tout prix).

Les autres PJs forment sa suite de compagnons parce que, au choix de chacun d'entre eux :

- Le Mage lui a sauvé la vie, et il a juré de l'aider à regagner son honneur.
- Le Mage a des preuves (en lieu sûr) d'un délit grave ou d'un crime que le PJ a commis.

Notez que cela induit nécessairement un lien hiérarchique entre le Mage et les autres PJs.

La troupe d'un jeune noble

Si un des personnages est issu d'une famille puissante (par exemple s'il a le Trait Fortuné), il peut au choix :

- Avoir été envoyé se mettre au service de la famille Léofey pour payer une vieille dette d'honneur.
- Avoir été envoyé faire ses preuves et acquérir de la renommée.
- Avoir été éloigné de la demeure familiale après avoir accumulé d'importantes dettes de jeu, et le restant de sa famille attend de lui qu'il les rembourse sous peine de le déshériter.

Les autres PJs voyagent avec lui parce que, au choix de chacun :

- C'est un serviteur de la famille (par exemple le maître d'armes, un conseiller ou un valet) et il a juré fidélité au PJ noble.
- C'est un ami d'enfance du noble, et ils ont toujours été inséparables.
- Il a été chargé par la famille du noble de vérifier que ce dernier fasse ce qu'on attende de lui (il peut par exemple s'agir d'un pèlerin).

Situation initiale

Une fois que les joueurs se sont mis d'accord sur un lien qui les unit, vous pouvez leur révéler les informations suivantes sur leur situation actuelle :

- *Nous sommes en l'an de grâce 3301 après l'arrivée des Dieux Jumeaux.*
- *Vous vous trouvez dans la ville de Tourh, dans le Lorden d'Abrazaz.*
- *Abrazaz est un Lorden du sud-est de l'Empire, hostile pour son climat particulièrement chaud (pensez au Proche-Orient) et sa proximité avec à la fois l'Océan Vert et le Désert Pourpre.*
- *Tourh est dirigée par Eon Léofey, issu d'une famille martiale, dont la réputation et la puissance viennent de faits d'armes d'il y a plusieurs siècles. La ville est fortifiée, et abrite un contingent de soldats Impériaux et un autre aux ordres exclusifs des Léofey. Elle est parsemée de grandes tours (qui lui ont d'ailleurs donné son nom), dont on vous a dit qu'elles permettaient de faire remonter l'eau des terres arides aux alentours.*
- *Vous avez entendu des rumeurs inquiétantes sur des attaques récentes dans les villages à l'extérieur de la ville. La situation semble s'être empirée rapidement depuis quelques jours. Personne ne semble savoir exactement ce qui se passe, mais une ambiance anxiogène a commencé à se répandre dans la ville.*



Scénario 1: le

Lang du Lion



Fiche technique

Type — Linéaire

PJ — 4 ou 5 personnages à 1♣

Joueurs — débutants ou intermédiaires

Conteur — intermédiaire

Durée — 3 à 4 séances de jeu (12 à 16h)

Combat

Voyage

Diplomatie

Enquête

Ambiance

En quelques mots...

Première partie de la campagne, ce scénario va rapidement mettre les PJ dans l'action. Il a pour but de les confronter à des créatures Ragesang et à leur montrer le danger qu'elles représentent. Ils vont ensuite comprendre que ces monstres ont été créés sciemment par un noble souhaitant s'enrichir en se vengeant de la famille Léofey, puis vont devoir l'empêcher de contaminer les Lionals de la région. Au cours de ces péripéties, ils vont en apprendre davantage sur l'origine des créatures Ragesang et comprendre qu'il existe un trafic de sang de Lucrovir prenant source à la capitale, Heinburud, où ils devront continuer leurs aventures.

Préparation

Reportez-vous à la partie précédente si ce n'est déjà fait.

Pour le Conteur

Cette aventure est avant tout l'histoire de la vengeance de Belpnore Ilmar sur la famille Léofey.

- **Il y a 12 ans (3289).** Belpnore Ilmar arrive à Tourh et commence ses tractations pour acquérir des écuries.
- **Il y a 5 ans (3296).** Il fait accuser de meurtre Pétrus Charr, et en profite pour obtenir le monopole des écuries à Tourh et par la suite s'enrichir de façon conséquente. Il commence à louer les services des mercenaires Gantelet Vaillant d'Illisiu.
- **Il y a 2 ans (3299).** La femme de Belpnore meurt tuée par un Lionel d'Emérée. Belpnore fou de chagrin accuse Eon Léofey d'être incapable de protéger le peuple.
- **J-90 (début Dryade 3301).** Belpnore entre en contact avec la Parfumeuse à Heinburud et met la main sur des échantillons de sang de Lucrovir dans le but de rendre fous les animaux de la région afin de montrer aux yeux de tous l'incompétence de Sire Léofey.
- **J-30 (fin Dryade 3301).** Les grandes écuries sont fermées, et Belpnore commence à stocker des denrées en vue des pénuries prochaines pour les revendre et se faire un maximum d'argent. Plus de fioles de sang arrivent en secret.
- **J-7.** Belpnore envoie Argos Rance et des gens de confiance empoisonner les sources des collines. Les premières attaques commencent.
- **J-1.** Devant les vagues de réfugiés et la situation inquiétante, Éon Léofey mobilise ses troupes sous le commandement de son Grand Veneur pour traquer les bêtes.
- **Début de l'aventure.** Les PJs sont enrôlés pour défendre Boutelieux et enquêter.

L'objectif de ce premier scénario est d'impliquer les PJs (et les joueurs) pour la suite de la campagne en les mettant face à une situation difficile et inconnue.

Il va leur faire découvrir le concept de la Ragesang (LdR page 181), ainsi que ses dangers, mais aussi interagir avec des personnages de haut rang.

Acte 1 : la longue nuit

Scène 1 : la mission du Grand Veneur

Enrôlement

Tourh, Lorden d'Abrazaz, sud-est de l'Empire, en pleine saison du Dragon. La chaleur y est harassante, et vous êtes bien contents de vous être arrêté à l'auberge du Lionel d'Or pour la nuit, où les chambres orientées nord vous ont permis de vous reposer en profitant de la fraîcheur nocturne.

Alors que vous venez de finir de prendre votre petit-déjeuner – une collation à base de galettes de pain et de miel – la porte du Lionel d'Or s'ouvre avec fracas. Deux soldats aux armes de la famille Léofey qui gouverne la ville font irruption dans leurs armures rutilantes. Le premier enlève son heaume et retire son foulard ; il a le teint hâlé, comme la plupart des habitants de la région. Lorsque son regard se pose sur vous, il vous interpelle : « Par ordre de Sire Éon Léofey, vous faites partie des personnes réquisitionnées pour venir en aide aux villages victimes d'attaques de créatures. Prenez vos affaires et veuillez nous suivre sans délai jusqu'à la porte est ».

Évidemment, un Mage fait partie du groupe, le soldat s'excusera patement d'avoir adopté ce ton en expliquant qu'il ne l'avait pas vu, mais indiquera que le Grand Veneur souhaiterait tout de même s'entretenir personnellement avec lui.

Si les PJs demandent des explications supplémentaires, le soldat leur dira que les détails leur seront expliqués sur place par le Grand Veneur en personne. Leur patience est limitée et il est évident qu'ils utiliseront la force si nécessaire (ils sont assez lourdement armés, ce qui devrait suffire à convaincre les PJs de ne pas faire d'histoire). Ils rappelleront si besoin aux PJs de bien prendre toutes leurs affaires, dont celles de voyage.

Si un joueur l'ignore, son personnage sait que le Grand Veneur est le chef des chasseurs, et en l'occurrence celui qui organise des battues contre les animaux sauvages hostiles. Les deux soldats leur font franchir la massive Porte de l'Aube, **à l'est pour sortir de la ville**, où plusieurs petits groupes de gens en armes, assez hétéroclites, attendent également.

Les PJs remarquent alors que de nombreuses personnes entrent en ville avec chariots plus ou moins rudimentaires, ce qui devrait éveiller leur curiosité. Il s'agit clairement de réfugiés.

La mission

Peu de temps après, aux côtés de soldats portant la livrée rouge, or et azur de la ville, **un jeune homme émacié** monte sur une charrette et s'adresse d'une voix forte aux aventuriers, mercenaires, etc. qui se trouvent ici :

« Citoyens et citoyennes de l'Empire, pour ceux qui ne me connaîtraient pas, je suis Johan d'Émérée, Grand Veneur de Tourh, et c'est moi qui vous ai fait mander. Comme vous en avez sans doute déjà eu vent, des créatures ont attaqué les villages du sud des collines avec une violence rarement vue. Sire Léofey a mobilisé des troupes pour venir en aide aux survivants et protéger les villes de futurs ravages. Nous ne laisserons personne tomber ! Toutefois, nous manquons d'hommes devant cette menace pour le moment encore inconnue, c'est pourquoi nous faisons appel à vous pour protéger les hameaux les plus excentrés cette nuit, et si besoin escorter les habitants en sécurité en nos murs. Trente Kaars seront accordés à chacun d'entre vous en dédommagement, et la même somme pour toute information inédite sur ce qui se passe. Présentez-vous à moi groupe par groupe, je vais vous indiquer où vous allez devoir vous rendre. Puissent les Dieux Jumeaux nous aider à vaincre ! »

Cette dernière phrase est reprise par les autres dans une grande clameur zélée. Si **Johan d'Émérée** n'en impose pas par son physique, il n'en reste pas moins un excellent chasseur et un meneur d'hommes hors pair. Il expliquera ce qu'il attend du groupe des PJs : qu'ils se rendent jusqu'au **hameau de Boutelieux** (il leur indique sur la carte ci-dessous), qu'ils **protègent cette nuit**, et qu'ils **escortent les villageois** qui voudraient se mettre à l'abri le lendemain jusqu'au bourg d'Ertaz, sur le chemin, où il va établir son poste avancé.

Il refusera catégoriquement de négocier sur le prix de base (qui reste bien payé pour une telle tâche), mais laissera entendre que s'ils arrivent à identifier une créature responsable des attaques, il saura se montrer généreux. Il sait que les réfugiés parlent de « monstres enragés » ou encore de « loups possédés », mais que leurs témoignages sont peu fiables. Tout ce qu'il sait d'après ses éclaireurs, c'est que certains villages ont été complètement annihilés, ce qui n'est pas un comportement normal pour des animaux.

Il est alors temps pour les PJs de se mettre en route s'ils veulent arriver avant la nuit. Les portes de la ville sont à présent encombrées par le flux de réfugiés, et retourner en ville prendrait trop de temps.



Johan d'Émérée

Grand Veneur (maître de chasse) de Tourh, dont la loyauté est pleinement acquise à la famille Léofey.



Description. Jeune homme maigre, au visage émacié et aux longs cheveux bruns. Il porte tout le temps des habits de voyage beiges assez simples, mais son arc et son épée d'excellente facture trahissent son rang.

Comment le jouer. Comme un meneur d'hommes posé et réfléchi. Il ne hausse que rarement le ton, mais sait faire preuve de fermeté.

Scène 2 : Boutelieux

Le trajet jusqu'à Boutelieux se fera sans encombre, d'autant que les PJs vont vraisemblablement voyager avec les troupes du Grand Veneur jusqu'à Erzat, un bourg d'un petit millier d'habitants, à partir duquel les différents groupes vont se disperser.

Sur le chemin, ils pourront entendre le **rugissement d'un Lion d'Émérée** et voir sa silhouette se découper sur une colline. L'animal fabuleux fait 4 mètres de haut, et ressemble à un grand lion blanc à la crinière touffue. Un **jet de Connaissances Nature** permettra d'apprendre que ces nobles animaux ne sont pas agressifs tant qu'on ne se rend pas sur leur territoire, et un **jet de Connaissances Empire et Familles** révélera que c'est cette créature qui figure sur les armoiries de la famille Léofey. On raconte d'ailleurs que le patriarche de la famille serait capable de les commander.

S'ils sont à pied ou s'ils ont voyagé en compagnie des autres groupes ou troupes, les PJs devraient arriver à Boutelieux en fin d'après-midi. Le hameau compte à peine une trentaine d'âmes,

principalement des paysans (LdR page 158) n'ayant aucune compétence guerrière. Ils n'ont pas d'armes et lorsque nécessaire, ils repoussent les animaux sauvages à l'aide de fourches. Le hameau est dirigé par le doyen, que tout le monde appelle le **Vieux Gaspard**. D'abord incrédule, les insistances des PJs (faites faire du RP et/ou des jets d'Éloquence) devraient le résoudre à prendre les choses au sérieux. À noter que le minuscule hameau possède un tout petit temple en son centre, où officie une unique pèlerine, **Jeanne de Renn**, faisant office d'herboriste.

Le temps est limité (quelques heures à peine avant la tombée du jour), mais les PJs peuvent tout de même entreprendre différentes choses pour se préparer au mieux. S'ils n'ont pas d'idée, un jet de Connaissances Nature ou Survivalisme peut les mettre sur la voie :

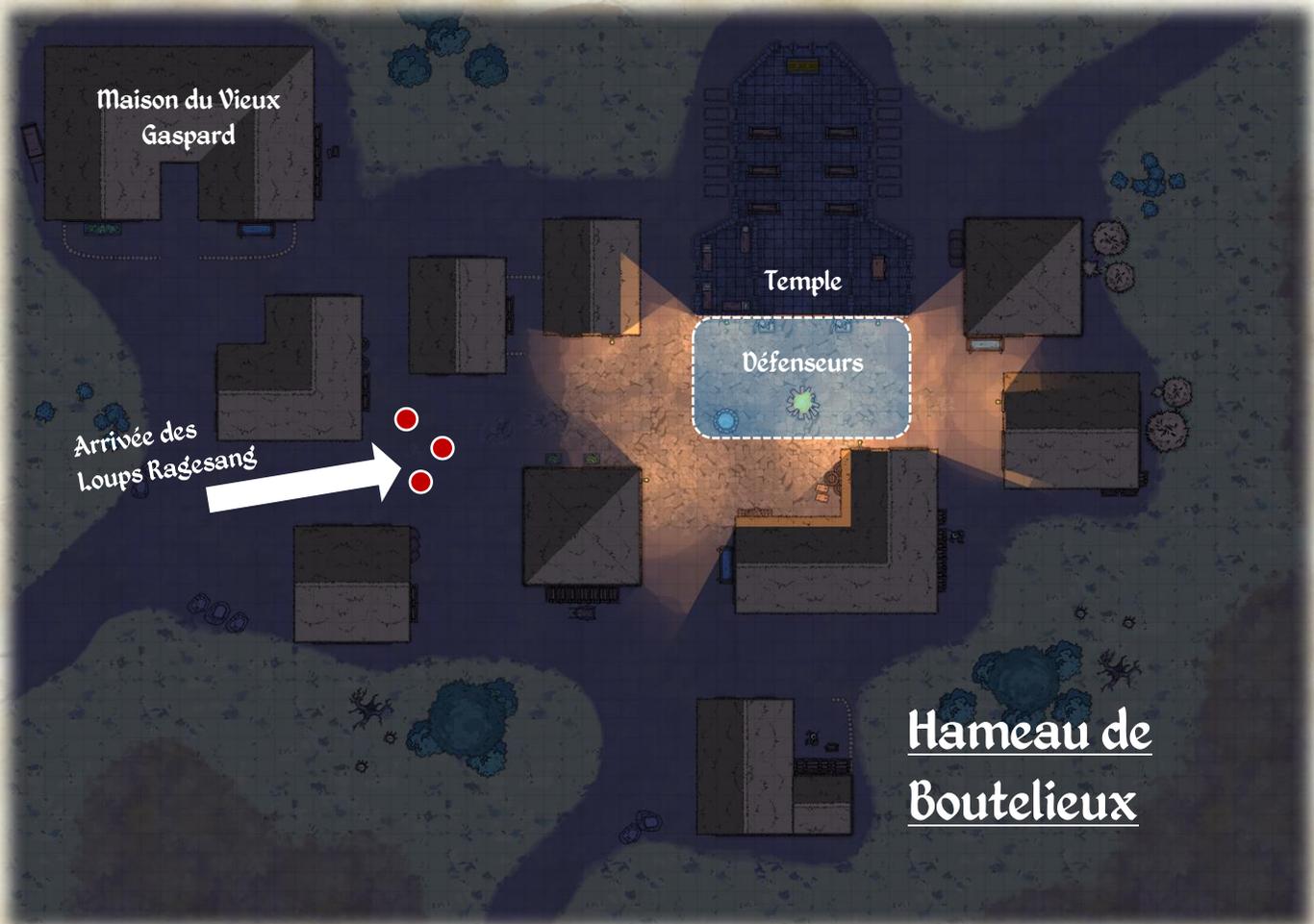
- Faire regrouper les villageois qui ne peuvent pas se défendre dans le temple (cela peut donner lieu à une scène de rôle-play intéressante pour convaincre un villageois borné de quitter sa maison).
- Construire des barricades au centre du village pour restreindre les endroits d'où peuvent venir les attaques (il n'est possible de construire que 2 barricades dans le temps imparti).
- Demander à Jeanne de préparer 1D+1 potions médicinales ou 2 nécessaires de premiers secours.
- Tenter de former au combat les paysans (sans grand succès, mais 5 d'entre eux pourront s'avérer utiles, et protégeront un des endroits sans barricade).
- Tenter de s'enfermer dans le temple en attendant la fin de la nuit est une mauvaise idée, la porte étant vermoulue, elle ne tiendra pas.
- Allumer des feux pour voir d'où viennent les créatures (attention cependant, l'herbe est particulièrement sèche et il ne faudrait pas déclencher un incendie) et préparer des torches.
- S'il y a un archer dans le groupe, il peut monter sur le toit du temple pour avoir un meilleur angle de tir.
- Toute autre action qui vous semble raisonnable.

Rappelez à vos PJs que nous sommes en saison du Dragon, et que la chaleur étouffante rend tous les travaux en plein soleil harassants.

Une fois ceci fait, le Vieux Gaspard partagera une partie des provisions du village avec les PJs.



Blason de la maison Léofey, maîtres de Tourh.



Scène 3 : la nuit la plus longue

Les lumières meurent

Lorsque la nuit tombe, les PJ's devraient être prêts. Au loin, ils peuvent apercevoir de petites lueurs en direction du nord ; les villageois pourront leur confirmer qu'il s'agit de Rimanze, un autre hameau.

Il est possible que les PJ's souhaitent se reposer et faire des tours de garde, ce qui peut être une bonne idée d'une manière générale, mais pas là. En effet, le combat est équilibré pour des PJ's en armes et armures, prêts à se battre. **Alors que la nuit avance et que la lune Yavor a parcouru un quart de son chemin (minuit), les lumières de Rimanze disparaissent une à une**, ce qui est anormal et devrait définitivement décider les PJ's à se mettre sur le pied de guerre.

L'attente est interminable. Faites monter la pression : des hurlements bestiaux résonnent dans le lointain, le vent se lève et des objets inconnus viennent heurter les barricades (il ne s'agit que de « tumbleweed », des boules d'herbes virevoltantes, mais cela devrait attiser leur stress).

Ils arrivent !

Lorsque Yavor en est à la moitié de sa course (vers 2h du matin), les premières créatures arrivent en poussant des hurlements et des grognements bestiaux et désincarnés. Un **jet de Voir difficile** permettra d'identifier dans le noir des loups, mais horriblement déformés par des excroissances osseuses. Fort heureusement c'est tout ce qui reste de ceux qui ont attaqué Rimanze. Ils contourneront les barricades et se ruent sur les défenseurs sans aucune forme de stratégie ou de retenue. Il s'agit en fait de loups contaminés par la Ragesang, mais les PJ's n'ont pas le temps de tirer de conclusions pour le moment : il faut qu'ils défendent leur vie et celle des habitants de Boutelieux !

Il y a **3 Jeunes Loups Ragesang** (statistiques page 77). Notez que leurs statistiques ont été intentionnellement réduites par rapport à l'Archétype Ragesang présenté dans le LdR, afin d'équilibrer ce premier affrontement contre des PJ's débutants. Les villageois s'occuperont de l'un d'entre eux (si les PJ's abattent les 2 autres, ils porteront le coup final à ce dernier, mais sans aide ils auront de nombreux blessés).

Si les PJ's ont pensé à allumer des feux un peu plus loin, les PJ's auront 3 rounds pour se préparer avant que les loups ne soient

SCÉNARIO 1 : LE SANG DU LION

sur eux, tant qu'ils peuvent mettre à profit pour les attaquer à distance, se mettre en position défensive, etc.

Ce combat est assez difficile, surtout pour un premier, donc n'hésitez pas à encourager toute bonne idée de la part des PJs en leur accordant l'Avantage pour la réaliser. Si la chance joue vraiment contre eux, Jeanne de Renn sortira du temple pour réciter une prière (inédite) leur accordant à tous une relance sur leurs jets de Corps à corps, Tir et Défense durant un round.

Si au contraire le combat tourne nettement à leur avantage, les paysans subiront des pertes et il leur faudra s'occuper du 3^{ième} loup.



Un Jeune Loup Ragesang dans toute sa dégoulinante rage

Jusqu'à l'aurore

Une fois leurs ennemis abattus, mettez l'accent sur les blessés parmi les PJs et les villageois. Certains sont peut-être morts... En tout cas, rien ne prouve qu'il n'y ait pas de seconde vague. Si un des PJs a des compétences en Médecine, c'est le moment où il va briller ; sinon, Jeanne pourra s'en charger (Médecine 8D/4+ et soigne 1D+R).

Lorsque les premiers blessés ont été soignés, des hurlements se font entendre dans le lointain. Laissez vos joueurs se préparer dans la précipitation, mais rien ne se passera jusqu'au matin...

Scène 4 : retour à Erzatz

Le lendemain matin, les PJs sont épuisés par leur nuit blanche et le terrible combat (ne demandez toutefois pas de jet d'action Épuisante pour le moment). Avant de quitter Boutelieux, il y a plusieurs choses intéressantes que les PJs peuvent faire :

- Récupérer la tête d'un des loups Ragesang en guise de trophée.
- Extraire de la salive des carcasses (**jet d'Alchimie normal** pour récupérer 1 dose de poison, 1 disponible par loup).
- Étudier en détail les créatures. Il est possible de comprendre avec un **jet de Connaissances Nature normal** que c'était à la base de simples loups, mais que leurs corps ont été altérés par une maladie ou quelque chose du genre. S'il y a un Mage dans le groupe, il saura qu'il s'agit de Ragesang (chose qui devrait passablement l'inquiéter). Un jet de Médecine ou Fouille difficile permet de se rendre compte que les déformations (excroissances osseuses, membres hypertrophiés, etc.) ont l'air d'être plus présentes au niveau de bouche, ce qui pourrait indiquer une contamination par ingestion (et potentiellement empoisonnement). Un des loups a un morceau de flèche qui date d'un combat antérieur fiché dans une patte (durant l'attaque de Rimanze).
- **Un des villageois mentionnera le fait qu'un baroudeur avait fait halte à Boutelieux une semaine plus tôt.** Il avait demandé où se trouvaient les sources pour se ravitailler en eau en cette saison particulièrement chaude (si les PJs ont eu l'information sur l'empoisonnement, ils devraient tiquer). L'individu avait la trentaine, brun, avec un arc et des vêtements de voyage. Le doyen lui avait indiqué la **source la plus proche au nord**, mais que personne ne l'utilisait, car ils avaient un puits dans le village.

Il n'est pas difficile de convaincre les villageois d'aller se réfugier à Tourh, au moins pour le moment, au vu de ce qui vient de se passer. En moins d'une heure, ils ont empaqueté l'essentiel et sont prêts à partir, escortés par les PJs.

L'escorte se fait sans encombre, et PJs et réfugiés arrivent à Erzatz en fin de journée, où les hommes du Grand Veneur prennent le relais.

Et si... les PJs veulent aller à la source tout de suite ?

Il semble très imprudent d'aller y jeter un coup d'œil maintenant, sous peine de ne pas arriver à Erzatz avant la nuit, et personne dans le village ne souhaite ça ! Une vague de protestation générale et un rappel de leur mission devraient suffire à les décider à renoncer.

L'Acte I rapporte aux PJs un total de 5♦.

Erzat

Ampleur : Bourg

Population : 1.000 habitants

Approvisionnement : les armes et les armures sont très difficiles à trouver vu les circonstances, et la nourriture a doublé de prix ; autres objets jusqu'à 150 Kaars

Le bourg fortifié est le point de passage obligatoire pour accéder aux autres villages de la région, et bénéficie d'une garnison permanente. À part cela, il possède quelques cultures locales compatibles avec le climat aride : des oliviers, du blé et un peu de vigne.



Le bourg fortifié d'Erzat

Acte II : tenants et aboutissants

Scène 1 : entretien avec Johan d'Émérée

Une fois les villageois en sécurité à Erzat, les PJs vont s'apercevoir que tous les autres groupes de mercenaires n'ont pas eu leur chance. Les attaques ont été bien plus violentes à d'autres endroits, et plusieurs hameaux, tels que Rimanze, ne comptent aucun survivant. Il règne à Erzat une ambiance assez morose, avec de nombreux soldats en armes dans les rues, donnant un côté « armée en campagne ».

Johan d'Émérée, le Grand Veneur, souhaitera les féliciter en personne, et c'est le moment où ils pourront parler de ce qu'ils ont appris. Johan ne connaît pas la Ragesang, mais si les PJs ont rapporté un trophée, il dit qu'il l'apportera aux pèlerins guérisseurs de Tourh pour qu'ils puissent l'étudier.

Il se montrera particulièrement intéressé par l'histoire du voyageur de la source, et demandera aux PJs de s'y rendre pour enquêter. Il leur donnera **60 Kaars**, en leur promettant une récompense substantielle s'ils arrivent à trouver l'origine de la contamination.

En marque de confiance, il leur prêtera des chevaux, ce qui leur permettra de faire l'aller-retour à Boutelieux en moins d'une journée.

Erzat est un petit bourg ceint d'une haute palissade, et bien gardé. Les hommes du Grand Veneur ont réquisitionné des granges où il est possible de passer la nuit, mais si les PJs veulent plus de confort, il reste de la place à l'**auberge de la Crinière Noire** (4 Kaars/personne). De la nourriture est distribuée gratuitement, et si nécessaire plusieurs commerces sont ouverts plus tard que d'ordinaire.

Et si... les PJs veulent aller à Rimanze ?

C'est possible, d'autant que ce n'est pas très loin à cheval. Le petit village a été éradiqué dans une terrible boucherie. Une dizaine de cadavres de loups Ragesang criblés de flèches gisent au milieu des corps déchiquetés avec une rare violence des villageois et des gens d'armes. L'odeur de putréfaction et de sang séché y est insupportable, si bien que les PJs ne veulent pas s'y attarder (jet de VOL difficile). Ils devraient comprendre qu'ils ont échappé au plus gros de l'assaut grâce au dernier carré qui s'est tenu ici même.

Scène 2 : la source contaminée

Le lendemain matin, la première chose est de retourner à Boutelieux par la route. D'ici là, un **jet de Survivalisme normal** suffit à trouver la source avec les indications du doyen (cela prend **2 heures**, plus 1 heure par nouvelle tentative).

La source en elle-même est une vasque naturelle, à l'ombre de rochers, qui se remplit par un petit filet d'eau. Depuis le temps, elle n'est plus contaminée, mais par mesure de précaution il est possible de la vider ou de la détruire.

Les PJs peuvent fouiller les environs (**jet de Fouille normal**) pour tomber sur un cadavre à moitié dévoré. Il s'agit d'un des hommes de Belphe Ilmar, envoyé pour empoisonner la source avec du sang de Lucrovir, qui a été ironiquement attaqué par la même meute de loups qui a ensuite été contaminée. Il est méconnaissable et la plupart de son équipement est inutilisable. À côté de lui se trouvent des éclats de verre de ce qu'il semble être une fiole marquée d'une tête de mort à cornes stylisée (notez bien ce point, il sera utile pour plus tard). Un **jet de Médecine ou d'Alchimie difficile** permet de constater à la teinte prise par le bouchon que la fiole devait contenir vraisemblablement un liquide rouge depuis longtemps (du sang, depuis plusieurs semaines).



Tête de mort stylisée sur la fiole

Il est toutefois possible de récupérer les choses suivantes sur le cadavre :

- Une **épée courte**
- Une bourse de **10D Kaars**
- Une sacoche contenant une **carte de région** (donne l'Avantage en Survivalisme pour s'orienter aux alentours de Tourh et dans les collines d'Émérée) et des papiers maculés du sang de la victime.

Parmi les papiers, il y a un **petit carnet de notes**. Un **jet de Décryptage normal** permet de comprendre que ce mercenaire travaillait pour la maison Ilmar, mais rien de directement incriminant. Si les PJs n'ont pas trop trainé, ils devraient pouvoir regagner Erzat avant la tombée de la nuit en lançant leurs chevaux au galop.

Scène 3 : nuit et retour à Tourh

Manque de chance, Johan d'Émérée a dû rentrer à Tourh pour rendre des comptes à Éon Léofey en personne. Avec un **jet d'Éloquence ou de Renseignements normal**, les PJs pourront apprendre que les rumeurs d'insécurité ont fini par se répandre en Abracaz, et que les marchands évitent Tourh. Avec la foire de mi-saison de Téros, ces derniers avaient pris l'habitude de faire halte en ville, mais cette année ils préféreront passer par Illisiu, provoquant la grogne des négociants Tourhains.

Les PJs peuvent passer la nuit en sécurité, avant de faire route jusqu'à Tourh où ils arriveront en fin de matinée.

Et si... les PJ décident de voyager de nuit ?

S'ils ont un tant soit peu d'instinct de survie, cela ne devrait même pas leur effleurer l'esprit ! Toutefois, s'ils persistent, ils seront pris en chasse par une meute d'une dizaine de Jeunes Loups Ragesang qui vont tenter de leur mordre les jarrets. Les affronter serait du suicide, mais un jet d'Équitation normal permet de les semer (ce sera sans doute le moment d'utiliser un Point de Destinée (☛) en cas d'échec).

Scène 4 : enquête

Une fois en ville, faites ressentir à vos PJs le **climat d'inquiétude** qui y règne. Personne n'ose sortir de la ville, et les commerçants se font beaucoup de soucis : d'habitude, à cette période, les marchands sont nombreux à passer par Tourh pour se rendre à la foire de Téros, mais ce n'est pas le cas actuellement. Si cela continue, la nourriture risque de manquer...

Les PJs pourront commencer par demander à voir le Grand Veneur, mais ce dernier est fort occupé et ne pourra pas les recevoir avant ce soir. Ça tombe bien, car de toute manière les PJs n'ont pour le moment que le début d'une piste... qu'ils ont tout intérêt à creuser. Les PJs peuvent se rendre à la même auberge que lors de leur premier passage, le **Lional d'Or**. À ce stade, ils devraient encore avoir les chevaux de prêt, et ils peuvent les laisser à l'écurie en face (possédée par la famille Ilmar). Les prix y sont particulièrement élevés (5 Kaars par cheval et par jour, alors qu'habituellement cela ne coûte pas plus de 1 ou 2 Kaars), ce qui devrait faire tiquer les PJs et les inciter à creuser de ce côté.

Si vous faites une pause pendant l'enquête, n'hésitez pas à rassurer vos joueurs en leur disant que leur enquête avance !

Et si... les PJs n'enquêtent pas ?

C'est possible, s'ils jugent (à tort) que leurs informations sont suffisantes pour satisfaire le Grand Veneur. Ce dernier les recevra en coup de vent, avec de grands cernes autour des yeux, n'ayant pas dormi depuis un moment. Il leur fera comprendre qu'il a besoin de concret, et les mettra directement sur la piste des Frères Charretiers.

La famille Ilmar

Quelques **jets de Renseignements** en ville leur permettront d'en apprendre plus sur la famille Ilmar, en particulier :

- C'est une riche famille Tourhaine, bien qu'initialement originaire de la capitale.
- Elle s'est enrichie grâce au **chef de famille, Belpnore Ilmar**, qui possède le monopole des écuries de la ville, fixant des tarifs indécents.
- Belpnore a la réputation d'être froid et calculateur, ce qui explique qu'il s'entende assez mal avec les Léofey qui, eux, sont plutôt francs et amicaux.
- S'attaquer directement à eux n'est pas prudent : ils louent les services de **mercenaires de la guilde du Gantelet Vaillant** et ont des appuis parmi les puissants.
- Des gens appelés « les **Frères Charretiers** » ne cachent pas leur inimitié envers la famille Ilmar, et tout particulièrement Belpnore ; aller discuter avec eux pourrait être très tentant...

Au temple

D'autre part, il est possible de se renseigner sur l'affliction qui a corrompu les loups.

Lorsque les PJs se rendent au temple, ils pourront constater qu'une ferveur particulière s'est installée, et nombreux sont les pèlerins et les ouailles à prier pour que le calme revienne.

Si les PJs ont ramené un trophée à Sire Johan, ils peuvent se rendre dans une alcôve où plusieurs pèlerins sont en train de l'étudier. Les pèlerins accepteront de partager ce qu'ils ont appris avec les PJs s'ils font preuve de tact en se montrant polis et pieux :

- **La bête a été affectée par la Ragesang**, une affliction très rare, sorte « d'effet secondaire » d'une autre maladie bien plus dangereuse.
- La Ragesang elle-même n'est plus transmissible.
- Peu d'informations sont disponibles sur le sujet, mais datent d'une époque appelée « la Guerre de Sang ».
- Un épisode marquant de la Guerre de Sang a eu lieu il y a plusieurs siècles à Tourh justement, et est connu sous le nom de la « Longue Nuit ».

Il serait possible de creuser les différents sujets liés à la Ragesang, mais faites remarquer que cela risque de prendre beaucoup de temps, ce qui devrait inciter les PJs à se focaliser sur la piste des Frères Charretiers.

*Tourh, fief des Léofey et haut
lieu de la Guerre de Sang*



Scène 5 : les Frères Charretiers

Il est possible de trouver **Marius Charr** en train de décharger une petite charrette de sacs de blé particulièrement lourds. Si les PJs lui filent un coup de main, il se montrera loquace :

- Il a commencé sa carrière en tant que conducteur de charrette avec son frangin, Petrus, en reprenant l'affaire familiale. À force de travail, ils avaient pu investir dans des écuries.
- Cependant, il y a quelques années, Belpore Ilmar a fait accuser Petrus d'avoir empoisonné une fille de joie avec qui il couchait, et cela l'a conduit en prison. L'opprobre a été jeté sur les Charrs, et il en a profité pour faire main basse sur les établissements et avoir le monopole des écuries de Tourh. Lui-même en est réduit à n'être qu'un simple charretier, comme à ses débuts.
- Pour lui, Belpore est un rat capable de tout pour de l'argent.
- Il sait que ce dernier a **fermé les plus grandes de ses écuries** pour soi-disant faire des réparations, mais en réalité il s'en sert de stockage pour diverses denrées qu'il fait venir de loin, peut-être même de la capitale.

Marius leur indiquera précisément où se trouvent les dites écuries transformées en un entrepôt improvisé. De plus, pour peu que les PJs jurent d'en faire baver le Sire Ilmar, il leur révélera une **porte de service à l'arrière** (le bâtiment lui avait appartenu par le passé).

Scène 6 : repérage

Un rapide coup d'œil permet aux PJs de se rendre compte qu'il y a un nombre anormalement élevé de gardes pour veiller sur les grandes écuries d'Ilmar. Un **jet de Voir normal** indiquera qu'il s'agit de mercenaires, et un **jet de Connaissances Empire et familles** confirmera qu'ils font partie d'une guilde d'Illisiu appelée le **Gantelet Vaillant**, réputée pour sa fiabilité. Notez que les mercenaires ne sont pas armés de mauvaises intentions en soi, ils ne sont en rien au courant des malversations de Belpore et se contentent d'obéir aux ordres avec zèle. En tout cas, ils sont bien trop nombreux pour que les aventuriers entrent en force ou réussissent à se faufiler discrètement. Même la porte de service est gardée.

S'ils font le tour du bâtiment, un **jet de Voir difficile** (ou automatique s'ils ont eu l'info de la porte dérobée) leur permettra de trouver une **caisse jetée sur un tas de bois**. Elle comporte des emplacements pour contenir ce qui pourrait être des bouteilles ou des fioles, et sur le couvercle est peint... le **même symbole de tête de mort** que sur l'étiquette de la fiole !

Aux PJs de réussir à récupérer le couvercle au nez et à la barbe des gardes (avec une diversion, ou discrètement), puis il est temps de retourner voir Johan d'Émerée avec cette preuve compromettante.

Si les PJs se montrent particulièrement prudents et pensent qu'il leur faut davantage de preuves au préalable, faites en sorte que des nouvelles d'une attaque sur Erzatz arrivent à leurs oreilles. Cela devrait leur montrer que le temps presse et que le temps n'est plus aux tergiversations.

Marius Charr

Un des deux « Frères Charretiers », frangin de Pétrus.



Description. La quarantaine, le visage sévère et les cheveux argentés. Ses yeux bleus se détachent de son teint hâlé. Il a les mains calleuses d'un travailleur.

Comment le jouer. Désabusé et résigné, ajoute systématiquement « que les Jumeaux maudissent son nom » à chaque mention de Belpore Ilmar.

L'Acte II rapporte aux PJs un total de 3♣. Si vous le souhaitez, c'est également un moment où vous pouvez permettre à vos joueurs de dépenser leurs ♣ pour améliorer leur personnage (on peut supposer qu'ils trouvent facilement des instructeurs à Tourh). Pensez à les inciter à garder quelques ♣ sous la main pour changer leur Destinée.



Acte III : la trahison de Belpnore Ilmar

Scène 1 : l'ire du Grand Veneur

Une fois les preuves (la fiole et le couvercle de la caisse) apportées à Johan d'Émérée, le Grand Veneur entrera dans une colère sourde. Il donnera plusieurs ordres sèchement à ses subalternes, et en peu de temps un petit bataillon de soldats portant la livrée d'azur, d'or et de gueule des Léofey est paré au combat, en armures rutilantes. Ils sont un bon nombre et bien équipés, de quoi se battre à armes égales avec les mercenaires d'Ilmar. Toutefois, Sire d'Émérée insiste pour que les PJs – jusque-là très efficaces – les accompagnent pour **prendre d'assaut les écuries**.

Si les PJs demandent, ils peuvent se servir en armes (dans la mesure du raisonnable, et elles s'appellent « reviennent »), mais il n'y a pas le temps pour enfileur une armure.

Scène 2 : l'assaut des grandes écuries

En vue des grandes écuries, les mercenaires se regroupent devant les portes. Le Grand Veneur demande discrètement aux PJs de passer par l'arrière pour pénétrer dans le bâtiment, tandis que le gros des troupes sera massé devant.

Une fois que les PJs se sont éclipsés, ils entendent le tumulte d'un combat. La porte arrière (indiquée par Marius Charr) est bien moins gardée, mais les mercenaires sont en alerte. Si les PJs veulent entrer, il va falloir se battre !

Et si... les PJs préfèrent attendre ?

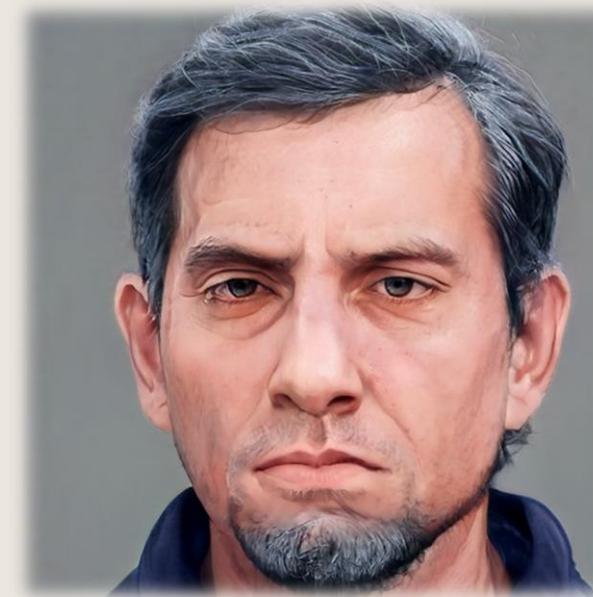
Après tout, ils pourraient laisser les hommes du Grand Veneur faire le gros du boulot... Cela va s'avérer être une mauvaise idée, car au bout de quelques minutes Belpnore Ilmar va essayer de s'enfuir par ici, mais il est accompagné par 2 Mercenaires supplémentaires (profil du Milicien avec hallebarde), ce qui va rendre l'affrontement nettement plus difficile.

La porte est gardée par 2 Mercenaires du Gantelet Vaillant (statistiques du Milicien, LdR page 161) et 1 Sergent du Gantelet Vaillant (statistiques du Garde, LdR page 161). Un des mercenaires porte une hallebarde, le second un arc court. Le Sergent est quant à lui équipé d'une épée et d'un bouclier. Les PJs jouent en premier, et chacun d'entre eux réussissant un **jet de Discrétion normal** peut prendre un adversaire en traitre.

Une fois le Sergent et un autre d'entre eux mis hors d'état de nuire, les autres laisseront tomber leurs armes pour se rendre.

Belpnore Ilmar

C'est un roturier parti de rien, qui a réussi à devenir le magnat des écuries de Tourh par des manigances sans scrupules.



20♥ 20♣ 2♠ 0♣ 5♣

Description. La quarantaine, bien apprêté et bien habillé, les cheveux lissés en arrière, porte le bouc.

Comment le jouer. Hautain, maniéré, intelligent, ne supporte pas la douleur physique. Il voue une haine féroce envers la famille Léofey et veut se venger. Belpnore ne combat jamais, et se rendra s'il est menacé physiquement.



Le lion, héraldique redondante en Abracaz

Scène 3 : confrontation avec le traître

Une fois que les gardes de la porte ne sont plus un problème, les PJ's tombent nez à nez avec Belphe Ilmar qui tente de prendre la tangente (dans ce cas, il n'est pas accompagné de deux autres mercenaires). Il n'est pas difficile de lui mettre le grappin dessus, et ce dernier lui proposera une petite fortune (qu'il n'a pas sur lui) pour les convaincre de le laisser partir.

C'est à peu près à ce moment-là que Johan d'Émérée et ses hommes font irruption. Les PJ's ont le temps de se soigner sommairement, et des potions médicinales leur sont distribuées si besoin. Rapidement, Belphe est flanqué sur une chaise et quelques baffes suffisent à le faire craquer. Il révèle alors ce qu'il sait pour peu qu'on cesse de le brutaliser et qu'il échappe à l'échafaud.

- Oui, c'est bien lui qui a fait empoisonner les sources avec du sang contaminé
- Il comptait faire d'une pierre deux coups en ternissant l'image des Léofey, les faisant passer pour des incapables,

et faire de juteux profits en revendant les denrées qu'il avait stockées, un peu plus tard, en temps de pénuries, si les commerçants évitent Tourh pour se rendre à la foire de Téros.

- Il avait eu vent que ses plans avaient été contrariés et a chargé son meilleur homme, Argos Rance, d'aller enfoncer le clou en empoisonnant la source où vont boire les Lionals d'Émérée, transformant ces gigantesques et nobles créatures en machines à tuer inarrêtables !

Une fois que Belphe aura révélé cette information, les PJ's devraient se rendre compte que le temps est compté, et que les autres questions pourront attendre (sinon, ce sera Johan qui coupera court à l'interrogatoire). Le temps n'est plus aux tergiversations, il faut à tout prix arrêter Argos avant qu'une meute de créatures immenses et enragées ne s'abattent sur les villages des alentours !

L'Acte III rapporte aux PJ's un total de 2♣.



Acte IV : course contre la montre

Scène 1 : départ précipité

Les hommes de Johan étant lourdement armurés (lui non), il siffle pour qu'on apporte des chevaux, et demande aux PJs, équipés plus légèrement, de le suivre pour l'assister. Pressez vos joueurs, ne leur laissez pas le temps de poser trop de questions ou d'élaborer un plan. Il faut agir. Tout de suite !

Mené par le Grand Veneur, le petit groupe sort de la ville au galop tandis que tout le monde s'écarte devant eux. Johan leur crie en arrière qu'il sait où se rend Argos Rance, et qu'il connaît un raccourci pour rattraper leur retard.

Scène 2 : chasse à l'homme

Le Grand Veneur est un cavalier émérite, et les conduira à une allure de trot soutenue alors vers le nord, jusque dans les collines d'Émérée. La végétation est sèche ou inexistante, et les chaos rocheux ne font qu'accentuer la sensation d'étouffement due à la chaleur ambiante.

Se mettant à leur niveau, Johan d'Émérée leur donnera quelques explications :

« Je connais bien ces collines, ma famille y a vécu durant des générations et des générations, chassant les dangereux animaux qui y ont élu domicile, loin des humains. Pourtant, c'est bien un Léofey, Matusamel, ancêtre d'Éon, qui a découvert l'endroit secret où nous nous rendons. J'ignore comment Ilmar a eu vent de sa localisation, mais je suis persuadé qu'il disait vrai. Ce lieu est très important pour les Lionals, une sorte de sanctuaire dans une petite vallée fertile et cachée. Vu l'effet du sang sur de simples loups, je n'ose imaginer ce qui se passerait si des dizaines de Lionals sombraient subitement dans une folie enragée... ».

Puis il s'exclame :

« Là-haut ! Sur la corniche ! C'est Argos Rance, ce ne peut être que lui ! Il nous a repérés et vient de lancer son cheval au galop, il faut que nous... ».

Mais le Sire d'Émérée s'arrête net, et plisse les yeux en direction de rochers. Il a repéré un Lional... en chasse. En effet, le groupe vient sans le savoir de pénétrer sur son territoire de prédation (pensez à la scène avec le chasseur et le vélociraptor dans Jurassic Park). Tout doucement, il descend de sa monture, prépare son arc et s'avance avec une lenteur millimétrique.

« Je m'occupe de lui, rattrapez Rance avant qu'il ne commette l'irréparable. Que les Dieux Jumeaux vous protègent ! Allez. MAINTENANT ! »

Les PJs n'ont pas le choix, il leur faut déguerpir sur-le-champ. S'il le faut, le Grand Veneur produira un sifflement aigu pour faire partir les chevaux du groupe au galop.

Scène 3 : course-poursuite

Le temps presse désormais, et une course-poursuite s'engage tandis que le soleil se fait de plus en plus rasant. Débutez une course-poursuite (LdR page 128), mais avec des Obstacles déjà prédéterminés (Argos ne peut pas les contourner, mais les PJs oui). Dans l'ordre :

- **Équitation 2.** Lancer sa monture au galop.
- **Équitation 2.** Faire sauter sa monture par-dessus un tronç d'arbre.
- **Voir 2.** Repérer le sentier dans les broussailles.
- **Équitation 2.** Faire prendre à sa monture un virage en épingle.

Les statistiques d'Argos Rance se trouvent **page 79**.

Il y a 3 issues possibles à cette course-poursuite :

- Si un PJ rattrape Argos, le combat s'engage immédiatement et les autres PJs doivent arriver sur le même Obstacle pour rejoindre le combat à leur tour.
- Si à la fin du 4^{ème} round Argos n'a pas été rattrapé, il s'échappe de justesse, mais il sait qu'il n'aura pas le temps d'empoisonner la source avant que les PJs n'arrivent à leur tour. Il va alors sauter de son cheval et se cacher pour tenter de prendre en traître le premier PJ en lui décochant une flèche bien placée.
- Si Argos parvient à franchir tous les Obstacles sans être rattrapé et avant la fin du 4^{ème} round, il s'échappe avec une bonne longueur d'avance (voir ci-dessous).

Et si... Argos s'échappe avec une bonne longueur d'avance ?

C'est clairement la pire des possibilités, qui ne devrait pas arriver si les PJs dépensent quelques Points de Destinée (☼) pour réussir leurs jets de course-poursuite.

Dans ce cas, Argos atteint Velh Tamar, mais au moment d'empoisonner la source il se fait attaquer par un Lional qui le coupe en deux et... avale la fiole. Pour le côté dramatique, les PJs arrivent à ce moment-là, pour voir la bête formidable se transformer et attaquer la première chose qu'il voit : eux !

Utilisez les statistiques simplifiées du Lional Ragesang (page 78). Les PJs ne devraient pas être en mesure de le vaincre en théorie. À la place, ils doivent tenir 3 rounds (cela fait office de « boss » de fin de scénario à la place d'Argos Rance). Passé ce moment, 4 autres Lionals attaquent leur congénère dégénéré, laissant du répit aux PJs pour s'enfuir. De loin, ils voient le Ragesang succomber sous les coups.



*Les arides collines d'Émérée sous
les derniers rayons de soleil*

SCÉNARIO 1 : LE SANG DU LION

Scène 4 : combat au soleil couchant

Si un PJ rattrape Argos, il lui fait vider les étriers et le **flanque À TERRE** (pas de jet). Les PJs jouent en premier, mais si un seul a réussi à rattraper Argos, il va devoir tenir en attendant les renforts ! Argos sort alors sa grande hache et les autres PJs vont arriver au fur et à mesure.

Si Argos a pu **préparer une embuscade**, il joue en premier et tire sur le premier PJ avec son arc court dès qu'il passe à moins de 20m. Dès qu'un PJ arrive à son contact, il range son arc pour sortir sa grande hache. Cette fois-ci encore, les PJ risquent d'arriver au compte-goutte.

Dans tous les cas, le soleil commence à prendre des teintes orangées pour un final digne de ce nom. Le combat se passe sur une corniche, où il est difficile de passer à plus de 2 de front à cheval. Il est possible de pousser un adversaire dans le vide (10m de chute) ; si c'est Argos, la fiole de sang qu'il porte sera automatiquement brisée, qu'il survive ou non à la chute.

Argos Rance est fort, et armé d'une grande hache faisant des ravages. C'est aussi l'occasion de montrer la supériorité

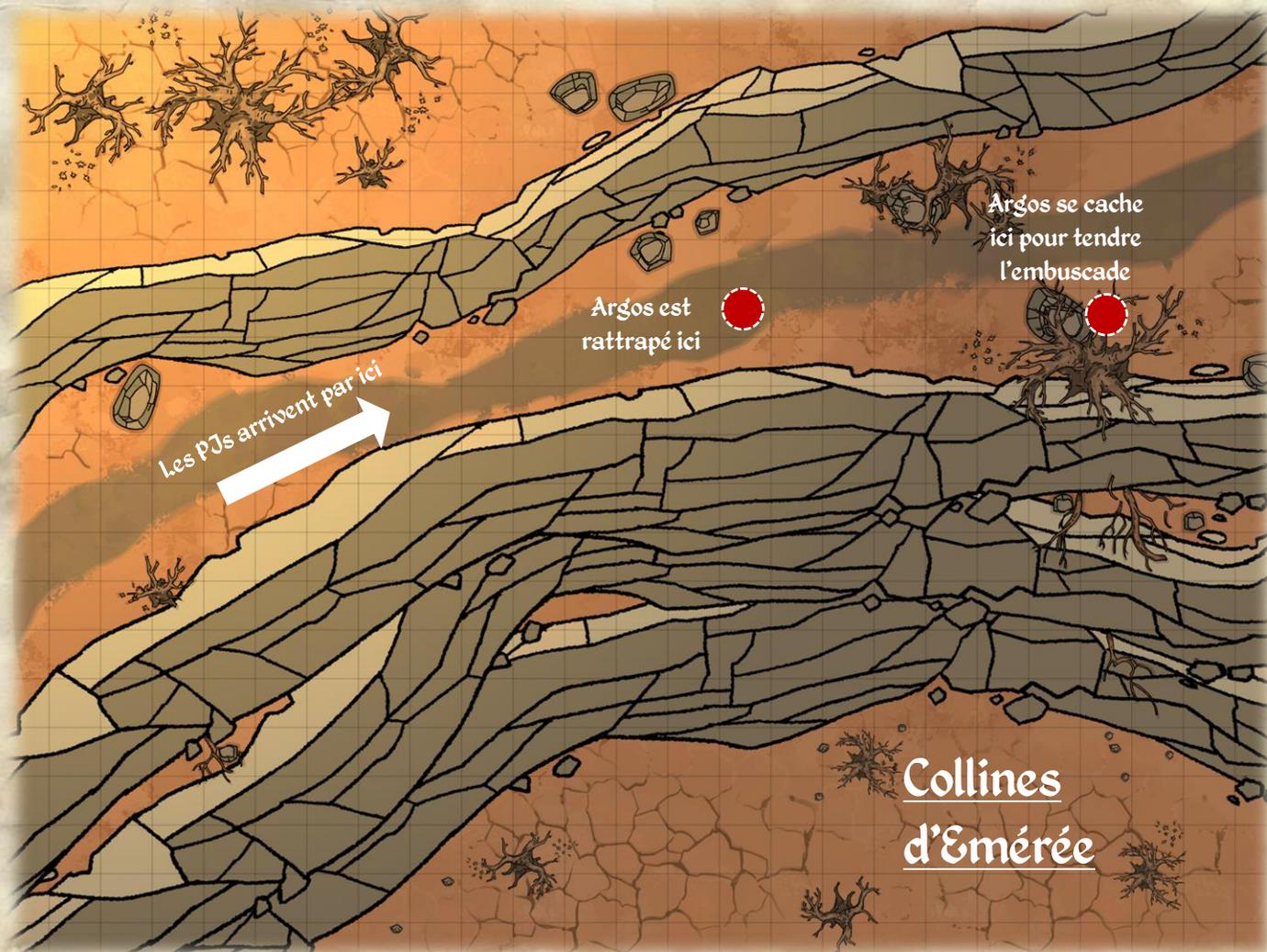
martiale des Pouvoirs : Argos en connaît 2 et les utilisera systématiquement contre les adversaires portant un bouclier ou une arme à allonge.

Il sait en outre que ce qu'il est en train de faire lui vaudra l'échafaud s'il est attrapé (il n'est pas noble comme Belphe), et combattra jusqu'à la mort. **Avant de mourir, il fracasse la fiole par terre**, marmonnant dans un dernier soupir « *C'est sans doute mieux comme ça en fin de compte...* ».

Une fois le combat terminé, les PJs peuvent enfin souffler, panser leurs blessures, fouiller le cadavre et jeter un œil aux alentours. Ils peuvent apercevoir plus haut l'entrée d'un tunnel, menant à Velh Tamar... mais n'ont pas le temps d'aller bien loin.

Johan d'Émerée refait alors son apparition, couvert de sang, montrant ainsi qu'il n'a pas usurpé son titre de Grand Veneur et a réussi à faire fuir la bête monstrueuse. Il dit sombrement qu'il ne faut pas s'éterniser ici, et qu'il est temps de rentrer à Tourh.

L'Acte IV rapporte aux PJs un total de 3☼.



Épilogue

De retour à Tourh, les PJs peuvent se reposer quelques jours tous frais payés à l'**auberge du Lion Rouge**, le temps de panser leurs blessures et de savourer leur victoire. La perfidie de Belpheor Ilmar fait le tour de la ville, et il est dit qu'il a été envoyé à l'ombre jusqu'à la fin de ses jours à la prison de haute sûreté de Quatraze. Les mercenaires du Gantelet Vaillant survivants se sont quant à eux hâtés de quitter la ville.

Une fois bien reposés, un messenger informe les PJs qu'Éon Léofey, seigneur de Tourh, souhaite les recevoir. Ce dernier les accueille sur une terrasse du château. Il porte une épée finement ouvragée à la ceinture, une cuirasse et une grande cape rouge frappée des armes de sa maison. Éon sait se montrer amical et est particulièrement charismatique : de lui émane une prestance martiale héritée de ses ancêtres. Il commencera par féliciter les PJs, et leur fournira quelques informations supplémentaires :

- Ilmar a bien été jugé pour trahison, et seuls son rang social et le fait qu'un autre noble ait intercedé en sa faveur lui ont évité l'échafaud. Une partie de ses richesses ont été saisies pour dédommager les villages attaqués, et sa cousine a repris l'affaire familiale (bien rapidement d'ailleurs).
- Il a tout avoué (répondez à toutes les questions des PJs sur ce point, en vous aidant si besoin de la section « Pour le Conteur » page 14 **Erreur ! Signet non défini.**). Il comptait se venger des Léofey à qui il met sur le dos la mort de sa femme, attaquée par un Lionel ; pour lui, ce sont eux qui n'ont pas su protéger les citoyens. Éon se défendra en disant que cela s'est passé loin de la ville dans les collines.
- En particulier, il a acheté un très rare et hors de prix « poison » à la capitale, **Heinburud**, transformant les animaux en bêtes assoiffées de sang (il ignorait qu'il s'agissait de sang de Lucrovir, mais il savait qu'il ne fallait en aucun cas qu'un humain ne soit blessé avec).
- Il a fait affaire pour acheter les fioles de sang avec une puissante aristocrate d'Heinburud appelée **la Parfumeuse**, mais il sait qu'**elle n'est qu'une intermédiaire**. Il ne connaît pas qui est le véritable vendeur.

Sire Léofey sait ce qu'est un Lucrovir, et que ce sont ces créatures, créées par les Vampyres (de mystérieuses créatures des ténèbres), qui ont été à l'origine d'une sombre époque appelée la **Guerre de Sang**. Il sait également que durant la Longue Nuit, ses ancêtres se sont battus glorieusement contre ces engeances ici même pour protéger Tourh, les brûlant de leurs épées flamboyantes.

Éon Léofey a averti la Confrérie de cette affaire, mais il souhaite charger les PJs de mener l'enquête pour son propre compte. **Il veut savoir qui vend ce sang impie, et que les PJs se chargent d'en détruire jusqu'à la moindre goutte, de manière à**

ce que ce drame ne puisse se reproduire ailleurs. Pour cela, il est prêt à offrir **1000 Kaars et une propriété à Tourh** pour le groupe (cela représente une véritable fortune !), mais veut des résultats à la hauteur de ses attentes.

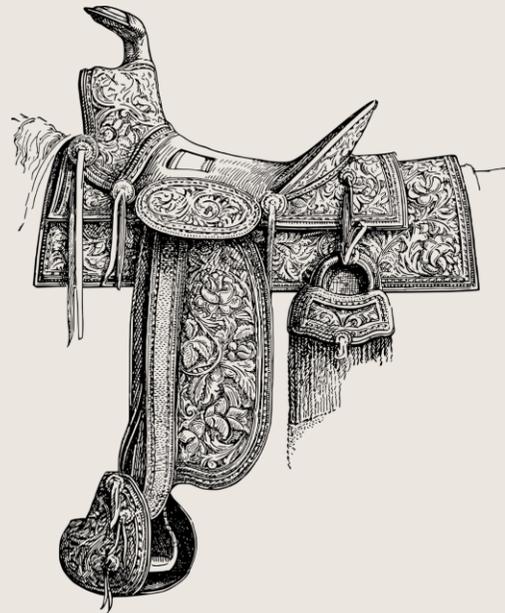
Si les PJs demandent pourquoi eux, il répondra qu'il croit en leur instinct pour découvrir la vérité, et qu'ils semblent guidés par les Dieux Jumeaux eux-mêmes.

Sire Léofey sait également se montrer reconnaissant, et leur offrira à chacun une arme de qualité supérieure en provenance de ses armureries personnelles et un cheval pour le voyage. S'il y a un pèlerin dans le groupe, il lui remettra à la place un **Pendentif Doré (LdR page 155)** en grande pompe au temple.

Et pour le frère de Marius Charr ?

C'est le moment où un PJ peut demander au Sire Léofey de le gracier, par exemple à la place de toucher sa part de la récompense. Éon acceptera si la requête est correctement formulée (si besoin, demandez un jet d'Éloquence).

Marius viendra les trouver dans ce cas avant de partir, pour donner au PJ qui a renoncé à sa récompense une selle d'excellente qualité, héritée de son père (donne l'Avantage aux jets d'Équitation du cavalier).



Il leur conseille enfin de commencer leur enquête à Heinburud auprès d'une amie courtisane à lui : **Éliane de Ventaulme**. Ils pourront la trouver à la **Toilette d'Argent** (une boutique de vêtements de luxe). Elle sait beaucoup de choses et a ses entrées dans l'aristocratie mondaine.

Entre ce scénario et le suivant, les PJs vont faire route vers Heinburud. C'est l'occasion de faire une inter-aventure durant laquelle ils vont pouvoir dépenser leurs ☆ pour améliorer leur personnage (plus d'informations au début du prochain scénario page 32).

An aerial, high-angle view of a medieval city built on a steep cliffside. The city features numerous buildings with red-tiled roofs, several prominent churches with tall spires, and a large central square. The city is surrounded by a stone wall, and the surrounding landscape is hazy and mountainous.

Scenario 2:

Dangerous

Summers



Fiche technique

Type — Semi-ouvert / linéaire

PJ — 4 ou 5 personnages entre 10-15♣

Joueurs — débutants ou intermédiaires

Conteur — intermédiaire

Durée — 3 à 5 séances de jeu (12 à 20h)

Combat ■■■□□

Voyage □□□□□

Diplomatie ■■■■□

Enquête ■■■■□

Ambiance ■□□□□

En quelques mots...

Ce deuxième scénario a un rythme bien moins effréné que le premier, et les PJs devraient avoir plus de temps pour enquêter et comprendre ce qui se passe. Le fil rouge est de remonter à la source du trafic de sang et confondre les personnes importantes impliquées. Les PJs devront naviguer avec tact dans les sphères du pouvoir, tout en faisant parler l'acier lorsque nécessaire.

Inter-aventure

Le voyage vers Heinburud est long et sans grand intérêt dans le cadre de cette campagne, c'est pourquoi il est passé dans une ellipse ici. Avant de partir de Tourh ou bien sur le chemin, les PJs peuvent dépenser leurs Points de Destinée (♣) pour améliorer leurs capacités.

De plus, chacun d'entre eux peut réaliser une **activité d'inter-aventure (LdR page 52)**. Notez que cela n'est pas obligatoire, mais c'est tout à leur avantage !

Dans tous les cas, les PJs arrivent finalement au bout de plusieurs semaines de voyage à Heinburud, le 10^{ième} jour de la saison du Golem.

Pour le Conteur

Cette seconde aventure se déroule en milieu urbain : les PJ's ne devraient pas avoir à sortir de la capitale (si ce n'est dans les faubourgs).

Voici les évènements marquants de la chronologie :

- **Il y a 10 ans (3291).** Aniel Cézambre est privé de ses terres et de son titre par sa demi-sœur. Il a alors 12 ans. Sa servante Laureline lui permet de rejoindre Heinburud où il est recueilli par la famille Vilmont.
- **Il y a 4 ans (3297).** Aniel, alors âgé de 18 ans met la main fortuitement sur l'artefact des Crocs de Sang (page 73) lors d'une vente d'objets d'art et découvre l'étendue de son pouvoir en déchiffrant le grimoire qui va avec.
- **Il y a 3 ans (3298).** Aniel lance son projet de création d'une armée à l'aide des Crocs de Sang en Fonrinet sous la houlette de Mesmer.
- **Il y a 2 ans (3299).** Les recherches n'avançant que peu, il recrute l'alchimiste Alaric Nox et utilise du Cruor pour transformer un mendiant en Lucrovir et pouvoir l'étudier directement à la capitale. Pour cela, il loue les services de Jakaris et ses maîtres-chiens.
- **Début de la Dryade de cette année (3301).** Aniel est contraint de vendre du Cruor à Belphore Ilmar par le biais de la Parfumeuse pour continuer de financer ses recherches.
- **10^{ème} jour du Golem.** Les PJ's arrivent en ville.

Durant ce scénario, les PJ's vont pouvoir en apprendre davantage sur la Guerre de Sang et les Lucrovirs, et surtout sur les machinations de Sire Cézambre.

C'est également l'occasion de les introduire auprès des nobles et puissants d'Heinburud, qu'ils soient alliés ou des adversaires, et leur faire goûter à la vie foisonnante de la capitale.

Acte 1 : Heinburud, capitale de l'Empire

Scène 1 : quand on arrive en ville

Vaste et étendue, haute et imposante, la cité domine la plaine et les collines aux alentours. Une large muraille hexagonale, garnie de tours, de tourelles, de ponts protégés, de herses, de mâchicoulis, de bretèches... l'entoure telle une ceinture protectrice de laquelle débordent des faubourgs agglutinés le long des routes. Les soldats en armure étincelante de la garde Impériale arborent fièrement les deux silhouettes d'or auréolées sur fond d'azur, veillant sur la plus grande des villes de tout l'Empire. Des habitations, toutes en pierre de taille, se dressent les unes à côté des autres, alignées dans un véritable capharnaüm, formant une gigantesque agglomération de 130.000 d'habitants. Un édifice remarquable arbore deux clochers pointant vers le ciel : c'était la Basilique Jumelle. Enfin, au milieu de la cité se dresse un château impressionnant, celui de l'Empereur. Heinburud est assurément sans aucune commune mesure avec les autres villes que vous avez pu traverser.

Lorsque les PJ's arrivent à la capitale, ils devraient être un peu déboussolés ; heureusement, les passants et les soldats, voyant qu'ils ne sont pas ici, pourront leur indiquer leur chemin. Vous pouvez également leur fournir la carte ci-contre, par exemple par le biais d'Éliane. On leur conseille en particulier d'éviter les **faubourgs** et le **quartier du Fond**, qui ont mauvaise réputation. Les PJ's vont sans doute commencer par vouloir se rendre à la Toilette d'Argent, ou encore se trouver une auberge pour poser leurs affaires. Dans tous les cas, leurs péripéties à Tourh n'ont eu aucun retentissement à la capitale, où elles sont reléguées au rang de simple curiosité des confins de l'Empire.

Auberges

Dans ce dernier cas, les options ne manquent pas :

- **Le Terrier Noir**, mal famée mais discrète et peu onéreuse (2 Kaars/jour), dans le quartier du Fond.
- **Le Carillon de Bronze**, auberge populaire principalement fréquentée par les marchands, mais restant abordable (5 Kaars/jour), dans le quartier de La Halte.
- **L'Auberge de la Cloche**, très huppée (15 Kaars/jour) et sécurisée dans l'enceinte de la ville intérieure, dans le Haut quartier.

Les auberges ont toutes une écurie ou une grange où les PJ's peuvent laisser leurs chevaux, peu pratiques dans les rues encombrées de la capitale. **La Toilette d'Argent se trouve quant à elle dans le quartier des Brillants.**



Heinburud

- (1) Palais Impérial
- (2) Place d'honneur
- (3) Le Recoin
- (4) Le Jardin
- (5) Les Sages
- (6) Le Haut
- (7) Grand marché intérieur
- (8) Les Brillants
- (9) Quartier de la Foi
- (10) Les Ombres
- (11) La Mise
- (12) Les Fameux
- (13) L'Hurée
- (14) Les Fumées

- (15) QG de la Garde Impériale
- (16) Les Peaux
- (17) Le Fond
- (18) Les Briques
- (19) Le Nichoir
- (20) La Halte
- (21) La Basilique Jumelle
- (22) Les Chiffons
- (23) Les Brailles
- (24) Les Forts
- (25) Poste de garde
- (26) Faubourgs sud
- (27) Grand marché extérieur
- (28) Faubourgs nord
- (29) Espace cultivé

SCÉNARIO 2 : DANGEREUSES HUMEURS

Déplacements

Heinburud est gigantesque, et marcher d'un quartier à un autre prend du temps dans les rues bondées (comptez environ 15min pour traverser un quartier), et peut être risqué en empruntant des ruelles peu engageantes et sombres. Afin d'ajouter un peu de piment, vous pouvez demander un jet de Chance lorsque les PJs se déplacent et appliquer l'évènement correspondant. Au fur et à mesure du scénario, certains évènements pourront se rajouter suivant les actions des PJs.

Jet de Chance	Évènement
2 ou moins	Au détour d'une ruelle, 1D+2 gredins (statistique du Brigand, LdR page 160) tentent de détrousser les PJs. Ils leur demanderont leurs bourses en échange de leur vie.
3	Un ours (LdR page 170) s'est échappé d'un cirque itinérant et commence à ravager la rue dans laquelle se trouvent les PJs. Les marques de torture sur son corps peuvent expliquer pourquoi il ne porte pas les humains dans son cœur... Ignorez ce résultat s'il est déjà arrivé.
4-9	Rien.
10	Un griffon traverse le ciel en projetant son ombre, avant d'atterrir sur une tour du palais impérial. Les enfants s'arrêtent de jouer pour s'en émerveiller.
11	Un officiel demande de faire place devant les PJs, et en s'engouffrant derrière lui ils gagnent énormément de temps et arrivent rapidement à destination.
12 ou plus	Un marchand hèle les passants pour vendre des biens (à la discrétion du Conteur) avant de partir en voyage. Un jet de Négocier permet de se rendre compte que les prix sont particulièrement attractifs (50% moins cher !). Ignorez ce résultat s'il est déjà arrivé.

Scène 2 : la Toilette d'Argent

Située dans le quartier des Brillants, qui regroupe la majeure partie des boutiques de luxe, la boutique de la Toilette d'Argent arbore une enseigne en métal représentant une robe argentée.

L'intérieur est rempli de vêtements raffinés mis en valeur sur des mannequins, et de grands miroirs aux contours ciselés permettent de se contempler durant l'essayage de ces magnifiques atours. Tout est propre et très bien ordonné.

Une femme rousse portant une magnifique robe verte à dentelle et froufrous les accueille avec une grâce certaine. C'est **Éliane de Ventaulme** elle-même, et suivant leur dégaîne et leur

état de propreté, elle réagira différemment. Toujours est-il que lorsqu'ils se présenteront comme des envoyés d'Éon Léofey, elle leur demandera de ses nouvelles (elle a eu vent « d'incidents étranges » du côté de Tourh), et se montrera tout de suite prévenante et attentionnée envers eux.

Il est à noter qu'Éliane emploie deux apprenties couturières, Huguette et Anna, pour le gros œuvre, mais ces dernières ne sont pas présentes à ce moment-là. L'échoppe comprend également un atelier, et Dame de Ventaulme habite à l'étage qui comprend une coquette suite ainsi qu'une chambre d'amis. Si besoin, un plan est disponible page 103.

Éliane de Ventaulme

Courtisane propriétaire de la Toilette d'Argent.



Description. Femme mure, aux cheveux roux et au maquillage impeccable. Éliane est veuve et ses enfants ont quitté la maison depuis longtemps, si bien qu'elle passe le plus clair de son temps au magasin et à des réceptions.

Comment la jouer. Aime les beaux atours et la conversation. Précieuse et attentionnée, sait se montrer attachante. Se considère un peu comme la « maman » du groupe fraîchement arrivé dans une capitale qui les dépasse.

Ce qu'Éliane peut apporter

Premièrement, elle sait beaucoup de choses sur Heinburud, et pourra renseigner les PJs.

Elle a également déjà entendu parler de la Parfumeuse. Elle ne connaît pas son véritable nom, mais elle sait qu'elle tient une parfumerie dans le quartier des Brillants également, et qu'elle a des soutiens auprès de certains nobles puissants. C'est une « nouvelle » riche qui a réussi à s'élever au-dessus de sa condition, et on raconte que sa parfumerie bien sous tous

rappports serait en réalité une façade à des activités moins légales.

Ensuite, elle peut se débrouiller pour les introduire auprès de cette dernière, s'ils lui assurent de ne pas faire de vague (il en va de sa réputation et de sa sécurité). Elle peut organiser cela pour le lendemain.

Si les PJs reviennent la voir après s'être fait éconduire à la Bibliothèque du Rhombe, elle pourra intercéder auprès du recteur Syfras.

Elle connaît bien les hautes sphères de la ville, et pourra renseigner les PJs sur les familles nobles, en particulier plus tard lorsqu'ils enquêteront sur Aniel Cézambres (page 83).

Enfin, elle peut leur prêter toutes sortes d'habits, y compris des vêtements de noble s'ils ont besoin d'être présentables (elle n'autorisera jamais qu'ils aillent rencontrer une personnalité importante « vêtus de haillons » !).

Arrangez-vous pour que les PJs l'apprécient et retournent la voir dès qu'ils ont besoin d'aide (l'attachement émotionnel qu'ils auront renforcera le côté dramatique lorsqu'elle sera assassinée, et les incitera à se venger).

Scène 3 : la Parfumeuse

La parfumerie se trouve dans le **quartier des Brillants**, et a pignon sur rue. C'est une jolie bâtisse aux murs blancs, décorée avec des tentures colorées. Des odeurs agréables en émanent, et à l'intérieur se trouvent plusieurs vendeurs et gardes aux armures finement ciselées.

Si les PJs demandent à voir directement la **Parfumeuse** à son échoppe, en armes et sans motif valable, ils ne pourront pas la rencontrer, car « elle n'est pas disponible pour le moment, mais je vous en prie, jetez un œil à nos articles ! ».

En revanche, s'ils viennent de la part d'Éliane et/ou qu'ils présentent bien, elle les recevra dans un salon privé, au style coquet. Elle se montrera exagérément bienveillante et attentionnée, mais niera en bloc toute action illégale (en particulier le fait qu'elle ait servi d'intermédiaire à la vente du sang). Elle admettra en revanche savoir qui en vend, mais elle ne révélera pas cette information capitale gratuitement...

La Parfumeuse souhaite rester dans le luxe et ne jamais retourner dans la rue, et actuellement ses affaires sont au point mort à cause d'un concurrent pour le moins gênant. Elle demandera alors aux PJs de faire un petit quelque chose pour elle. Il s'agit de se débarrasser définitivement d'un certain **Dérec Lycius**, vendeur de poisons sans scrupules qui « n'hésite pas à tester ses créations sur les enfants des rues » (ce qui est partiellement vrai, il n'utilise pas des enfants, mais des adultes), sous prétexte qu'il a menacé de la tuer parce qu'elle s'était refusée à lui (ce qui est faux). Dans tous les cas, elle argumentera sur le fait que Lycius est une canaille de bas étage et que sa disparition ne fera que du bien à la capitale. Elle

restera intraitable et demandera comme preuve le doigt portant la chevalière de Lycius. D'après elle, ce malfrat tient une cuisine de façade dans le Quartier du Fond, et est à la tête d'un petit gang appelé les « Équarisseurs ».

La Parfumeuse s'est entourée de **Protecteurs (page 82)**, des mercenaires grassement payés pour assurer sa sécurité.

Ce que la Parfumeuse peut apporter d'autre

Une fois que les PJs ont tué Dérec Lycius et si elle pense pouvoir leur faire confiance, elle accepte de leur vendre des ingrédients et des composants alchimiques rares. En particulier, elle peut fournir des feux grégeois et même une quantité limitée de souffle de dragon, qui se révéleront bien utiles pour le combat final. Si les PJs montrent clairement qu'ils savent qu'elle vend des poisons, mais ne lui en tiennent pas rigueur, elle pourra également leur en vendre.

La Parfumeuse

Ancienne fille de la rue, devenue trafiquante de poisons rares et chers.



Description. Jeune, les cheveux longs avec une mèche bondée (séquelle de la mise au point d'un puissant poison) et les yeux vairons (bleu et vert). D'elle émane un parfum de menthe fraîche.

Comment la jouer. Exagérément maniérée, ensorceleuse, délicate, mais ferme. Sait que rien n'est gratuit, et que pour s'élever il ne faut compter que sur soi-même.

Histoire. Fille de la rue, elle a fait ses débuts dans la prostitution (ses yeux vairons étaient un atout), mais elle fut violée et laissée pour morte. Elle décida alors de séduire et empoisonner un riche marchand pour se libérer de sa condition, et entama une carrière dans la criminalité. Elle a depuis assuré ses arrières en tissant des liens avec certaines familles nobles qui la protègent.

SCÉNARIO 2 : DANGEREUSES HUMEURS

Et si... les PJ veulent enquêter avant de rencontrer la Parfumeuse ?

Cela peut arriver avec des joueurs expérimentés, ou bien si vous avez l'habitude de les piéger ! Il est probable qu'ils veuillent savoir qui la soutient et quel est son rayon d'action, sans doute par le biais d'informateurs du quartier du Fond. Leur enquête les mènera jusqu'au Séchoir de la Matrone, où ils pourront apprendre qu'il est possible de traiter avec elle en toute sécurité du moment qu'on a de quoi payer, en Kaars, en renseignements ou en services...

Scène 4 : la bibliothèque du Rhombe (optionnelle)

Il est possible que les PJs veuillent profiter d'être à la capitale pour faire des recherches approfondies sur la Guerre de Sang, qui doit rester bien mystérieuse pour le moment.

Faire des recherches

La meilleure solution est de se rendre à la bibliothèque du Rhombe, dans le **quartier des Sages**. Il s'agit d'une construction tout en hauteur, constituée de quatre tours, une par catégorie de connaissances (sauf « Magie et Mystères », réservée à la Confrérie), reliées entre elles par des corridors suspendus.

Chaque tour est administrée par un recteur ou une rectrice, et gardée par les Pages du Rhombe, des chevaliers accomplis doublés d'érudits. L'accès à la bibliothèque est libre du moment qu'on a une tenue correcte et qu'on laisse ses armes dans les coffres situés à l'entrée. Les Pages sont particulièrement tatillons sur ce point.

Il est possible de **faire des recherches (LdR page 97)** dans la tour de la section « Histoire et Divin » pour obtenir des informations sur la Guerre de Sang. On considère alors qu'il s'agit d'un lieu de savoir de taille moyenne : il faut **2 jours et faire un jet de Connaissances Histoire et Divin avec +2D bonus**.

Toutefois, en discutant avec le recteur du lieu, le **pèlerin Syfras**, il est possible de le convaincre de donner l'accès à la réserve, là où se trouvent les lectures les plus « discutables ». Dans ce cas de figure, les recherches ne prennent qu'**une demi-journée**.

Bien entendu, les PJs peuvent en profiter pour faire des recherches sur d'autres sujets.

La Guerre de Sang.

Si les PJs font l'effort de faire des recherches, révélez-leur les informations suivantes quoiqu'il arrive :

Ce fut en l'an de grâce 2953 après l'arrivée des Jumeaux, que les créatures impies connues sous le nom de Lucrovirs furent vues pour la première fois. Elles étaient grandes et puissantes, au faciès lupin, mais se tenant debout sur leurs pattes arrière, et affublées de cornes. Nul ne sait d'où elles vinrent, mais elles se répandirent

comme une épidémie, contaminant les rescapés des villages qu'elles décimaient. Les animaux infectés ne furent pas épargnés non plus, subissant des transformations physiques et devenant enragés.

Mais l'Empire millénaire ne pouvait être vaincu si facilement. Unis sous la bannière d'or et d'azur, les Humains se battirent contre ces monstruosité et leurs maîtres qui tiraient les ficelles depuis les ombres : les Vampyres. Amonthar, l'Empereur au Pavois d'Or mena personnellement la contre-attaque, et au terme d'une campagne de quatre longues années, les derniers Lucrovirs furent repoussés jusque dans les Marais des Dards. Là, les Mages de la Confrérie firent exploser de leur Magie les gaz des tourbières pour les carboniser jusqu'aux os, car le feu était la seule façon de les vaincre définitivement.

Si au moins un des PJs a obtenu une **réussite très difficile (4R)** à son jet de Connaissances Histoire et Divin, ajoutez :

La traque des animaux infectés, appelés Ragesang, se prolongea dans les années qui suivirent. Toutefois, personne ne sut réellement d'où étaient venus les Lucrovirs ou quelle aberration impie les avait enfantés. Certains affirment que les Vampyres les auraient créés à partir de leur propre sang, ce qui expliquerait pourquoi ils disposent d'une faculté de régénération inouïe, que seuls le feu et l'acide parviennent à stopper. Aucune preuve recevable n'a jamais été cependant apportée, et la Confrérie a toujours écarté cette hypothèse.

Scène 5 : le quartier de la Foi (optionnelle)

Si les PJs ont besoin de soins (ou pour prier), ils peuvent se rendre au **quartier de la Foi** où se trouvent de nombreux temples. Ils y seront bien accueillis.

Comme d'habitude, les soins sont gratuits, mais **un don au temple d'au moins 5 Kaars** est de mise pour ne pas passer pour des radins invétérés.

Soins au temple

Service

Premiers soins. Une seule fois par jour · soigne (1D+4)♥.

Soins prolongés. Une journée entière de repos · soigne (2D+8)♥.

L'Acte III rapporte aux PJs un total de 4★.



*La bibliothèque du Rhombe,
qui doit son nom au bruit du
vent dans ses charpentes*

Acte II : La cuisine D. Lycius

Tout l'Acte II peut être vu comme un mini-donjon en ville.

Scène 1 : cuisine de façade

Rappelez-vous que les déplacements dans la capitale sont laborieux (page 34), et traverser une bonne partie du Quartier du Fond n'est pas une partie de plaisir.

Le Quartier du Fond semble être un intrus au sein de la cité millénaire. Les rues sont globalement sales et les laissés pour compte se massent dans des logements trop petits ; en hauteur, les bâtiments se rapprochent dangereusement, gagnant du terrain sur les rues. Les vêtements sèchent sur des fils à linge tendus tels les fils d'une toile d'araignée géante au-dessus de vos têtes, tandis que des odeurs peu ragoutantes contrastent avec les douces senteurs de la Parfumeuse.

Lorsqu'ils arrivent à l'endroit indiqué, ils découvrent que la cuisine est une minuscule boutique coincée entre deux autres bâtiments où un homme obèse, mais musclé (1), avec une grosse moustache sert les clients qui mangent dans la rue, faute de place à l'intérieur. Il s'agit d'un des **Équarisseurs** (page 80).

Le serveur dira ne pas connaître de Dérec Lycius, et sa carrure devrait inciter les PJs à ne pas essayer de l'intimider. En réalité, au sous-sol (bien plus grand) de l'échoppe se trouvent les cuisines et les quartiers de Maître Lycius.

Pour y accéder, il est toujours possible d'entrer en force (il y a fort peu de chances que la garde intervienne ici), ou bien crocheter la porte de derrière (2) avec un **jet de Mécanisme normal (2R)**, qui donne sur une cour (3) où les ordures sont jetées à même le sol. Il suffit ensuite de s'infiltrer discrètement à l'aide d'un **jet de Discrétion normal (2R)** jusqu'à l'escalier (4).

Scène 2 : les Équarisseurs

Au sous-sol, les 3 autres cuisiniers (5), du même acabit, et qui se trouvent tous être des membres du gang des Équarisseurs également, attaqueront à vue. Leur patron (6), un gros lard à la barbe rousse et touffue, se fait appeler **Koko le Cuistot (statistiques de l'Équarisseur page 80)**. Il menace de découper les PJs en tranches à l'aide de son énorme tranchoir, et de les servir aux clients.

Les Équarisseurs combattront jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un ou que Koko soit tué (il s'exposera au minimum). Ils

utilisent des couteaux de boucher comme armes de jet (il y en a littéralement partout) et leur tranchoir de boucher au corps à corps.

Deux prisonniers (7), des adultes de basse extraction, sont attachés dans des cellules. Il semblerait que Lycius teste ses dernières trouvailles sur eux, et que ses cuisiniers fassent « disparaître » les corps. Les libérer n'avancera pas les PJs à grand-chose, mais leur donnera bonne conscience.

La réserve (8) contient essentiellement de la viande et des légumes de piètre qualité.

Une fois les Équarisseurs mis hors d'état de nuire, il est temps de mettre la main sur Lycius. S'ils en ont gardé un en vie (ou en interrogeant un prisonnier), ce dernier leur révélera qu'il se trouve actuellement dans son bureau (10), derrière la porte du fond (9), porte de gauche. À noter que cette précision inutile devrait leur mettre la puce à l'oreille pour trouver le passage secret (11) vers le laboratoire (12).



Un cuisinier du gang des Équarisseurs



Cuisines D. Lycius

- (1) Serveur Équarisseur
- (2) Porte de derrière
- (3) Cour
- (4) Escalier vers le sous-sol
- (5) Cuisiniers Équarisseurs
- (6) Koko le Cuistot
- (7) Prisonniers
- (8) Réserve
- (9) Porte du fond
- (10) Bureau de Dérec Lycius
- (11) Passage secret
- (12) Laboratoire





*Les cuisines D. Lycius, quartier
général du gang des Équarisseurs*

Scène 3 : Maître Lycius

Dérec Lycius (page 81) est un maître empoisonneur, et il n'en est pas arrivé là en se battant à la loyale. Il va en faire la démonstration aux PJs ! Sitôt qu'ils ont passé la porte du fond (9), il tire un carreau empoisonné avant de s'enfermer dans son bureau (10). Un jet de **Mécanisme normal** (2R) suffit à ouvrir la porte, où Lycius attend en embuscade dans l'embrasement du passage, avec cette fois-ci son **épée courte imbibée de poison**.

Une fois l'effet de surprise passé, Lycius garde un dernier tour dans son sac : le tapis de son bureau cache une **fosse piégée** pour quiconque tenterait de le prendre à revers. Rendez ce combat aussi déshonorant que possible, et faites exploiter à Lycius la moindre ouverture.

Fosse piégée sous le tapis

Piège

Fouille : difficile

Mécanisme : normal

Résistance : jet d'Acrobaties ou de Saut pour amortir

Les personnages tombent de 4m (8* de chute). Ils peuvent tenter d'Amortir leur chute à l'aide d'un jet d'Acrobaties ou de Saut. De plus, si la chute n'est pas complètement amortie, ils subissent 2D* des épieux.

S'il voit qu'il ne va pas pouvoir prendre le dessus, Dérec Lycius est prêt à négocier sa vie contre des informations (lui n'a aucun honneur, mais il compte bien sur celui des PJs pour garder sa tête solidement attachée à ses épaules !). Il est prêt à se séparer de sa chevalière (et d'un de ses doigts) pour tromper la parfumeuse. Il peut apprendre aux PJs :

- Le passé de la Parfumeuse
- Que c'est bien elle qui a vendu un nouveau poison, nommé **Cruor**, inédit et apparemment très dangereux à un homme riche d'Abracaz.
- Qu'elle-même a acheté ce poison auprès d'un certain **Aniel Cézambre**, un jeune noble de Fonrinet qui est arrivé à la capitale étant enfant.
- Que la « boniche » de Sire Cézambre le suit partout pour lui servir de garde du corps, et qu'il ne faut pas la prendre à la légère (information que la Parfumeuse se gardera bien de leur fournir...)

Fouille du bureau

Passer au peigne fin le bureau de Lycius va s'avérer lucratif si les PJs réussissent un **jet de Fouille très difficile** (4R) : il garde dans un tiroir secret une petite fortune (près de **800 Kaars**) ! Le restant est constitué de livres de comptes assez cryptiques, mais un **jet de Décryptage difficile** (3R) permet de découvrir qu'il faisait affaire avec le **Séchoir de la Matrone**, où il vendait toutes sortes de drogues hallucinogènes à ses habitués.

Le laboratoire

La torchère sur le mur pivote sur un **jet de Fouille normal** (2R) pour ouvrir le passage secret (11). À l'intérieur se trouve une véritable caverne aux merveilles pour tout alchimiste qui se respecte. Lisez :

Un mince rai de lumière en provenance du soupirail éclaire la pénombre de ce laboratoire d'alchimie en conjugaison des braises mourantes dans le poêle. Une odeur âcre de renfermé vous prend à la gorge, issue sans nul doute du fourmillement de plantes étranges entreposées ici ; au milieu des fioles et instruments délicats.

Faire l'inventaire de tout ce qui se trouve ici serait long et fastidieux, mais un **jet de Fouille** par personne permet de mettre la main sur ce qui a le plus de valeur :

- 1 **nécessaire d'alchimie de voyage** (facilement transportable)
- Des fioles de **Venin de vipère noire** (autant que de réussites, LdR page 113)
- Des **fruits de Feuxinelle**, qui sont l'ingrédient principal pour fabriquer une fiole de feu alchimique (autant que de réussites) ; aucun autre ingrédient onéreux n'est nécessaire pour procéder à la fabrication.
- De la **Pierre de magma**, qui permet de réduire le temps de fabrication en Alchimie de jours en heures (autant que de réussites) ; cela permettra aux PJs de faire de l'alchimie pendant le scénario 24 fois plus vite
- 1 **fiole de Curare** (LdR page 113)

Scène 4 : retour chez la Parfumeuse

Que les PJs aient véritablement ou non éliminé Dérec Lycius, ils doivent retourner voir la Parfumeuse avec sa chevalière encore à son doigt pour obtenir les informations convoitées. Elle passera sous silence être l'intermédiaire, mais les informera que c'est un certain Aniel Cézambre qui a vendu le fameux poison à Belfore Ilmar, contre une petite fortune. Elle sait également que ce poison rouge vif est nommé **Cruor**. Apparemment, Sire Cézambre, qui a la réputation d'être désargenté depuis son arrivée à la capitale, a trouvé un moyen de renflouer ses caisses...

Elle leur dira qu'il loge actuellement dans un hôtel particulier qu'il loue, et qu'il ferait soi-disant affaire avec « Matrone », la propriétaire de la maison close éponyme : le Séchoir de Matrone.

L'Acte II rapporte aux PJs un total de 5*. Si vous le souhaitez, vous pouvez autoriser les PJs à dépenser leurs Points de Destinée (*) comme lors d'une inter-aventure à la fin de cet Acte.

Acte III : les manigances d'Aniel Cézambre

Les PJ's ont obtenu le nom d'Aniel Cézambre, soit de la bouche de la Parfumeuse, soit de celle de Lycius. Dans les deux cas, il va falloir qu'ils enquêtent sur lui pour comprendre qui il est vraiment, ainsi que les ramifications de son commerce.

Scène 1 : le Séchoir de Matrone

Situé à la **périphérie du quartier du Fond**, cet établissement mi-bar et mi-maison close est – à l'instar de sa position géographique – le point de rencontre entre deux mondes. La clientèle vient globalement des quartiers populaires, voire riches, de la capitale tandis que le personnel est issu du Fond.

Le bar

La partie avant du Séchoir est un bar où le mauvais goût et la décoration kitch font la paire : fauteuils en fourrure rose, serveurs et serveuses en tenue aguicheuse, bougies rouges, etc. Derrière le comptoir, une femme en surpoids à la beauté fanée, maquillée de façon outrancière et qui sent la transpiration, prend les commandes et houspille son personnel. Il s'agit de la fameuse Matrone, la propriétaire.

Les consommations du bar sont chères et de piètre qualité. Les clients et clientes parlent fort et sont assez vulgaires. Il n'y a pas grand-chose à en tirer, les gens ici cherchant essentiellement une histoire d'un soir.

Derrière une volée de rideaux aux teintes criardes se trouve la partie « maison close » de l'établissement.

Le bordel

Pour y accéder, il faut demander à Matrone qui se fera une joie de présenter ses « petits poussins ». Il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses.

L'arrière-salle surchauffée est le lieu de tous les plaisirs et de toutes les luxures. Les gens s'y promènent dans le plus simple appareil et font leurs affaires sur des sofas de cuir rouge. Pour plus d'intimité, des alcôves barrées de tentures sont également mises à disposition sur le pourtour de la grande pièce. Un garde en armure surveille silencieusement la salle, mais n'interviendra qu'en cas de violence directe.

Il est possible, en se mêlant à la population locale, de se rendre compte que plusieurs groupes consomment un liquide bleu clair étrange dans de petits verres. Il s'agit d'Imperia, une

nouvelle drogue mise sur le marché il y a peu, qui embrouille les sens et rend le consommateur docile. Il est offert par les clients fortunés au personnel de joie pour encore plus de débauche.

« Matrone »

Tenancière du Séchoir de Matrone.



Description. Femme en surpoids à la beauté fanée, maquillée de façon outrancière et qui sent la transpiration.

Comment la jouer. Désagréable avec le petit personnel, vulgaire et racoleuse.

Rien ne relie directement Cézambre au commerce d'Imperia, mais c'est pourtant bien lui qui a mis cette drogue sur le marché par le biais de ses hommes au chenil (voir l'Acte IV). Toutefois, quelques jets de Renseignements permettent de glaner les informations suivantes :

- Le Séchoir est fourni en Impéria depuis quelques mois par un intermédiaire qui met un point d'orgue à rester discret. Personne ne connaît son visage, mais il empeste le chien mouillé.
- L'intermédiaire vend l'Imperia à la moitié du prix facturé par Matrone, mais en contrepartie il demande un rapport détaillé de l'utilisation de la drogue, et en particulier son efficacité.
- Personne n'a entendu parler du Cruor en revanche, ni de quoi que ce soit qui correspondrait à la description.

À ce point de l'aventure, les PJ's ne devraient pas être en mesure de remonter jusqu'au chenil, mais ces informations devraient commencer à leur permettre d'imaginer ce que prépare Cézambre... et pourront être utiles plus tard s'ils sont bloqués.

Imperia*Poison***Type :** ingestion**Jet pour résister :** CON normal (possibilité de décider d'échouer)**Coût :** vendu à 100 Kaars au Séchoir de Matrone

À la place de recevoir des dés de poisons et d'être EMPOISONNÉ, le consommateur obéit aveuglément aux désirs du personnage à moins de 5m qui a la plus haute valeur de CHA durant les 10 prochaines minutes.

*Une fiole d'Imperia***Scène 2 : le passé de Sire Cézambre****Les informations d'Éliane**

Les PJs devraient rapidement penser à faire appel une nouvelle fois à Éliane de Ventaulme pour en savoir un peu plus sur Sire Cézambre. Celle-ci a déjà entendu parler de lui, car elle le croise de temps en temps au théâtre, dont il ne manque jamais la représentation du dernier jour de la semaine. Il a une place réservée dans une loge au balcon. S'ils le souhaitent, elle peut même les accompagner (mais attention, cela risque de l'exposer).

Elle peut leur donner une description physique d'Aniel, ainsi que le fait qu'il soit toujours accompagné d'une servante (mais elle n'en sait pas plus sur elle).

Elle connaît des bribes de son passé, en particulier le fait qu'il ait été spolié de ses terres et qu'il ait fui Fonrinet pour la sécurité de la capitale, où il a été recueilli par de lointains parents de la riche famille Vilmont.

Elle sait aussi qu'il loge dans l'hôtel particulier du Clamard, qui appartient justement aux Vilmont.

L'hôtel du Clamard

Situé dans le quartier du Haut, il est loué à la petite noblesse. Aniel Cézambre loge à l'avant-dernier étage. Une grande porte

cochère permet d'entrer dans une petite cour, puis de monter aux étages. Deux gardes (LdR page 161) patrouillent à l'intérieur. Les autres familles qui logent ici sont sans rapport avec l'histoire, mais si certains de ses membres sont interrogés avec tact, ils pourront fournir quelques informations intéressantes :

- Il doit avoir la vingtaine, et est arrivé il y a 10 ans à la capitale
- Il est désargenté, et on raconte que les Vilmont le logent ici à titre gratuit.
- Il sort très peu, mais toujours accompagné de sa fidèle servante qu'il appelle sa « Chère Laureline ». C'est elle qui s'est occupée de lui depuis son exil forcé de sa ville natale de Valpointe, en Fonrinet.
- Bien qu'il soit discret, il ne cache pas sa haine pour Yvraine, sa demi-sœur et spoliatrice.

Scène 3 : le théâtre

Le fait qu'il soit particulièrement difficile d'apercevoir Aniel Cézambre en ville devrait inciter les PJs à vouloir profiter de sa présence hebdomadaire au théâtre pour le rencontrer, le confronter ou l'espionner. Dans tous les cas, s'ils veulent agir, il faut le faire pendant la représentation ; après, il sera mêlé à la foule et les PJs perdront sa trace.

Le théâtre se trouve dans le **quartier de la Basilique**. L'entrée coûte **5 Kaars par personne, 8 pour une place au balcon**, et les armes et armures sont interdites. Des coffres sont mis à disposition pour laisser des affaires au vestiaire. S'ils sont habillés correctement, les PJs ne devraient pas avoir trop de mal à rentrer – si besoin Éliane peut les aider.

La représentation du soir où les PJs seront là reprend les éléments de la Geste d'Aurélien IV, un moment important de l'histoire de l'Empire. N'hésitez pas à synchroniser les actions des PJs avec ce qui se passe sur scène, afin d'accentuer l'ambiance « théâtrale ».

Bien évidemment, Aniel Cézambre a sa place au balcon, et est accompagné de sa Chère Laureline, qui le suit comme son ombre.

Rencontrer Aniel (optionnel)

Si les PJs décident d'aller rencontrer Sire Cézambre, ce dernier se montrera méfiant, mais échangera avec eux s'ils se présentent comme étant riches ou puissants. S'ils proposent frontalement de lui acheter du poison ou de la drogue, il éludera la question en les renvoyant vers la Parfumeuse.

S'ils dénoncent le fait que la Parfumeuse l'ait « balancé », il niera tout en bloc, et sera d'autant plus sur ses gardes par la suite. Mentionner Éliane est également une très mauvaise idée, car s'il la voit comme une menace, il n'hésitera pas à la faire éliminer (page 50).

SCÉNARIO 2 : DANGEREUSES HUMEURS

Confronter Aniel (optionnel)

Accuser Aniel se révélera inefficace, car il niera tout en bloc. Si les PJ continuent de l'importuner, les gardes du théâtre pourront intervenir (LdR page 163).

Si les PJ engagent le combat, ce sera sans leurs armes et leurs armures, et il leur faudra d'abord affronter Chère Laureline... ce qui risque de ne pas être une partie de plaisir. Pendant ce temps, Aniel tentera de fuir de manière rocambolesque (renforcer l'effet théâtral, n'hésitez pas à utiliser les éléments de l'environnement), mais s'il est acculé il sortira une dague dissimulée pour combattre. Arrangez-vous pour qu'il arrive à s'en sortir dans tous les cas. À partir de ce moment, il considérera les PJ comme un danger pour ses affaires et tentera de leur nuire par tous moyens à sa disposition, et il risque de remonter jusqu'à Éliane (page 50).

Espionner Aniel

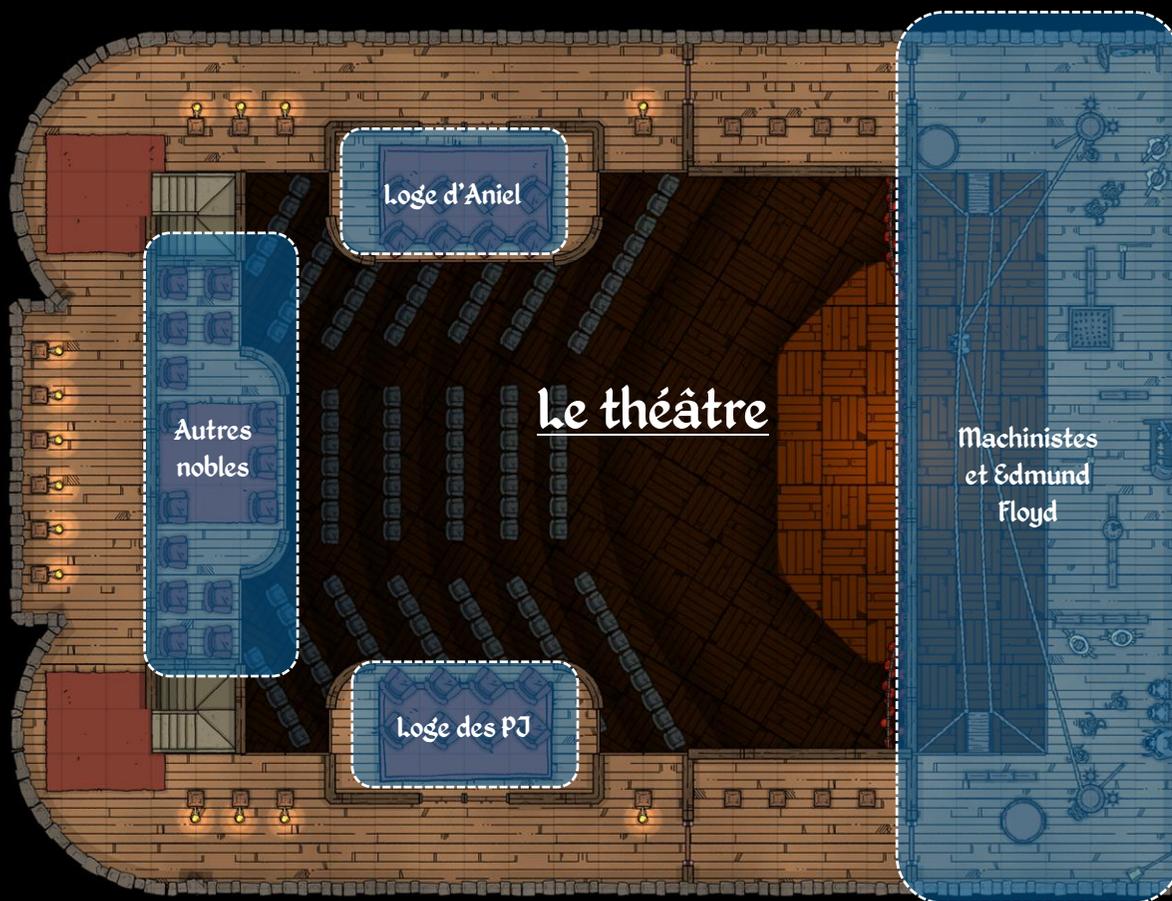
Il s'agit sans nul doute de la manière la moins risquée et la plus efficace de faire. Si les PJ ont pris une place à l'étage, ils auront

une vue dégagée sur les agissements de Sire Cézambre, mais depuis le rez-de-chaussée les jets se font avec le Désavantage.

- Un **jet de Voir normal** permet d'apercevoir peu avant l'entracte un machiniste (qui s'occupe de descendre les décors somptueux sur la scène à l'aide de cordages et de poulies) s'approcher du balcon de Cézambre.
- Un **jet d'Entendre difficile** permet de comprendre qu'ils échangent quelques mots à propos « du chenil ».
- Un nouveau **jet Voir difficile** indiquera que le machiniste et Aniel échangent des parchemins dans la plus grande discrétion.

Normalement, tout cela devrait être assez louche pour que les PJ tentent de rattraper le machiniste... qui prend ses jambes à son cou !

Évidemment, si les PJ tentent d'intercepter le machiniste sous les yeux d'Aniel et Laureline, ces derniers vont intervenir ou s'éclipser. Ils seront alors au courant que les PJ sont à leurs trousses.



Scène 4 : à la poursuite du machiniste

Le machiniste, Edmund Floyd, s'élanche à l'arrière du théâtre parmi les décors de bois peint et les cordages qui permettent de les descendre sur scène depuis l'étage.

Course-poursuite

Débutez une course-poursuite (LdR page 128), mais avec des Obstacles déjà prédéterminés (Edmund ne peut pas les contourner, mais les PJs oui). Dans l'ordre :

- **Acrobaties 2.** Attraper une corde attachée à un décor et s'en servir de contrepoids pour descendre d'un étage, derrière la scène.
- **Course 2.** Slalomer dans les coulisses entre les acteurs.
- **Course 3.** Éviter les accessoiristes qui transportent de lourds objets.
- **Saut 2.** Emprunter la sortie des artistes et sauter en contrebas de l'escalier de service.
- **Course 3 (répétez ce dernier Obstacle autant de fois que nécessaire).** S'enfuir dans les ruelles sombres.

Edmund Floyd

Messenger à la petite semaine pour Aniel Cézambre, il fait passer discrètement des messages au chenil, et inversement.



16♥ 10⚡ 2☸ 0♠ 5♣

Description. Jeune, gringalet, roux avec une petite moustache.

Comment le jouer. Pas bien malin, ne supporte pas la douleur physique, prêt à tout pour se préserver.

Compétences. Acrobaties 2 (6D/5+), Course 1 (5D/4+), Saut 1 (5D/5+).

Edmund Floyd rattrapé

Lorsqu'il est rattrapé, le machiniste se rend sans même essayer de combattre (de toute manière le gringalet n'est pas taillé pour !). Il révèle rapidement tout ce qu'il sait si les PJs acceptent de l'oublier : avec les Kaars qu'il a mis de côté, il compte alors quitter la ville pour éviter les ennuis.

Floyd est un messenger, rien de plus. Ce machiniste du théâtre arrondit ses fins de semaine en transmettant des messages entre Aniel et le chenil. Il n'a jamais osé ouvrir un message scellé, et se contente de toucher la coquette somme de 100 Kaars par semaine pour un travail simple et qu'il pensait sans danger.

Il possède une information cruciale : il sait exactement où se trouve le chenil, et que le gérant se fait appeler Jakaris le Fûté.

Avec cette information en poche, les PJs ne devraient pas tarder à vouloir aller rendre une petite visite de courtoisie au chenil...

Et si... les PJs ne parviennent pas à rattraper le machiniste ?

Cela peut arriver si le groupe n'a pas de chance ou n'est pas très athlétique. Dans ce cas, ils ne pourront pas empêcher le parchemin d'être remis au chenil, mais pourront tenter d'intercepter à nouveau Edmund le lendemain (par exemple en postant quelqu'un directement à la sortie des artistes). Quelques menaces bien senties ou une grosse bourse de Kaars devraient lui délier la langue.

Si cela échoue à nouveau, Edmund quittera la ville. S'ils ont entendu le mot « chenil », ils pourront tenter de les faire un par un jusqu'à trouver le bon. Il reste également la possibilité de remonter la piste de l'Imperia si les PJs ont compris que c'était également Cézambre qui en produisait (voir Acte III, Scène 1). Sinon, Éliane leur fournira finalement l'information en faisant jouer ses relations (cependant, cela la mettra immédiatement sur la liste noire de Cézambre qui enverra un assassin pour la liquider).

L'Acte III rapporte aux PJs un total de 6☸



Acte IV : Le chenil de Jakaris

Scène 1 : le chenil

Le chenil est administré par Jakaris le Fûté, maître-chien de son état, et ses subordonnés. Ils chassent à l'aide de leurs chiens pour revendre la viande dans les plaines au nord de la ville, et louent parfois leurs services et leurs animaux lors de véneries plus importantes. Toutefois, lorsque Sire Cézambre est venu pour leur proposer un arrangement des plus juteux, ils ont accepté sans broncher. Ils savent que ce qu'ils font est terriblement répréhensible, tenteront dans un premier temps d'éloigner les PJs, et si cela ne suffit pas, les attaqueront.

La cour

Le portail extérieur (1) n'est pas fermé à clé, et mène sur la cour (2) où un maître-chien s'occupe de nourrir les chiens de chasse tandis qu'un second s'entraîne au lancer de javeline. Les animaux sont au nombre de 9 dans des enclos individuels (3). Un simple loquet maintient chaque enclos fermé, et il suffit d'une Action de Mouvement (►) à un maître-chien pour l'ouvrir si le chenil est attaqué.

La remise

Un petit abri (4) qui sert en apparence de débarras est fermé à clé. C'est Jakaris qui a la clé sur lui, sinon un **jet de Mécanisme difficile (3R)** fera aussi l'affaire. À l'intérieur rien de bien intéressant a priori, mais un **jet de Fouille difficile (3R)** permet de se rendre compte que le gros tonneau sonne ceux, et permet d'accéder à un escalier en colimaçon menant sous la remise (14).

Le logement

Dans la salle commune (5) se repose Jakaris dans son fauteuil, tandis que 2 maîtres-chiens jouent aux cartes. Un dernier prépare le repas dans la cuisine (6). Si l'alerte est donnée, ils s'empareront tous les 4 des javelines dans les racks d'armes (2 par personne), sortiront et ouvriront les portes des enclos des chiens pour châtier les intrus. Un escalier permet de descendre à la cave (11).

Parmi le restant des pièces se trouvent la salle d'eau (7), les toilettes sèches (8) et les chambres.

Le dortoir (9) contient les menues richesses des maîtres-chiens, cachées dans leur matelas. Chaque PJ peut faire un jet de Fouille et lancer autant de dés que de réussites : ils trouvent ce montant en Kaars.

La chambre de Jakaris (10) est bien plus intéressante. Au pied du lit se trouve un petit coffre fermé à clé. Jakaris a la clé sur lui, sinon un jet de Mécanisme très difficile (4R) fera l'affaire. À l'intérieur se trouve :

- Une bourse de 400 Kaars
- 8 potions médicinales
- 1 nécessaire de premiers secours
- 1 lanterne sourde
- Les derniers ordres (chiffrés) remis par Edmund Floyd (qui demandent de commencer les tests de l'Imperia sur le Lucrovir étant donné que la substance a fait ses preuves au Séchoir de Matrone).

Scène 2 : sous le chenil

La cave et les enclos

Dans la cave (11) se trouve la réserve de bière. Encore une fois, un **jet de Fouille difficile (3R)** permet de découvrir un passage dans un des tonneaux. De l'autre côté, dans une grande salle en terre battue où sont entreposées des cages vides (12), un maître-chien est en train de nourrir ses chiens... contaminés par la Ragesang ! Ni une ni deux, il ouvrira le plus d'enclos (13) possible avant de s'enfermer dans une des cages et admirer le carnage. Un **jet de Fouille normal (2R)** permet de découvrir que la torche au fond de la pièce permet d'ouvrir un passage secret vers le couloir (17).

Les quartiers d'Alaric

L'autre partie du sous-sol est occupée par le laboratoire de l'alchimiste Alaric Nox (15) où il met au point l'Imperia et mène des études sur le Cruor, le sang de Lucrovir. Alaric n'est pas un combattant, et tentera de fuir ou se rendra s'il est menacé. Il est récupérable dans son laboratoire :

- 1 nécessaire d'alchimie
- 1 bonbonne et 5 fioles de Cruor
- 1D fioles d'Imperia (voir page 44)
- 1D ingrédients principaux pour fabriquer de l'Imperia (des fleurs rares)
- 1 seringue de sirop de pavot blanc (un puissant somnifère : jet de CON difficile ou ENDORMI PROFONDÉMENT pendant 1 heure, LdR page 113)

La chambre d'Alaric est adjacente (16) et de la correspondance avec Fonrinet est posée sur la table de chevet (page 96). **Ces documents sont essentiels pour permettre aux PJs de continuer sur le dernier scénario.** Un coffre non verrouillé contient les possessions les plus précieuses de l'alchimiste :

- Ses notes de recherche sur l'Imperia, ce qui permet d'en fabriquer à partir des ingrédients
- 1 flasque de souffle de dragon (LdR page 112)
- 1D pierres de magma (voir page 42)
- 1 bracelet en argent serti d'améthystes (d'une valeur de 200 Kaars)

SCÉNARIO 2 : DANGEREUSES HUMEURS



Le chenil de Jakaris

- (1) Portail extérieur
- (2) Cour et terrain d'entraînement
- (3) Enclos des chiens de chasse
- (4) Remise
- (5) Salle commune
- (6) Cuisine

- (7) Salle de bain
- (8) Toilettes
- (9) Dortoir
- (10) Chambre de Jakaris
- (11) Cave
- (12) Sous-sol secret
- (13) Enclos des chiens Ragesang
- (14) Sous la remise
- (15) Laboratoire d'Alaric

- (16) Chambre d'Alaric
- (17) Couloir et passage secret
- (18) Prison du Lucrovir

SCÉNARIO 2 : DANGEREUSES HUMEURS

Des caisses, vides, portant la même marque de crâne que celle que les PJs ont découverte à Tourh (voir page 20) sont entreposées dans la petite pièce (14) dont l'escalier en colimaçon mène à la remise (4).

Enfin, la prison du Lucrovvir se trouve dans une grande salle en terre battue (18) fermée par une porte grillagée. Lorsque les PJs y pénètrent, passez à la scène suivante.

Alaric Nox

Maître alchimiste



16♥ 40♣ 2♠ 0♣ 5♣

Description. Vingt-deux ans, cheveux blonds délavés à cause de l'acide qui a également creusé des sillons sur des parties de son visage. Les yeux bleus exorbités.

Historique. Alaric est un excellent alchimiste, mais dont l'absence de morale et d'empathie l'a poussé à s'associer à Aniel Cézambre pour pousser ses recherches au-delà du raisonnable. C'est lui qui a mis au point l'Imperia pour tenter d'asservir le potentiel destructeur hors-norme des Lucrovvirs.

Comment le jouer. Absorbé par ses recherches, zozotant, énorme complexe de supériorité, se vante d'avoir été le « meilleur diZiple de Maître JanZène ».

Et si... un des PJs décide de se faire contaminer exprès par le Cruor ?

Ses compagnons devraient tout faire pour l'en dissuader, mais s'il le fait quand même, il ne se passera rien... dans un premier temps. Toutefois, lors des prochaines pleines lunes (ce qui arrive le 55^{ème} jour du Golem, ou à défaut si la date est déjà passée le 31^{ème} jour de la Guivre) il se transformera inéluctablement en Lucrovvir. Il n'y a absolument aucun retour en arrière possible, et le restant des PJs devra soit le combattre soit le fuir. La situation peut rapidement tourner au cauchemar, et si nécessaire faites intervenir un Mage ou une Magicienne de la Confrérie. Le joueur devra alors créer un nouveau personnage en suivant les règles habituelles. Pour pouvoir continuer la campagne dans de bonnes conditions, accordez-lui ensuite le même montant de Points de Destinée (♣) que le personnage perdu afin qu'il puisse le remettre à niveau.

Scène 3 : le Lucrovvir

Vous pénétrez dans une salle éclairée par quatre torches, où trône suspendue par de lourdes chaînes d'acier une énorme cage. Une baliste est pointée sur cette dernière, et des pieux ont été disposés pour prévenir quiconque de s'en échapper. Une odeur rance de crasse, de charogne et de sang séché inonde ce lieu impie. La cage bouge, il y a quelque chose de gros, puissant et de mauvais à l'intérieur. Le maître-chien qui était de garde tremble comme une feuille, s'agrippant à sa javeline : « Maître Nox, le somnifère ne suffit plus ! ça a duré encore moins de temps que la dernière fois ! Il se réveille pour de bon ! ».

En effet, le fameux Lucrovvir est gardé prisonnier ici, et Alaric Nox l'alchimiste prépare régulièrement un sirop de pavot blanc pour le maintenir endormi (et donc calme). Mais la dangereuse créature a fini par s'y accoutumer, et il a fallu rapprocher de plus en plus les injections.

Début du combat

Laissez 1 round entier aux PJs pour se préparer, puis ils auront l'initiative. **À son premier round, le Lucrovvir éventre la cage, et se rapproche de l'humain le plus proche** (cela risque fort d'être le maître-chien, paralysé par la peur). N'oubliez d'ailleurs pas qu'il est ♠Terrifiant pour vos PJs.

Par mesure de sécurité, ce Lucrovvir a été gravement mutilé par les hommes de Nox et il lui manque toute la partie inférieure de la mâchoire, si bien qu'il n'a pas d'attaque de morsure et ses Points de Vie (♥) sont réduits (utiliser les statistiques du « Lucrovvir du chenil » page 87). Il n'y a donc pas de risque de contamination en combat, mais ça, vos PJs l'ignorent... et gardez-vous bien de les en informer !

Ce que peuvent tenter les PJ's

Ce combat est difficile, et il est peu probable qu'un des PJ's puisse tenir en respect très longtemps le Lucrovir à lui tout seul. Il va donc falloir qu'ils utilisent tous les moyens à leur disposition, et d'une manière générale récompensez les prises d'initiative. Voici quelques idées :

- Utiliser la baliste légère (voir ci-dessous), il y a autant de munitions que nécessaire, et elle est initialement chargée
- Utiliser du feu, par exemple les torches au mur, les flasques de feu, etc. (les PJ's vont rapidement découvrir avec horreur la \diamond Régénération inouïe de la créature). Il s'agit d'une des grosses difficultés du combat, n'hésitez pas à bien décrire que les blessures conventionnelles disparaissent comme si elles n'avaient jamais existé.
- Aller chercher la seringue de pavot blanc dans le laboratoire. Il n'est plus temps d'endormir la bête, mais comptez qu'une injection lui donnera le Désavantage à tous ses jets de Corps à corps jusqu'à la fin du combat.
- Fuir ou combattre en reculant, pour gagner du temps. Le Lucrovir finira par défoncer les portes, les grilles, etc., mais les PJ's pourront profiter de ce moment de répit pour se soigner, tendre un piège, recharger leurs armes, etc.

N'oubliez pas que le Lucrovir se régénère **au début de son round**, il est donc possible de l'achever avec des dégâts normaux s'il a suffisamment été blessé aux rounds précédents.

Baliste légère

Arme de siège de grande taille

Coût : 1250 Kaars

Rareté : fabriquée par un armurier spécialisé, dans une ville ou une cité

20♥ 1⚔ 3♣

Résistance. Les dégâts perforants sont divisés par 2 (arrondis au supérieur).

Vulnérabilité. Au corps à corps, une attaque avec n'importe quelle arme tranchante permet de couper la corde et de la rendre inopérante.

Tir. Tirer requiert une Action Complexe (Σ) et un jet de Tir. Si la cible est de taille humaine ou inférieure, le jet se fait avec -2D. La portée nominale est de 60m. Si touché, inflige (15+R)*4□.

Recharge. Recharger demande une Action Complexe (Σ). Si deux artilleurs manœuvrent une baliste, il est ainsi possible de tirer à chaque round.

La chute du monstre

Lorsque les PJ's arrivent finalement à mettre à bas le monstre, lisez ce qui suit :

La créature monstrueuse qui peine à se régénérer à cause des flammes de vos attaques commence à montrer des signes de faiblesse inhabituels. Vous en profitez pour libérer votre fureur et lui délivrer une grêle de coups mortels. Son corps hirsute et brisé se fracasse au sol en levant des volutes de poussière. Tandis que vous vous approchez pour achever la bête une bonne fois pour toutes (parce qu'on ne sait jamais), son corps musculeux se désagrège comme un sucre plongé dans l'eau : ses poils, ses cornes, son visage partent en lambeaux disloqués pour ne laisser qu'un corps humain mutilé et sans vie. Son regard vitreux regardant le plafond, vous constatez avec stupeur que le Lucrovir a jadis été humain...

Suite à cette scène, vos PJ's devraient être gravement blessés, et il y a fort à parier qu'ils ne pourront ou ne voudront pas se jeter à la poursuite d'Aniel Cézambre dans la foulée. Suivant leurs actions, vous pouvez aussi jouer la Scène 4 (page 50).

Sinon, distribuez les Points de Destinée (\odot) et passez directement à l'épilogue (page 51).

L'Acte IV rapporte aux PJ's un total de 6 \odot +2 \odot bonus si Éliane est encore en vie.

Scène 4 : la fin tragique d'Éliane (optionnel)

Si les PJ's n'ont pas été assez prudents, ou bien ont mentionné directement le nom d'Éliane de Ventaulme devant lui, Sire Cézambre va remonter jusqu'à elle et comprendre qu'elle consiste en un allié de poids pour eux. Dans ces circonstances, il mettra un contrat sur sa tête auprès de la Guilde des Couteaux Noirs, des assassins de la capitale.

La prochaine fois que les PJ's retourneront à la Toilette d'Argent, ils arriveront alors que l'Assassin des Couteaux Noirs (page 87) vient de faire son office : Éliane gît sur le sol, la gorge tranchée. Elle est déjà morte et il n'y a rien de plus à faire pour elle si ce n'est la venger. Son meurtrier tentera de prendre la tangente, mais combattra s'il est acculé.

Vous pouvez choisir de jouer cette scène à n'importe quel moment de l'aventure, de préférence lorsqu'elle aura le plus d'impact sur les PJ's. Après cela, il y a de fortes chances pour qu'ils considèrent l'affaire comme personnelle.

Les assassins de Tifaine

Dans le cas où les PJ's ont choisi pour lien le « sombre secret » (page 11) et qu'ils sont recherchés par Tifaine de Pardys, vous pouvez aussi dire que c'est elle qui a envoyé l'Assassin, qui a torturé Éliane pour lui faire avouer où se trouvent les PJ's.

Épilogue

Peu de temps après leur victoire sur le Lucrovir (ou leur fuite s'ils n'arrivent à le vaincre), une cohorte de gardes de la cité déboule dans le chenil, accompagnée par une Magicienne portant un manteau bleu. Son visage est jeune, mais son regard trahit le fait qu'elle a déjà vécu plus d'aventures qu'un simple citoyen de l'Empire

Il s'agit de Sœur-Thérébayade, une puissante guérisseuse de la Confrérie. Elle soignera les blessures des PJs et se montrera particulièrement intéressée par ce qu'ils ont découvert. Elle était elle-même en train d'enquêter discrètement sur Aniel Cézambre et ses trafics. Si les Joueurs n'ont pas saisi certains éléments de l'intrigue, elle pourra leur en faire part.

Sœur-Thérébayade

Magicienne de l'Eau



16♥ 40♣ 2♠ 0♣ 5♣

Description. Physiquement jeune, mais en réalité très âgée, elle porte un manteau bleu caractéristique de la Confrérie. Elle ne porte aucune arme, mais son regard est difficile à soutenir.

Comment la jouer. Empathique, calme, mesurée, souvent soucieuse.

Lorsque les PJs mentionneront le Lucrovir, elle se mettra à blêmir et lancera immédiatement des sorts sur eux (Analyse Kaléidoscopique) pour **s'assurer qu'aucun d'entre eux ne risque de se transformer**. Rassurée, elle les invitera à prendre un peu de repos et à continuer leur conversation dans une auberge, au calme.

Sœur-Thérébayade se révélera par défaut avare en informations sur la Guerre de Sang, mais si les PJs lui montrent qu'ils sont déjà au courant de beaucoup de choses, elle se révélera plus loquace.

La Magicienne les informe que selon ses sources, Aniel Cézambre a quitté la ville très récemment, apparemment en prenant la direction de Fonrinet. Si les PJs ont trouvé les documents dans la chambre d'Alaric, ils peuvent partager les informations qu'ils contiennent ; sinon, c'est elle qui les mettra au courant. **L'information importante est que Sire Cézambre se rend selon toute vraisemblance dans la vallée d'Entrebise, où se trouve le restant de ses hommes, et manifestation des Lucrovirs sous bonne garde.** La Magicienne est très inquiète et dit qu'elle va contacter la Confrérie afin d'envoyer un des siens voir ce qui se passe là-bas en toute hâte (cela dit, la notion de temps n'est pas la même pour les Mages, et cela va prendre plusieurs semaines...).

Au nom de l'Empire, elle tient à les remercier en leur donnant une lettre de créance de la Confrérie, d'une valeur de 800 Kaars par personne (une petite fortune !). La lettre est échangeable contre des espèces rondes et coulissantes auprès de n'importe quel officiel de la capitale.

Les PJs devraient ensuite contacter Éon Léofey pour le mettre au courant de leurs découvertes. S'ils oublient, ce dernier se rappellera à leur bon souvenir ! **Dans tous les cas, ils recevront une lettre par Corbax indiquant ce qu'il attend d'eux pour la suite (voir ci-contre).**



Tourh, le 30^{ème} jour du Golem,

Preux défenseurs de l'Empire, mes chers amis,

J'ai eu vent de vos exploits à la capitale, et je vous adresse mes plus sincères félicitations pour avoir vaincu cette créature impie. Désormais, la Confrérie va devoir prendre la situation au sérieux, et je ne douterais pas qu'ils aient déjà mandaté un observateur sur place.

Nélas, la situation dépasse mes pires craintes je ne sais pas ce que préparait le triste sire Cézambre, mais s'il a d'autres Lucrovirs en « captivité » ce n'est qu'une question de temps avant que la situation ne dégénère. Et nous ne savons toujours pas par quel moyen il a réussi à s'en procurer. Ma famille a combattu ces monstres durant la Guerre de Sang, et je ne saurais tolérer que l'un d'entre eux souille la terre sacrée de l'Empire.

Je sais que ces derniers temps ont été éprouvants pour vous, et pourtant je vais à nouveau devoir recourir à vos services pour une ultime mission en Fonrinet qui repose en trois points :

- 1) Retrouvez Aniel Cézambre et faites-le payer pour ses crimes
- 2) Découvrez l'origine de ses Lucrovirs et annihilez-la à jamais
- 3) Détruisez les Lucrovirs jusqu'au dernier, ou tout du moins assurez-vous que la Confrérie le fasse.

Beaucoup vous est demandé, mais la famille Léofey saura vous récompenser à la hauteur de vos exploits. À votre retour, je ferai en sorte que vous ailliez des terres et une résidence permanente à Tourh, ou j'accéderai à toute autre requête à ma portée.

Puissent les Dieux Jumeaux vous guider dans votre quête et armer votre bras vengeur.

Éon Léofey





Scenario 3: la
Veige Gearlate



Fiche technique

Type — Semi-ouvert / linéaire

PJ — 4 ou 5 personnages entre 30-35

Joueurs — débutants ou intermédiaires

Conteur — intermédiaire

Durée — 3 à 5 séances de jeu (12 à 20h)

Combat ■■■□

Voyage ■■□□

Diplomatie ■■■□

Enquête ■□□□

Ambiance ■■■□

En quelques mots...

Cet ultime scénario de la campagne va permettre aux PJs de connaître enfin le fin mot de l'histoire, et comprendre le rôle de la Confrérie (ou tout du moins certains Mages) dans cette tragédie, qui prit naissance des siècles plus tôt. Ils vont être mis devant des choix cornéliens et forcés de choisir entre sauver leur peau et tout risquer pour défendre la vallée d'Entrebase. Choisir entre la survie et la gloire ! L'ambiance y est davantage anxiogène à dessein, laissant planer une menace de tous les instants sur le groupe de PJs, et se conclue par un final explosif.

Inter-aventure

Bien que le temps presse, les PJs ne sont pas obligés de partir sur les chapeaux de roues en Fonrinet. Chacun d'entre eux peut profiter d'être à la capitale pour réaliser une **activité d'inter-aventure** (LdR page 52).

De plus, être dans une cité est également idéal pour faire l'acquisition d'objets onéreux, introuvables en campagne, faire des recherches à la bibliothèque du Rhombe, etc.

Une fois prêts, les PJs partent pour Fonrinet avant le début de la saison de la Guivre pour profiter des derniers beaux jours afin de voyager, ce qui constitue tout de même un sacré périple.

Ils arriveront autour du 10^{ième} jour de la Guivre à Brychalis, et le scénario commence 5 jours plus tard, lorsqu'ils sont presque parvenus au col du Visage.

Pour le Conteur

Voici un résumé de la chronologie récente de ce qui s'est passé en Entrebise :

- **Il y a 3 ans (3298).** Aniel Cézambre voyage secrètement en Fonrinet et s'associe avec Mesmer pour mettre à profit les Crocs de Sang afin de monter une armée pour reprendre Valpointe des griffes de sa demi-sœur.
- **Cette année (3301).**
- **52^{ème} jour du Golem.** Les Lucrovirs s'échappent de Roche Brune et tuent ou blessent grièvement Mesmer et ses hommes.
- **55^{ème} jour du Golem.** Pleines lunes, les rescapés se transforment.
- **75^{ème} jour du Golem.** Brézan est rayé de la carte.
- **80^{ème} jour du Golem.** Frère-Zéphyros arrive au Col du Regard
- **84^{ème} jour du Golem.** Il découvre les Lucrovirs et demande aux gens de quitter la vallée, mais cela échoue et il contamine la vallée avec la Peste Rouge. Il demande l'aide des Mages du Feu et de l'Eau.
- **88^{ème} jour du Golem.** Il se rend à Valpointe pour demander de l'aide en vain, et retourne au Col du Visage. Aniel Cézambre et sa Chère Laureline arrivent en Entrebise pendant ce temps.
- **9^{ème} jour de la Guivre.** C'est au tour de Trois-rives d'être attaquée.
- **15^{er} jour de la Guivre.** Les PJs arrivent au Col du Visage à leur tour.

La suite de la chronologie dépendra principalement des PJs, mais dans les grandes lignes les Mages arriveront aux prochaines pleines lunes (le **31^{ème} jour de la Guivre**), ce qui coïncidera avec l'attaque finale des Lucrovirs sur Vertbourg.

Acte 1 : l'observateur silencieux

Scène 1 : l'attaque des Pengs

Votre voyage en Fonrinet est un véritable périple. Après avoir fait route jusqu'à Brychalis et acheté des vêtements adaptés, vous attaquez la montée jusqu'à la vallée d'Entrebise sous une neige abondante. La carte que vous a offert le marchand lorsque vous lui avez expliqué en quoi consistait votre périple vous aide à vous repérer. Le chemin n'est pas déneigé, et la progression est difficile. Le froid est mordant, et malgré les plusieurs épaisseurs de fourrure que vous avez sur le dos, vous commencez à sentir vos extrémités s'engourdir. Décidément, la saison de la Guivre est vraiment la pire pour s'aventurer en altitude dans les montagnes... mais le temps presse et la mission que vous a confié Éon Léofey ne saurait attendre le retour des beaux jours.

Considérez que les PJs ont acheté à Brychalis des vêtements polaires (35 Kaars/personne) et une couverture polaire (30 Kaars/personne) s'ils n'en avaient pas déjà. Le marchand, aimable, leur a également confié une carte de la région qui devrait leur être fort utile (ci-contre).

Demandez à chaque PJ un **jet de CON difficile**, avec l'Avantage (grâce aux vêtements polaires). S'il est raté, le PJ est **FATIGUÉ** (LdR page 130, Désavantage à tous les jets de Compétence).

C'est durant cette ascension difficile qu'un **groupe de Pengs des pentes (LdR page 166)** décide de passer à l'attaque en sortant des tas de neige où ils étaient cachés. Il y a autant de créatures que de PJs. Ces derniers essayeront d'attaquer en traître pour profiter de l'effet de surprise, puis de s'acharner sur les blessés. Si l'opposition est trop forte, ils se laisseront glisser plus bas en laissant les PJs continuer leur route. La difficulté du combat réside dans le fait que les PJs sont pris au dépourvu et potentiellement amoindris par le froid ; ils ne devraient pas avoir de mal à mettre les Pengs en déroute.



LES DENTELLES BLANCHES

VALLEE DES AIGUILLES

Locriant

2700m

1750m

Valpointe

Chapelle

BOIS DES PERDREAUX

Chapelle

Vertbourg

COLDU VISAGE

1600m

Chapelle

VALLÉE D'ENTREBISE

PIC VENTEUX

Trois-rives

1000m

ROCHE BRUNE

Chapelle

Brézan

LAC NOIR

Chapelle

LAC DU RAVIN

ENTREBISE ET LES AIGUILLES

Brychalis

300m



La Chapelle des Glaces du Col du Visage



Scène 2 : le Col du Visage

Tandis que la brume se dissipe, à l'occasion d'un replat, vous vous rendez compte que vous êtes juste devant un visage souriant taillé dans la pierre. Si vos informations sont justes, vous devriez être arrivé au Col du Visage, et la chapelle qui s'y trouve devrait vous permettre de vous mettre au chaud et de vous reposer.

Un **jet de Voir normal** permet de repérer la structure, dont la cheminée fumante trahit son occupation.



Le visage du Col

Le Mage de l'Air

À l'intérieur, au lieu de trouver des pèlerins comme les PJs pourraient s'y attendre, il n'y a qu'un homme dont les traits ne lui donnent pas plus d'une quarantaine d'années. Mais son manteau jaune de la Confrérie l'identifie immédiatement comme étant un Mage de l'Air. Il s'agit de Frère-Zéphyros, mandaté ici pour enquêter sur les événements étranges se déroulant dans la vallée suite aux informations données par les PJs (il était à Brychalis à ce moment-là, ce qui explique qu'il ait pu se rendre sur place rapidement).

Frère-Zéphyros leur explique qu'il a commencé à enquêter sur la potentielle présence des créatures, mais que son enquête a tourné court lorsqu'une épidémie de Peste rouge s'est déclarée. Il leur raconte qu'il a demandé aux citoyens sains d'aller se réfugier à Valpointe, mais qu'hélas une partie d'entre eux a refusé de quitter leur maison. Il a accompagné les autres jusqu'à Valpointe dans la vallée d'à côté et exigé l'aide d'Yvraine Cézambre, qui gouverne la ville, pour sécuriser le Col du Visage et empêcher l'épidémie de se répandre. Cette dernière a refusé, argumentant qu'il était de son devoir de faire

passer la sécurité de sa ville en premier, et que si les habitants de la vallée d'Entrebise ne souhaitaient pas profiter de la sécurité de ses murs, c'était leur problème.

La terrible vérité

Mais... une grande partie de ce que vient de leur dire le Mage n'est qu'un tissu de mensonges, comme ils vont s'en apercevoir petit à petit. En réalité, Frère-Zéphyros avait eu tout le temps nécessaire pour se rendre compte que le repaire secret des sbires d'Aniel Cézambre avait été ravagé et les Lucrovirs s'étaient échappés. Il avait ordonné aux habitants des trois villages de la vallée de fuir jusqu'à Valpointe, mais le Mage n'étant pas charismatique pour un sou, il avait peiné à convaincre et une partie de ces derniers avait refusé, inconscients du danger. Les Mages de l'Air sont des espions et des observateurs, pas des combattants, et il dut demander en toute hâte des renforts de la Confrérie (plusieurs Mages du Feu et de l'Eau). Hélas, d'ici là le nombre de Lucrovirs aurait explosé et il lui avait fallu éviter une seconde Guerre de Sang, coûte que coûte.

Il avait alors pris une décision aussi difficile que radicale : il avait extirpé un petit flacon d'un repli de son manteau qu'il aurait souhaité garder caché pour toujours, et avait répandu la Peste rouge, espérant que cette terrible maladie allait tuer tous les Humains, avant qu'inéluctablement les Lucrovirs ne le fassent. Cela représente mine de rien plusieurs centaines de personnes.

Si un des PJs se montre suspicieux quant au fait que la Peste rouge soit apparue contre toute attente dans une région aussi reculée, le Mage restera très évasif, expliquant qu'il n'est pas Mage de l'Eau et ne connaît pas les maladies en détail. Il pourra éventuellement brouiller les pistes en racontant que c'est peut-être une expérience des sbires de Cézambre qui a mal tourné. Dans tous les cas, faites faire un jet de Psychologie si vous voulez, mais laissez globalement les PJs dans le flou à ce stade.

Nouveau jour, nouveau choix

Le lendemain, les PJs ont un choix à faire :

- Soit écouter le Mage et se rendre à Valpointe : rendez-vous à la Scène suivante
- Soit passer outre ses conseils et descendre dans la vallée : rendez-vous à l'Acte II, Scène 1 (page 61).



SCÉNARIO 3 : LA NEIGE ECARLATE

Scène 3 : Valpointe

Il est probable que les PJs décident de commencer par aller se renseigner à Valpointe, d'autant plus que Frère-Zéphyros a mentionné le nom d'Yvraine Cézambre, demi-sœur d'Aniel.

Entrer en ville

Il faut compter une petite journée de marche pour atteindre la ville depuis le col, mais le terrain est relativement dégagé et le trajet se passera sans encombre. Aux portes de la ville, la garde est sur les nerfs et ça se ressent. Il sera demandé plusieurs fois aux PJs s'ils sont passés dans la vallée d'Entrebise avant de venir ici. Le moindre signe de maladie leur interdira le passage des murailles et leur vaudra une mise en quarantaine dans une bicoque à l'extérieur. Un jet de Bluff normal (2R) permettra d'abuser les gardes si besoin.

Valpointe

Ampleur : Bourg

Population : 1.200 habitants

Approvisionnement : armes et armures en métal jusqu'à qualité supérieure, des pierres précieuses jusqu'à 500 Kaars et les autres objets jusqu'à 150 Kaars max

La bourgade date de l'essor de Locriant, il y a plus d'un millénaire, où elle servait de relais. Elle a toutefois échappé à la chute du fief Ventaigle en ouvrant ses propres mines de métal et de gemmes. De nos jours, seules subsistent une exploitation de fer et une dernière galerie exploitant un mince filon de pierres semi-précieuses.

Valpointe est ceint d'une muraille de pierres grises et ses bâtisses ont des toits effilés comme des aiguilles, qui ont donné leur nom à la vallée. Le manoir des Cézambre est également construit sur le même modèle. Dans le parler du coin, on dit que « les aiguilles de Valpointe ont tricoté les Dentelles Blanches », rapport au fait que sous la chaîne de pics se trouvent les mines actuelles et abandonnées.

Une bonne adresse pour poser ses affaires pour la nuit est l'Auberge de la Forgeciel, une grande bâtisse de quatre étages faisant office de relais de poste. Actuellement, les habitants les plus fortunés de la vallée d'Entrebise y louent une chambre.

Informations

Le séjour à Valpointe ne devrait pas débloquent la situation, mais les PJs devraient pouvoir apprendre les choses suivantes :

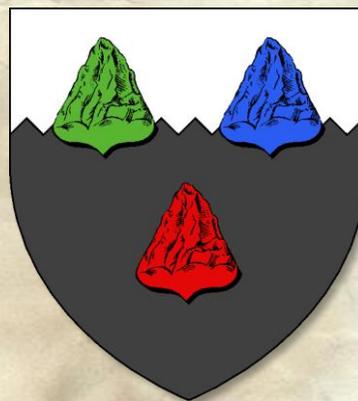
- Le Mage Zéphyros a sommé les habitants de partir avant que la Peste Rouge ne se déclare. Il avait mentionné des animaux féroces en vadrouille.
- Yvraine Cézambre n'est pas particulièrement appréciée par les habitants. Elle exploite les mineurs pour aller creuser toujours plus profondément dans les galeries des

mines, sous prétexte que c'est indispensable à la survie de la ville.

- L'ordre de la Chapelle des Glaces regroupe des pèlerins qui viennent au secours des gens perdus dans la montagne. Ils sont souvent accompagnés de gros chiens roux. Actuellement, ils se sont tous mobilisés pour aller aider à soigner l'épidémie. Les pèlerins de Valpointe ne font toutefois pas partie de cet ordre.
- On raconte que des créatures humanoïdes cornues auraient été aperçues dans les bois de la vallée d'Entrebise.

Rencontrer Dame Cézambre

Dame Yvraine Cézambre est une femme occupée, d'autant plus avec les récents événements. Elle ne recevra les PJs que s'ils ont des éléments capitaux concernant les Lucrovirs, la Peste Rouge ou son demi-frère. Devenue paranoïaque, elle acceptera de les rencontrer désarmés et en présence de ses chevaliers et de son chambellan, Virèn. Faites en sorte qu'ils soient suffisamment nombreux pour décourager toute action hostile de la part des PJs. Elle ne sait pas ce qu'est un Lucrovir, mais d'après les rumeurs, Aniel aurait été aperçu de retour au pays. Elle est convaincue (à juste titre) que tout ceci est une manipulation de sa part pour prendre le pouvoir par la force et refusera de réduire la garnison de Valpointe sous aucun prétexte.



Armoiries de la famille Cézambre, évoquant les trois mines de Valpointe et les pierres précieuses qui en sont extraites

Si les PJs se montrent particulièrement diplomates, elle acceptera de leur confier des vivres et des remèdes à amener à Vertbourg. Virèn se chargera de préparer tout cela dans trois gros sacs à dos bourrés à ras bord pour le lendemain. Évidemment, Yvraine en profitera pour en tirer tout le mérite et ne manquera pas de faire savoir à tous que ce geste altruiste vient d'elle.

L'Acte I rapporte aux PJs un total de 2☉+2☉ bonus s'ils sont allés à Valpointe et ont réussi à rencontrer Dame Cézambre.

Yvraine Cézambre

Noble, gouvernante de Valpointe



30♥ 20♣ 3♠ 0♣ 5♠

Description. Trente-cinq ans, les cheveux longs et bruns, la peau pâle mise en valeur par son rouge à lèvres. Elle a les traits durs et la peau sèche des gens de la montagne.

Historique. Demi-sœur bâtarde d'Aniel Cézambre, elle a pris le pouvoir sur Valpointe et ses mines alors que ce dernier n'était qu'un enfant, remettant en cause sa légitimité à lui alors que c'est légalement elle l'usurpatrice. Depuis, elle gouverne la ville d'une poigne de fer.

Comment la jouer. Impulsive et intransigeante, refuse qu'on lui dise non. Elle prend tout ce qu'on lui dit avec gravité et a des idées bien tranchées.

Valpointe, fief d'Yvraine Cézambre

Acte II : la vallée d'Entrebise

Scène 1 : une vue sur la vallée

Les PJs devraient finir par se décider à aller voir ce qui se passe en Entrebise de leurs propres yeux (ou alors ils ne sont vraiment pas curieux !). S'ils viennent de Valpointe, Frère-Zéphyros ne se montrera pas à leur retour et les scrutera depuis les airs, invisible, pour éviter de devoir les affronter.

Tandis qu'ils descendent dans la cuvette, la brume qui noyait les hauteurs se dissipe et leur permet d'admirer la vallée d'Entrebise. Malheureusement, des trois villages qui constituaient ce petit coin bucolique, seul Vertbourg semble encore donner signe de vie.

En descendant davantage, à la croisée des chemins, si le doute était encore permis, le panneau indicateur qui émerge péniblement de sous la neige est sans appel : les noms de Brézan et Trois-Rives sont rayés et un crâne sinistre est gravé à côté.

Les bonnes conditions climatiques permettent aux PJs de rejoindre Vertbourg en moins d'une journée.

Scène 2 : Vertbourg

Vertbourg se tient devant vous. Il ressemble davantage à un bastion assiégé qu'à un charmant village de montagne. La neige a été déblayée le long de la palissade qui l'entoure, et des foyers sont entretenus à bonne distance pour illuminer les champs alentours. Des volutes de fumée s'échappent en silence des cheminées, tels de noirs nuages. À la porte, tandis que vous pataugez dans un mélange de boue et de neige fondue, vous sentez que des arbalètes sont pointées sur vous depuis les tours de garde, tandis qu'un milicien en manque de sommeil s'assure que vous « ne soyez pas contaminé d'une quelconque façon que ce soit, il faut redoubler de prudence par ces temps incertains ». Il vous remet alors à chacun un morceau d'étoffe blanche brodée, à garder noué à votre bras en toute circonstance dans l'enceinte de Vertbourg.

Le rouge et le blanc

Les PJs ne devraient pas avoir de mal à se faire accepter en ville, d'autant plus s'ils disent venir apporter de l'aide d'une façon ou d'une autre. Les gens ne sont pas antipathiques, mais particulièrement désespérés. Ils se sentent abandonnés à la fois par Valpointe, la Confrérie et leurs concitoyens qui ont préféré fuir plutôt que d'affronter la menace. Faites ressentir

aux PJs la détresse des habitants et leur abnégation, ils n'en seront que plus impliqués durant l'Acte IV.

La ville a été coupée en deux par des barricades : les Blancs, encore sains, occupent la partie sud tandis que les Rouges, infectés, sont cloîtrés dans la partie nord. Chacun porte un brassard de couleur, et il est interdit aux Rouges de pénétrer dans les quartiers des Blancs. Les Blancs peuvent aller aider les Rouges, mais ils se doivent de respecter une « quatraine » (quarantaine de 4 heures) avant de pouvoir sortir. S'ils sont infectés, on trempe alors leur brassard dans un mélange de peinture et de sang de mouton qui le teinte de manière indélébile.

Les PJs ont rapidement la confirmation que le Mage de l'Air a initialement demandé à évacuer la ville à cause de créatures assoiffées de sang, et effectivement la faune locale semble être devenue enragée (il y a de nombreux animaux Ragesang dans la vallée). De plus, des créatures bipèdes et cornues auraient été aperçues aux abords de Trois-Rives, et on raconte que Brézan a été entièrement dévasté – les PJs pourront d'ailleurs ajouter que c'est également le cas de Trois-Rives désormais. Plusieurs témoins pourront donner une description assez précise bien qu'exagérée des Lucrovirs, qu'ils appellent les « Cornus ». Si vous le souhaitez, vous pouvez décider que les témoins sont dans la partie Rouge de la ville pour inciter vos PJs à aller y faire un tour.

La chevalière de Platine

Le bourgmestre est décédé de la Peste, et c'est la **chevalière Aliénor de Ronsac, dite la Pucelle de Platine**, qui a édicté ces règles. Elle dirige la résistance de la ville avec **Alfonze le tanneur** et **Geraldina la fleuriste**. Les pèlerins sont tous dans la moitié Rouge et la plupart sont infectés. Il reste une poignée de gardes et le restant de miliciens.

La chevalière fait ce qu'elle peut avec les maigres moyens à sa disposition, espérant tenir en attendant que de l'aide arrive. Il est possible de s'entretenir avec elle à la salle des gardes, transformée pour l'occasion en véritable quartier général de campagne.

Aliénor cherche à mettre un terme à tout ceci. **Elle a envoyé en secret un chasseur, David Roquette, à Trois-rives** qui lui a rapporté que les survivants des attaques des créatures se seraient transformés à leur tour en les mêmes abominations à la lueur des pleines lunes. Aliénor n'est pas idiote, et si les PJs n'y ont pas encore pensé, elle émettra l'idée que l'épidémie de Peste Rouge n'est peut-être qu'un moyen pour juguler la véritable menace qu'est l'épidémie de Cornus.

Elle a eu vent que des gens louches avaient élu domicile quelque part dans la Roche Brune, et elle a envoyé son chasseur voir s'il pouvait trouver quelque chose là-bas. **Elle est convaincue qu'il existe un antidote ou quelque chose de cet acabit, et que la clé se trouve là-bas.** Hélas elle est sans nouvelle de David.

Elle exhortera les PJ's à s'y rendre, et pour cela elle leur conseille de sortir des sentiers battus et de contourner la vallée en longeant les contreforts de la partie ouest. Selon elle, ils pourraient recevoir de l'aide à la Chapelle des Glaces de la part du pèlerin qui reste et de son Chien.

Aliénor de Ronsac

Chevalière qui a repris la direction de Vertbourg durant l'épidémie et tente de protéger le village contre vents et marées.



30♥ 20♣ 3☞ 7♠ 4♣

Description. Jeune, les cheveux blond platine qui lui ont valu son sobriquet, équipée d'un harnois et d'un tabard où figurent ses armoiries, armée d'une claymore de qualité supérieure qu'elle garde à portée de main.

Comment la jouer. Idéaliste, optimiste, ordonnée et très éduquée.

Statistiques. Si nécessaire, utilisez celles du Chevalier Impérial (LdR page 162) en remplaçant l'épée longue et le bouclier par une claymore (FOR+7)*.

Si les PJ's en ont le besoin, Aliénor leur accordera l'accès aux ateliers d'artisanats de la ville. En particulier l'alchimiste qui a « lâchement » fuit a laissé derrière lui 1D6 pierres de magma au fond d'une commode dans la précipitation. Cela pourra être utile pour fabriquer en vitesse des composés inflammables...

Et si... les PJ's veulent faire évacuer la ville ?

Aliénor et les autres leur indiqueront que cela reviendrait à condamner les pestiférés du quartier Rouge, ce qu'ils se refusent catégoriquement à faire. Ils défendront désormais Vertbourg coûte que coûte.

Scène 3 : la Chapelle et le retour d'Aniel

Normalement, Aliénor devrait avoir convaincu les PJ's de se rendre à Roche Brune hors des sentiers battus. Si besoin, vous pouvez conforter les PJ's à l'aide d'un jet de Survivalisme que se rendre à la Chapelle est la meilleure idée pour passer la nuit en sécurité. Dans tous les cas, avec ce qu'ils savent désormais, ils devraient au moins être curieux à propos du Chien de la Chapelle des Glaces et de ses pouvoirs liés au feu. Mais ils ne sont pas au bout de leurs surprises :

Vous vous approchez de la bâtisse de pierre fort similaire à celle du col du Visage, solide et sobre, capable de résister aux plus violentes tempêtes de neige. Un léger panache de fumée trahit son occupation et vous vous engouffrez à l'intérieur en poussant la lourde porte de vos mains engourdis par le froid. En face de vous, un Chien énorme au pelage roux est allongé nonchalamment sur une plaque de métal chauffée au rouge, dont il semble manifestement être la cause. Un réseau ingénieux de poutrelles métalliques propage la chaleur jusqu'à de grandes pierres réfractaires qui irradient une tiédeur agréable dans toute la pièce.

À votre arrivée, les deux personnes assises dans la pièce principale se lèvent d'un bon. La première est un jeune homme brun richement habillé qui dégaine son épée ; la seconde est une servante aux cheveux blonds qui sert les poings et se met en garde.

« Vous ici ?! » s'exclame alors Aniel Cézambre.

Les PJ's reconnaissent bien entendu leur principal antagoniste et sa Chère Laureline. Aniel s'est rendu en catastrophe en Entrebise suite aux dernières lettres que Mesmer avait envoyées à Alaric Nox, espérant rattraper la situation, mais est arrivé trop tard. Les Lucrovirs sont désormais en liberté et la vallée est infestée d'animaux Ragesang.

Désormais, les priorités d'Aniel ont changé : malgré tous ses efforts, son rêve de mettre sur pied une armée invincible est un échec et il est désormais recherché par la Confrérie. Quand bien même il arriverait à reprendre Valpointe, les Mages n'auraient alors qu'à aller le cueillir. Il a alors décidé de tenter le tout pour le tout. Aller récupérer l'Artefact à l'origine de tout ce chaos et négocier sa vie avec, en espérant que sa destruction ou une utilisation particulière pourrait stopper net ce désastre et lui éviter la corde.

Au fond, Aniel est déterminé, mais pas stupide : s'il ne peut pas gagner, ce n'est pas pour autant qu'il souhaite que tout le monde perde. La destruction de la ville de son enfance (et voire plus) ne le rend pas indifférent.

Plusieurs possibilités s'offrent alors aux PJ's :

- Appliquer à la lettre les ordres d'Éon Léofey et abattre le traître. C'est la solution la plus simple, il suffit d'engager le combat. **Au premier round Aniel a déjà son épée dégainée et Laureline est en protection (LdR page 126) ; les PJ's jouent en premier.**

SCÉNARIO 3 : LA NEIGE ECARLATE

- Négocier avec Aniel et obtenir un terrain d'entente. Après tout, ses objectifs et ceux des PJ's coïncident désormais, et c'est lui qui a le plus à perdre. Si les PJ's garantissent qu'ils plaideront en sa faveur et le laisseront partir, il est prêt à les aider à récupérer les Crocs de Sang. Bien entendu, rien n'empêche les PJ's de le trahir par la suite ou de ne pas tenir leur parole.
- S'allier avec Aniel pour détrôner sa demi-sœur. Cette occurrence est vraiment improbable à moins que les PJ's aient eu un contentieux particulier avec cette dernière, une moralité très étrange, ou qu'ils se trouvent dans une situation initiale identique (page 11). Aniel peut leur promettre une place privilégiée à Valpointe, des terres et des richesses. Il peut faire valoir le fait que c'est lui l'héritier légitime qu'Yvraine (et l'inaction conjointe de la Confrérie et des pouvoirs impériaux) a poussé à en venir à de telles extrémités. Cela reste tout de même très compliqué à réaliser en soi, à moins que les PJ's aient déjà délibérément caché des informations à la Confrérie.

Dans tous les cas, si le combat s'engage, au bout de quelques rounds lorsqu'un des camps aura clairement l'avantage, le **Chien de la Chapelle des Glaces (LdR page 169)** se lèvera et s'interposera entre les deux partis. Il s'appelle Kalimos et essaiera de protéger le camp en péril. Il n'attaquera jamais le

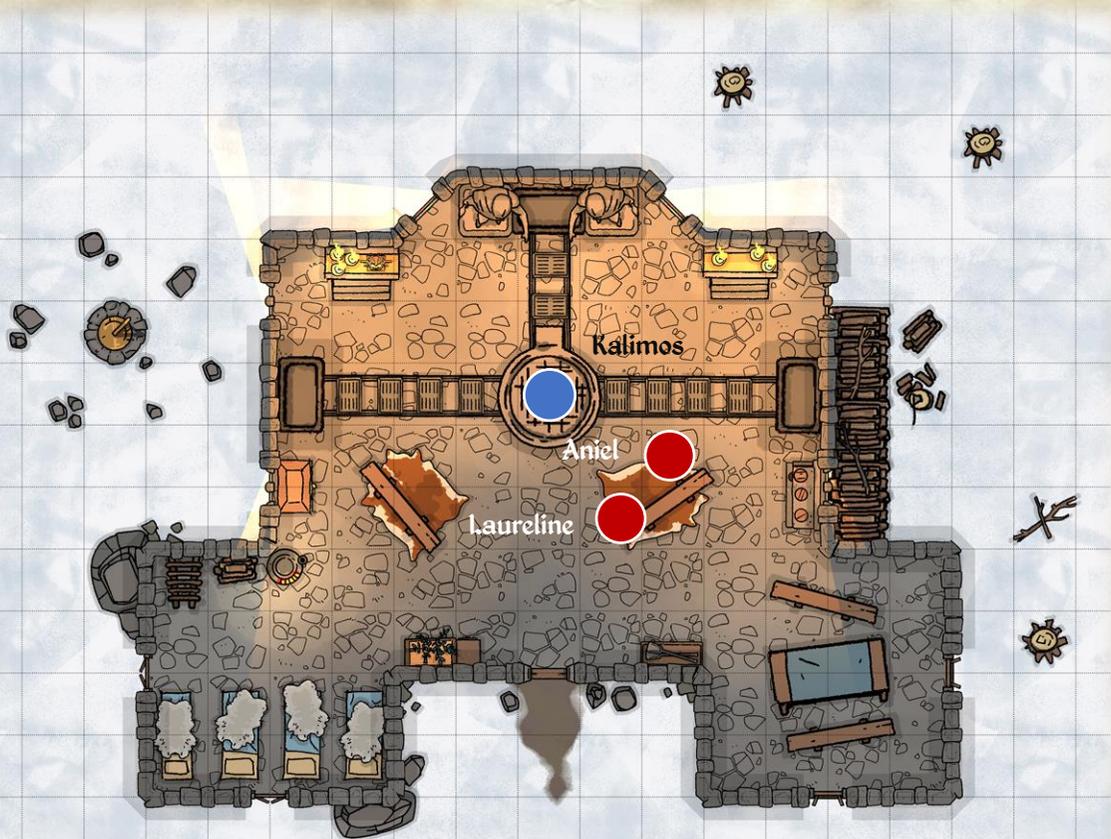
premier, mais pourra tenter d'intimider, gêner ou désarmer ses adversaires. C'est aussi l'occasion pour les PJ's de négocier en profitant de ces quelques instants de trêve.

Et si... les PJ's ont réussi à tuer Aniel et/ou Laureline au scénario précédent ?

Nous avons vu que c'était difficile, mais possible. Dans ce cas, le pèlerin est encore en vie et accueille les PJ's. Il leur confie Kalimos ainsi que des provisions et tout le matériel qu'il possède et dont ils pourraient avoir besoin. Arrangez-vous pour qu'il donne les mêmes informations qu'Aniel sur Roche Brune aux PJ's. Il peut même les accompagner s'ils n'ont pas de soigneur (son profil est celui d'un Pèlerin guérisseur, LdR page 159).

Si les PJ's lui demandent, Aniel dit ne pas savoir où se trouve le pèlerin supposé être ici (et c'est vrai). Ce dernier a en fait été attaqué par des animaux Ragesang en maraude alors qu'il était allé puiser de l'eau seul. Son corps est trouvable à un déci-Lieu de la Chapelle, déchiqueté et gelé.

Notez que le système de chauffage était déjà présent dans l'autre Chapelle, mais inutilisé et recouvert d'un grand tapis, si bien que les PJ's n'avaient aucune chance de comprendre à quoi il servait.



La Chapelle des Glaces

Scène 4 : vers Roche Brune

Quelques heures après avoir quitté la chapelle, les PJs auront l'impression d'être suivis, et pour cause : Kalimos viendra les rejoindre à la prochaine halte. Il semblerait qu'il se soit attaché à eux et qu'il accepte mal la solitude. Bien entendu, si les PJs l'ont blessé durant le combat ou ont fait preuve de cruauté, il ne viendra pas.

Il faut 4 jours de marche dans la neige pour aller de la Chapelle à Roche Brune, en essayant autant que possible de rester discret. À moins que les PJs fassent délibérément preuve d'imprudence, leur seul adversaire sera le climat. Si Kalimos est avec eux, il les réchauffera. Sinon, demandez-leur des **jets de CON normal (2R)** pour résister au froid.

Au bout de 3 jours, ils tomberont sur le corps dévoré d'un chasseur. Son arc est brisé et son plastron de cuir lacéré, il n'y a pas grand-chose à en tirer, si ce n'est une dague et quelques Kaars. Il porte un collier en dents d'animaux qui pourront permettre à Aliénor de l'identifier comme étant David Roquette.

Au terme du voyage, Roche Brune se tient devant eux, monumentale.

L'Acte II rapporte aux PJs un total de 2☼+1☼ bonus s'ils ont réussi à soigner des infectés de la Peste Rouge, +1☼ bonus s'ils ont épargné Aniel (pour le moment tout du moins).

*Roche Brune dans toute sa
froide splendeur*

Acte III : les Crocs de Sang

Scène 1 : Roche Brune

Si Aniel est avec eux, il pourra leur expliquer dans les grandes lignes à quoi ressemble la base (il est venu il y a quelques années pour la mettre en place, mais certaines choses ont changé) : une salle de vie qui distribue un dortoir à gauche et les cachots à droite, se rejoignant pour aller au laboratoire tout au fond.

La base est abandonnée par les hommes (tous morts ou transformés en Lucrovirs), mais a été investie par d'autres créatures. Si tout le groupe de PJs en est capable, vous pouvez jouer cette scène en mode « infiltration » complète : il est possible de contourner Brutus, de crocheter la grille ou d'aller voler discrètement les clés sous le nez des Chasseuses des caves, et les Ptérokirs ne se réveilleront pas s'il n'y a pas de lumière vive.

La base n'est pas très grande, et il est possible de récupérer de précieuses informations et surtout le funeste artefact à l'origine de tout ceci.

Entrer dans la base

L'entrée principale (1) n'est pas très difficile à trouver : les portes sont défoncées de l'intérieur et une odeur nauséabonde en exhale. La salle commune (2) est dévastée, comme tout le restant du complexe. **Brutus, le chien de Mesmer est devenu Ragesang** (utiliser le profil du chien Ragesang page 87) et dort au pied de la cheminée, à l'endroit où il le faisait auparavant. L'éliminer ne devrait pas être très compliqué. Des champignons luminescents éclairent faiblement les murs d'un halo bleuté (ils cessent d'être lumineux quelques heures après avoir été coupés). Les PJs vont alors devoir choisir entre continuer dans l'obscurité en (3) ou se diriger en (7) baigné dans la lumière froide des champignons.

Alternativement, un jet de Voir difficile (3R) permet de repérer une corniche à bonne hauteur au-dessus de l'entrée principale. Il est possible d'y accéder à l'aide d'un **jet d'Escalade normal (2R)**. Une fois arrivé à ce qui ressemble à un poste de guet, des marches creusées à même la roche permettent de se rendre directement jusque dans le dortoir en (4).

Le dortoir et les Ptérokirs

Le dortoir (4) où se reposaient Mesmer et ses hommes est plongé dans l'obscurité. Seule une fente dans le mur (5) apporte un peu de luminosité. Il est à noter que la fenêtre qui y était installée a été forcée depuis l'extérieur – et pour cause,

un groupe de 4 Ptérokirs (page 89) y a élu domicile pour s'y mettre au chaud pendant la saison de la Guivre. Si c'est la nuit, ils sont en chasse et ne reviendront qu'aux premières lueurs du jour, sinon ils dorment accrochés au plafond. Il est possible de traverser la pièce sans aucun problème pour peu qu'on s'éclaire avec une simple bougie ; en revanche la lumière d'une torche les réveillera instantanément et elles combattront jusqu'à la mort.

Il n'y a rien à récupérer ici, tout a été fracassé.

Il est possible de se glisser à travers (5) avec un **jet d'Acrobaties difficile (3R)**. Les marches taillées dans la pierre (4) permettent de sortir des cavernes par la corniche ; si les PJs arrivent par là, ils ont l'Avantage pour détecter les Ptérokirs du fait de leur position en hauteur. Au bout du couloir, une grille (6) fermée à clé laisse entrevoir ce qui reste du laboratoire. Il est possible, mais compliqué de la crocheter avec un **jet de Mécanisme très difficile (4R)**.

Le cachot et les Chasseuses des caves

L'autre boyau permet d'accéder aux cages (7) où étaient emprisonnés les Lucrovirs sous sédatifs. Au vu du peu de protections mises en place par rapport au laboratoire d'Alaric, il n'est guère étonnant qu'ils aient pu se libérer. Entre temps, **3 Chasseuses des caves (page 90)** se sont accaparées l'endroit, comme peuvent le laisser pressentir les résidus de toile un peu partout. Elles se nourrissent de petits animaux Ragesang qui auraient la mauvaise idée de venir se perdre ici... mais les PJs constituent une bien meilleure pitance ! Elles tenteront de les attaquer en traître, mais si elles n'ont pas le dessus elles se recroquevilleront dans un coin.

Au centre de la pièce, dans une mare de sang se trouve un trousseau de 3 clés : une permet d'ouvrir la grille (6), une la porte (10) et enfin la dernière, surmontée d'un crâne cornu stylisé, le plus gros coffre en (9) qui contient les Crocs de Sang.

Le laboratoire et les Crocs de Sang

Le laboratoire (8) où Mesmer préparait les sédatifs est complètement saccagé. Un jet de Fouille difficile permet de trouver les débris de seringues et de flacons utilisés pour envoyer du Cruor à la capitale, mais il n'y a plus rien d'utilisable.

En revanche, un jet de **Fouille normal (2R)** permet de trouver des traces de pas qui se dirigent vers le mur du fond. Un jet de **Mécanisme normal (2R)** permet quant à lui de faire basculer le mur et d'accéder à une alcôve secrète (9) contenant trois coffres de taille variable.

À l'intérieur du plus petit, se trouvent les **richesses de Mesmer : (10D6)×10 Kaars**. Le second contient un **grimoire de Mage** et une **foule de notes** à propos des Crocs de Sang, qui vont demander un examen minutieux. Le plus gros, fermé à clé à l'aide d'une serrure horriblement complexe (il faut utiliser la clé au crâne ou réussir un jet de Mécanisme héroïque !) recèle

l'artefact étant la source de toute cette aventure : **les Crocs de Sang** (page 73). Lorsqu'un des PJ's ouvre le coffre, lisez :

Vous ouvrez avec précaution le coffre de bois sculpté, qui dévoile un écrin de satin où est soigneusement stocké un objet des plus abscons. Il s'agit d'un crâne de métal rouge, pourvu de cornes et d'une dentition... abondante. La mâchoire semble mobile et les canines acérées. Des Runes étranges sont gravées sur tout son pourtour, ne laissant que peu de doute sur fait qu'il s'agisse là d'un puissant artefact. Instinctivement, vous vous doutez qu'il faut le manipuler avec la plus grande prudence.

Les PJ's ont enfin mis la main sur les Crocs de Sang, et il est désormais temps de mettre les voiles. S'ils traînent trop, poussez-les vers la sortie en leur faisant entendre des grognements nombreux et oppressants depuis l'entrée. Ils étudieront le grimoire et les notes plus tard !

Le traineau et les Douflons

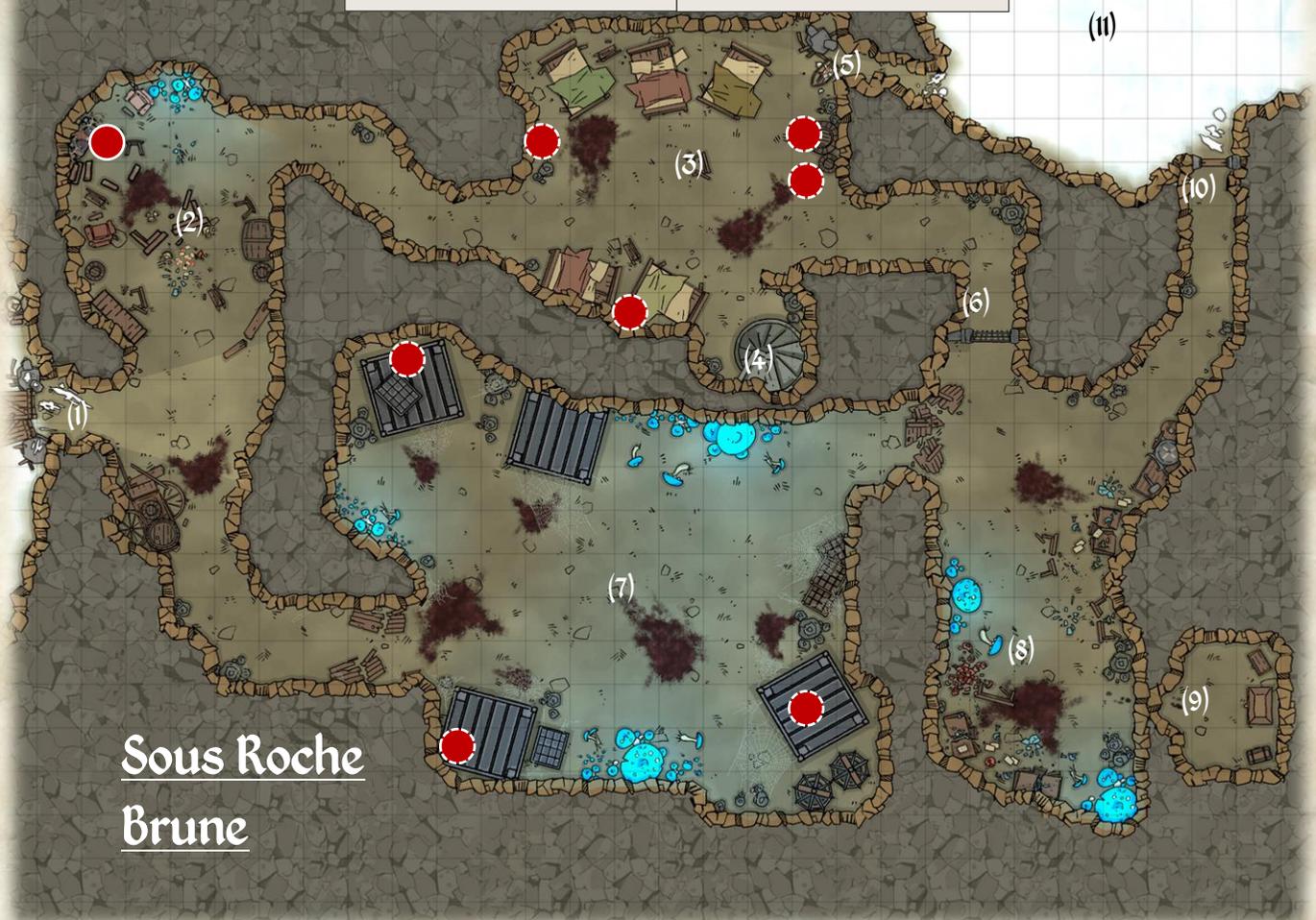
La porte (10), ouvrable avec le trousseau de clés ou un jet de Mécanisme normal (2R) mène à un enclos secret où se trouvent **deux Douflons et un traineau** en état de marche. Les herbivores placides retournent la neige pour aller chercher l'herbe fraîche qui se trouve en dessous et ne semblent pas se soucier de la présence des PJ's. Ces derniers pourront les harnacher au traineau sans résistance de leur part, et quitter cet endroit maudit. L'enclave où ils se trouvaient est peu visible depuis l'extérieur, ce qui explique qu'ils ne l'aient pas vu en arrivant.

Le traineau est assez grand pour que tout le groupe (PNJ's y compris) puisse monter dessus.

Sous Roche Brune

- (1) Entrée principale
- (2) Salle commune
- (3) Dortoir
- (4) Entrée par la corniche

- (5) Fenêtre défoncée
- (6) Herse verrouillée
- (7) Cachot des Lucrovriis
- (8) Laboratoire
- (9) Cache secrète
- (10) Porte dérobée
- (11) Enclos des Douflons



**Sous Roche
Brune**

SCÉNARIO 3 : LA NEIGE ECARLATE

Scène 2 : fuite jusqu'à Vertbourg

Cette scène met les PJs face à la véritable menace de ce scénario : les Lucrovirs ! Le but est de préparer la scène finale en les mettant face à un danger qu'ils ne peuvent que fuir. Lisez la description suivante tel qu'elle si les PJs ont récupéré le traineau à Douflons, sinon adaptez un peu :

Tandis que vous vous glissez en direction de Vertbourg au petit trot des Douflons, vous apercevez derrière vous une silhouette humanoïde qui s'élance à votre poursuite. Puis une autre, et une autre encore ! Hirsutes, terrifiantes et mortelles, les créatures laissent échapper un hurlement lupin avant de se mettre en chasse. Trois Lucrovirs en quête de carnage sont après vous !

Entamez une course-poursuite où, pour une fois, ce sont les PJs qui seront les fuyards. Comme ils sont tous dans le même traineau, la course-poursuite est un peu particulière. Appliquez les règles suivantes en plus de celles classiques des courses-poursuites (LdR page 130) :

- Utilisez un seul pion pour le traineau, les PJs déterminent conjointement la difficulté et le type d'Obstacle. Peu importe le type choisi, les personnages sur le traineau remplacent le jet de Compétence correspondant par un jet d'Équitation. **Les Lucrovirs excellent à la Course, mais peu en Acrobaties ; il est par exemple plus efficace de mener le traineau sur un ruisseau gelé plutôt que tout droit à travers la plaine**
- Il y a 3 poursuivants : les 3 Lucrovirs (LdR page 182).
- Tous les personnages (PNJs y compris) sur le traineau peuvent faire ce jet d'Équitation (notez que le malus pour les Obstacles déjà franchis durant le round s'applique à tout le monde). Prenez alors le meilleur d'entre eux.
- Les PJs qui décident de ne pas faire de jet d'Équitation peuvent tenter de ralentir les Lucrovirs (laissez libre cours à leur imagination et demandez éventuellement un jet de Compétence). Donner alors le Désavantage aux jets des Lucrovirs.

Si les PJs sont rattrapés avant la fin du 4^{ième} round, c'est très mauvais pour eux ! Si Aniel et/ou sa Chère Laureline sont présents et qu'ils ont basculé du côté des PJs, ils se sacrifieront en sautant du traineau. Sinon, ce sera le cas d'un autre PNJ (Kalimos, le pèlerin, etc.). Si Aniel est là en tant que prisonnier, des PJs désespérés pourront toujours le larguer en pâture. Dans tous ces cas de figure, cela mettra fin à la course-poursuite et les PJs pourront s'échapper. Mettez bien l'accent sur ce sacrifice, de façon à ce qu'il ne laisse pas les PJs indifférents : la fin d'Aniel doit se faire avec panache.

Et si... les PJs sont rattrapés, mais qu'il n'y a pas de PNJ ?

Cela signifie qu'ils se sont bien mal débrouillés jusque-là, mais cela reste possible ! En effet, comme ils font leurs jets avant les poursuivants, ils ne peuvent normalement pas dépenser de Point de Destinée (☼) pour les réussir

automatiquement. Dans ce cas exceptionnel, laissez-les abandonner le traineau avec les Douflons et dépenser 1☼, chacun, pour s'en sortir in extremis.

À la fin du 4^{ième} round au plus tard, les Lucrovirs abandonnent la traque et le restant du trajet jusqu'à Vertbourg se passe sans autre incident majeur. Le traineau lancé à vive allure permet d'y être en une grosse journée.

Scène 3 : un moment de désespoir

À Vertbourg, la situation est très tendue. Si Aniel accompagne encore les PJs, il va falloir faire preuve de diplomatie s'ils ne veulent pas qu'il soit envoyé croupir dans le quartier Rouge (même si cela ne serait pas immérité).

Normalement, les PJs devraient être en possession des Crocs de Sang, et surtout du grimoire qui intéresse particulièrement Aliénor de Ronsac. À ce moment-là, elle est pleine d'espoir et remercie les Dieux de lui avoir envoyé les PJs. Elle propose à ceux qui le veulent de l'aider à le déchiffrer, ce qui pourra prendre un temps plus ou moins long. Arrangez-vous pour qu'ils y parviennent finalement alors que se lèvent les premières lueurs de l'aube du **31^{ième} jour de la Guivre, le dernier jour avant les pleines lunes ! Si besoin, il y a un calendrier lunaire dans la maison du bourgmestre.**

Il faut un **jet de Décryptage difficile (3R)** pour comprendre tous les tenants et aboutissants du grimoire du Lucrov, qui recèle de nombreuses informations sur les Crocs de Sang (page 73). Si les PJs échouent, c'est Aliénor qui le réussira au dernier moment, révélant la cruelle réalité : **il n'y a aucun moyen connu en ce monde capable d'inverser la transformation en Lucrovir.** Notez qu'Aniel n'avait pas réussi à décrypter le grimoire en entier, et qu'il n'a jamais eu cette information, d'où son acharnement à vouloir tenter de les contrôler.

Faites ressentir à ce moment-là tout le poids du désespoir aux PJs. Vont-ils rendre la chose publique ou garder cela secret pour éviter la panique ? Décideront-ils de s'enfuir pour sauver leur peau (ce que choisira Aniel s'il est toujours là et libre de ses mouvements) ou bien décideront-ils de résister jusqu'au bout. À ce stade, il est possible que les Joueurs pensent qu'ils ont échoué et se découragent, ce qui n'est pas l'objectif ; dans ce cas, enchaînez rapidement sur le dernier Acte.

L'Acte III rapporte aux PJs un total de 6☼. Si vous le souhaitez, vous pouvez autoriser les PJs à dépenser leurs Points de Destinée (☼) comme lors d'une inter-aventure à la fin de cet Acte, pour préparer l'affrontement final !



Acte IV : la dernière nuit

Scène 1 : l'arrivée des Mages

La journée passe très rapidement tandis que Alinéor fait renforcer les ultimes défenses. Les denrées sont en quantité limitées, mais accédez à toutes les demandes des PJs en termes d'équipement dans la limite de ce qui est disponible au village. Ils doivent ressentir que c'est leur dernier combat, et que rien d'autre n'a d'importance !

Puis, en fin d'après-midi, lisez :

Tandis que vous scrutez l'horizon rosâtre depuis les hauteurs de la palissade, attendant de rencontrer votre ultime Destinée, les formes rondes des deux lunes Yavor et Sayour commencent lentement à s'opacifier dans la voute céleste. Vous apercevez alors des lueurs qui descendent du col, à l'est. Un milicien s'écrie : « La Confrérie ! Les Mages viennent enfin à notre secours ! ». Mais hélas votre soulagement est de courte durée, car les lumières s'immobilisent sur la pente...

En effet, les Mages se sont aperçus qu'il y avait bien trop de Lucrovirs dans la vallée et estiment qu'ils ne peuvent plus sauver Vertbourg ni ses habitants, et ont décidé de noyer tout Entrebise sous les flammes en combinant leurs pouvoirs pour créer un sort de Feu Sauvage surpuissant. Aux PJs de les faire changer d'avis ! S'il le faut, Aliénor les y poussera, voire les accompagnera. Il reste quelques chevaux en ville, de quoi faire l'aller-retour avant la tombée du jour et l'ascension des pleines lunes.

Et si... les PJs ont décidé de s'enfuir ?

Dans ce cas, ils tomberont sur les Mages en remontant au col du Visage. Libre alors à eux de choisir ce qu'ils souhaitent faire. S'ils décident de fuir, la Confrérie détruira les monstres depuis les hauteurs dans un torrent de feu cataclysmique, qui raserait entièrement Vertbourg et tous ses habitants...

Passez directement à l'Épilogue (page 72).

Scène 2 : le terrible secret de la Confrérie

Lorsque les PJs arrivent sur le promontoire, sept Mages et Magiciennes de la confrérie sont en train de tracer des symboles ésotériques de grande taille sur la pierre. Il y a 2 Mages et 2 Magiciennes du Feu (dont Sœur-Shandra qui est un peu en retrait), 2 Magiciennes de l'Eau et 1 Mage de l'Air (Frère-Zéphyros).

Ils ne semblent pas prêts à descendre dans la vallée, et pour cause : Frère-Zéphyros les a convaincus que Vertbourg est perdue, et que le plus pragmatique est de s'en servir comme d'appât pour le gros des monstres afin de les noyer dans un cataclysme de Feu Sauvage. De son point de vue, les habitants qui ont choisi de rester alors qu'il les avait avertis du danger se sont condamnés, et une bonne partie est atteinte de la Peste Rouge. À noter qu'il est tout à fait sincère (malgré son manque d'empathie), et considère véritablement que c'est le meilleur choix. Aux PJs de persuader les autres Mages du contraire !

Il y a plusieurs leviers pour ça :

- Faire valoir le fait que les habitants ont tenu bon face à l'adversité, et qu'il est toujours possible de défendre la ville.
- Accuser Frère-Zéphyros d'avoir répandu la Peste Rouge dans le but de tuer tout le monde (il ne niera pas, argumentant que les villageois récalcitrants ne lui avaient pas laissé le choix), mais que cela a échoué et que c'est sans doute un présage des Dieux Jumeaux.
- Si les PJs ont caché les Crocs de Sang en ville (ou tout du moins disent l'avoir fait), les Mages ne pourront plus simplement se contenter de la détruire.

Si besoin, Aliénor interviendra pour les aider ou dénoncer le comportement de la Confrérie. Dans tous les cas, la discussion devrait finir par attirer l'attention de Sœur-Shandra (LdR page 185). Cette dernière a un grand sens de l'honneur et de la justice, et refusera d'abandonner à son sort une ville qui continue à se battre. Elle échangera quelques mots avec ses Confrères et Consœurs, trace une Rune sur le sol et s'exclame :

« Il est hors de question que je cautionne les manières de procéder de Frère-Zéphyros ! Si Vertbourg se bat encore, la Confrérie se battra pour elle ! Avec moi en première ligne ! Pas une seule de ces créatures ne passera les portes de la ville tant qu'il me restera un souffle de Magie, alors attendez mon signal pour déchaîner les enfers ! Et si ma Rune cesse de luire, c'est que j'aurai échoué... ».

Scène 3 : comme cent torches dans la nuit (optionnel)

L'ennemi intérieur

Dans le cas où les PJ's ont décidé de venir en aide à Vertbourg, la Magicienne Shandra et la Chevalière Aliénor sautent sur leurs chevaux et s'élancent avec eux en direction du village. Les dernières lueurs meurent lorsqu'ils franchissent les portes, immédiatement barrées par une large poutre de chêne. Cependant, les PJ's ont à peine le temps de mettre pied à terre qu'ils entendent des clameurs provenant de l'intérieur même du village :

« Dame de Ronsac ! C'est terrible ! Les réfugiés de Trois-rives... ils... ils se sont transformés en monstres ! Ils massacrent tout le monde, complètement enragés et assoiffés de sang ! Les animaux aussi sont devenus difformes et cornus ! Mon propre cheval a essayé de m'arracher la tête ! »

En effet, certains villageois avaient été blessés et commencent à se transformer en Lucrovirs ! Des rugissements sauvages se font entendre à ce moment précis à l'extérieur, juste derrière eux. La chevalière de Platine s'exclame alors dans le tumulte :

« Chargez-vous de ceux à l'intérieur, nous allons retenir les gros des autres à l'extérieur, la Magicienne et moi ! ».

Avant de partir, Shandra leur demande de sortir leurs armes et lance un sort d'Arme flamboyante (LdR page 84) sur tout le groupe, et éventuellement un sort de Couronne de Flammes (LdR page 84) sur les non-combattants. Pour les besoins de la

scène, ignorez les restrictions de portée et la Couronne de Flammes ne blesse que les adversaires (les PJ's ne sont de toute manière pas supposés connaître ces détails, et Shandra est une Magicienne très puissante). Elle monte ensuite sur la palissade et commence à lancer des sorts de l'autre côté qui illuminent la nuit d'explosions pyrotechniques.

Pour trouver les Lucrovirs, il suffit de suivre les cris qui déchirent la nuit à travers les rues du village, où ont été allumés de grands feux.



Un Lucrovir prêt à massacrer tous les habitants de Vertbourg



Un Lucrovrir !

Les PJs finissent par tomber sur un premier **Lucrovrir** (LdR page 182) en train de pourchasser des villageois. Il est accompagné de **2 chiens Ragesang** (page 87) qui lui servent de rabatteurs (les créatures ne s'attaquent pas entre elles).

Le combat s'engage alors.

Gardez en tête que :

- Le sort Arme Flamboyante ajoute 2* et permet à l'intégralité des dégâts d'empêcher la régénération des Lucrovirs.
- Le sort Couronne de Flamme inflige 2D*/∞□ à chaque round à tous les ennemis à 3m ou moins.
- Les Lucrovirs sont ◇Terrifiants.

Le Lucrovrir essaiera autant que possible d'utiliser sa morsure sur les villageois afin de les transformer (ce qui prend 1D rounds), si bien qu'il faut donc à tout prix les protéger. La bête privilégiera ses 2 attaques de griffes contre les PJs, plus résistants. Le combat devrait toutefois être beaucoup plus simple que le précédent affrontement au chenil.

Un AUTRE Lucrovrir !

Alors que la créature impie s'effondre et que sa forme humaine commence à réapparaître, **un autre Lucrovrir** fait irruption, accompagné par plusieurs autres animaux qu'il a transformés : **4 chiens Ragesang et 3 chevaux Ragesang** (page 92). Faites arriver les Ragesang de tous les côtés, de manière à mettre en difficulté la ligne arrière des PJs tandis que les plus forts doivent s'occuper du Lucrovrir qui constitue la menace principale.



Un cheval transformé par la Ragesang auquel il a poussé une corne sur le front

Rendez cet ultime combat mémorable !

Les PJs savent qu'ils se battent non seulement pour leur vie, pour les habitants de Vertbourg, mais également pour l'Empire tout entier. Accordez systématiquement l'Avantage pour toute action épique !

Lorsqu'ils ont triomphé, un rapide tour permet de comprendre qu'ils viennent d'abattre les derniers ennemis à l'intérieur des murs. Ne leur laissez pas le temps de souffler : un milicien vient les chercher en haletant pour leur demander d'aller prêter main-forte à la grande porte. Là, ils découvrent la puissance de la Confrérie dans toute sa splendeur :

Sur la palissade, la Magicienne Shandra libère de chacune de ses mains un torrent de feu qui carbonise les créatures impies tentant de se frayer un chemin à travers les défenses. Une couronne de feu dansant illumine sa chevelure rousse tandis que des éclats de feu viennent frapper ses ennemis, les traversant de part en part. En montant à votre tour sur le chemin de ronde, vous vous rendez compte de l'ampleur de l'horreur : les Lucrovirs sont bien plus nombreux que vous ne le pensiez. C'est à ce moment-là que vous entendez Shandra murmurer pour elle-même : « ils sont tous là, ces loups appâtés comme des moutons à l'abattoir ». Elle leva une main vers le ciel et un éclair s'en échappa, donnant le signal à ses Confrères et Consœurs restés sur le surplomb dans la montagne. Le pouvoir combiné des adeptes de la Confrérie se matérialisa en une tornade de feu sauvage qui décrivit un arc de cercle autour du village. Vous sentîtes la chaleur insoutenable passer sur votre visage. Et puis cette odeur de charbon. Des Lucrovirs, il ne restait plus que des os calcinés. Vertbourg avait tenu. L'Empire était sauvé.

Faites redescendre la tension, puis passez à l'Épilogue (page 72).

L'Acte IV rapporte aux PJs un total de 1♦ +4♦ bonus s'ils ont participé à la défense de Vertbourg.



Shandra déchaîne la puissance de la Magie pour défendre Vertbourg



Épilogue

Les Mages restent à Vertbourg jusqu'à la fin de la saison de la Guivre, usant de Magie pour s'assurer qu'aucun humain n'est encore infecté et traquant les animaux Ragesang dans la vallée.

La fin de l'aventure dépend grandement des choix des PJs sur ce dernier scénario, par rapport à Éon Léofey d'une part :

- S'ils ont tué Aniel et lui assurent qu'ils se sont débarrassés définitivement de la source des Lucrovirs (que ce soit vrai ou non, il sera satisfait et se montrera très reconnaissant). Il leur donnera rendez-vous à la capitale pour les féliciter de vive voix et leur octroiera **un manoir à Tourh, mobilier et serviteurs compris**.
- S'ils ont gardé Aniel en vie et l'ont livré à la justice, il demandera à ce que les PJs lui racontent tout en détail sur les Crocs et de Sang (ce qui risque de les mettre en froid avec la Confrérie). Dans ce cas, il ne se déplace pas personnellement, mais les récompensera toutefois de la même façon.
- S'ils se sont alliés à Aniel pour faire tomber Yvraine, il leur enverra simplement une lettre indiquant « *N'attendez plus rien de la part de la famille Léofey, ne remettez pas les pieds à Tourh.* ».

... et la Confrérie d'autre part :

- S'ils ont défendu Vertbourg, Shandra les considérera en haute estime, et leur offrira à chacun **une Amulette de Pouvoir (LdR page 150)**, des artefacts créés par les Mages. Il s'agit là d'un présent autant symbolique que précieux, insistez bien là-dessus !
- S'ils n'ont pas pris part à la défense et rendu les Crocs de Sang, la Confrérie leur versera **300 Kaars chacun** pour qu'ils gardent le silence sur ce qu'ils ont découvert, en leur faisant bien comprendre que briser le silence s'avérerait périlleux pour leur futur.
- S'ils ont gardé les Crocs de Sang ou bien accusé publiquement la Confrérie pour ce qu'elle a fait – que ce soit dans le passé ou dans le présent – ils ont intérêt à être dans les petits papiers de Sire Léofey, ou d'avoir un autre soutien de poids, s'ils veulent éviter d'être limogés, ou pire...

Dans tous les cas, il est fort possible que les PJs aient désormais une vision plus nuancée de la Confrérie, et en particulier de ses méthodes quelquefois expéditives. Si Aniel a été livré à la Confrérie, on n'entendra plus jamais parler de lui (il sera exécuté discrètement), et Yvraine sera destituée peu de temps après, remplacée par un autre noble de la région. Les Crocs de Sang retourneront dans les coffres inviolables de la Confrérie pour une décennie, restant sous bonne garde jusqu'à ce qu'un Mage avide ne décide de s'accaparer ses pouvoirs. Les PJs quant

à eux seront probablement récompensés et pourront prendre quelques mois ou années de repos bien mérités à Tourh.

Vous pourrez alors vous arrêter là ou bien continuer avec les mêmes personnages sur une autre campagne. Voici quelques idées :

- Fonder une guilde d'aventuriers avec les richesses qu'ils ont récupérées
- Accéder aux cercles du pouvoir de Tourh en devenant des nobles respectés
- Reprendre la route en quête de grands espaces, et aller explorer les confins de l'Empire

Que la lumière des Dieux Jumeaux éclaire le chemin de leur Destinée !

FIN

La vérité sur les Crocs de Sang

L'artefact

Les Crocs de Sang ont une histoire tragique que les PJ's vont découvrir au fur et à mesure de leur aventure, intimement liée à la Guerre de Sang et à la Confrérie. C'est cet objet maudit, issu initialement des meilleures intentions, qui sera à l'origine des plus terribles tueries qu'a connu l'Empire dans son histoire... et qui menacent de se répéter durant cette campagne !

Les Crocs de Sang

Artefact puissant



Ce crâne en métal rouge gravé de Runes possède des cornes et une mâchoire mobile garnie de dents acérées. Aucun mot de commande n'est nécessaire pour activer son pouvoir : il suffit d'utiliser le crâne pour mordre un humain. Si la créature mordue n'est pas un humain, rien ne se passe.

✘ - Armure de Lucrov - 10/ - pas de jet

Transforme l'humain mordu en Lucrovir (LdR page 180). La transformation prend 1D rounds pendant lesquels de la chair, des muscles et une fourrure hirsute se propagent et recouvrent son corps.

Les origines du mal

Les Crocs de Sang ont été créés par un forgeron de renom en l'an de grâce 2953, et enchantés par le Mage Lucrov pour lutter contre les Vampyres. En effet, ces créatures des ténèbres avaient réussi à pénétrer à l'intérieur même de l'enceinte de la Tour d'Argent pour y voler des artefacts, tuant plusieurs Mages et Magiciennes au passage. Pour lutter contre leur force et leur agilité inhumaine, Frère-Lucrov décida de créer un puissant artefact capable de créer une armure décuplant les capacités d'un humain lambda, lui donnant le pouvoir de lutter à armes égales contre un Vampyre et ainsi protéger l'Empire.

Il mêla sa Magie au sang de Warx pour sa férocité, de Douflons pour leur résistance, et de Vampyre pour leurs facultés de régénération. Il scella ensuite ce pouvoir et une fraction de son âme dans un objet spécialement conçu pour pouvoir être utilisé par de simples humains. Son idée était de créer une sorte d'armure de chair et de muscles autour d'eux et ainsi créer des guerriers ultimes le temps d'un combat.

Initialement, les Crocs de Sang ne devaient être qu'un prototype qu'il comptait répliquer et offrir à chaque cité Impériale pour qu'ils puissent assurer leur défense. Hélas, les premiers essais qu'il mena furent désastreux à un niveau qu'il n'avait même pas envisagé.

La transformation en Lucrovir

Lorsque les Crocs de Sang sont utilisés sur un humain, de la chair, des muscles et une épaisse fourrure poussent par-dessus son corps. Il devient alors plus grand, plus fort et plus résistant... mais également incontrôlable. En effet, Frère-Lucrov l'indiquera plus tard dans son grimoire, il semble que la fusion des sangs ait un effet délétère sur l'esprit, le rendant agressif au plus haut point, comme s'il avait perdu toute humanité et que c'était désormais son « armure » qui prenait les commandes. Le Mage ne trouva aucun moyen de faire reprendre ses esprits aux malheureux volontaires à qui il avait proposé les bienfaits de son artefact. Pire, il se rendit compte que l'effet était permanent. Les transformés, qu'on nomma par la suite « Lucrovir » se libérèrent à l'aide de leur force prodigieuse et attaquèrent les gens présents sur place.

Au prix de nombreuses pertes, les gardes et les Mages arrivent finalement à les abattre, et Frère-Lucrov fut tenu pour responsable de ce chaos, quand bien même le conseil de la Confrérie avait initialement donné son accord. Il fut autorisé à conserver l'artefact pour tenter de réparer son erreur, mais il avait interdiction de l'utiliser. Le Mage-Vénérable de l'époque lui avait précisément dit « Soyez certain de ce que vous faites,

car le seul cobaye que j'accepterai de voir toucher cet objet, ce sera vous. ».

Et alors que tous pensaient que cette histoire était terminée, les bombes à retardement qui avaient été lâchées dans la nature explosèrent lorsque Yavor et Sayour, les deux lunes d'Ilburia, furent pleines ensemble.

La Guerre de Sang

En Ilburia, la conjonction de pleines lunes est un moment assez privilégié qui arrive tous les 66 jours. Encore très mal compris, ce moment induit des événements rares et étranges, tels que des marées exceptionnelles ou encore le déclenchement de cycles de reproduction d'animaux nocturnes.

Et c'est à cette occasion que les survivants de l'évasion des Lucrovirs sentirent une douleur atroce se rependre dans leur corps depuis leur trace de morsure, avant de se transformer à leur tour. Cette première nuit sonna le début de ce qui sera appelé plus tard la Guerre de Sang en référence aux Vampyres, bien qu'en réalité son nom vienne du sang de Lucrovir, le Cruor.

La Guerre de Sang dura trois longues années, durant lesquelles les Impériaux se battirent contre les infestations de Lucrovirs qui se répandaient comme une trainée de poudre. La moindre morsure, même guérie, pouvait raviver les braises de la destruction aux prochaines pleines lunes. La population sombra petit à petit dans la paranoïa, et les règlements de comptes sous couvert d'accusation de blessures étaient devenus monnaie courante.

Frère-Lucrov s'était retiré dans un refuge loin des hommes et de la guerre afin de trouver un remède à l'affliction dont il était responsable, mais échoua. Il mit fin à ses jours par désespoir et culpabilité avant la fin de la Guerre.

Amonthar Ier, l'Empereur au Pavois d'Or, avait pris personnellement la tête de l'armée Impériale, et son stratège militaire lui permit de prendre à revers les cohortes de monstres à la fin de l'année 2955, et les pousser dans une vallée d'où elles ne pouvaient s'échapper. Il fallut cependant une année de plus pour que les Mages finissent par traquer les ultimes Lucrovirs aux Marais des Dards, faisant exploser les gaz des tourbières et mettant fin officiellement à la guerre de sang en 2956.

Redécouverte

L'endroit où s'était réfugié Frère-Lucrov resta inconnu pendant fort longtemps, et les nombreuses pertes dans les rangs de la Confrérie eurent pour conséquence la perte de beaucoup d'informations. Sa retraite fut pillée une décennie plus tard par des aventuriers qui n'avaient aucune idée de ce sur quoi ils étaient tombés. Suite à cela, les Crocs de Sang et le grimoire de Lucrov voyagèrent pas mal, s'échangeant comme un objet d'art pour le premier, et passant de bibliothèques privées en bibliothèques privées pour le second.

Finalement, après plusieurs siècles d'errance, c'est Sire Aniel Cézambre qui fit l'acquisition de l'Artefact sur le marché de la capitale. Le pauvre crâne avait été repeint et serti de pierres de maigre valeur avec un mauvais goût certain, et le jeune homme sans le sou s'était dit qu'il pourrait le raviver afin de faire une coquette plus-value. C'est en le nettoyant qu'il décela les Runes qui y étaient gravées et, intrigué, il commença à s'y intéresser. Ses investigations le menèrent jusqu'à la grande Bibliothèque du Rhombe, où il mit la main sur le vieux grimoire qui avait fini là, écorné et râpé au sommet d'une étagère poussiéreuse sans que plus personne ne s'y intéresse.

Cette fois-ci, le jeune Aniel Cézambre y vit un signe Divin, une opportunité pour récupérer ce qui lui revenait de droit. Il comprit qu'il s'agissait d'un puissant artefact et recruta des partisans avec ses derniers Kaars afin de pouvoir canaliser son pouvoir. La suite se trouve dans cette Campagne, et ne dépend que des PJs !

Et après ?

Si à l'issue de cette Campagne les PJs ont rendu les Crocs de Sang à la Confrérie, l'artefact sera ramené à la Tour Dorbéyaël et enfermé au fin fond de la salle des trésors. Quelques Mages et Magiciennes triés sur le volet continueront les recherches de Frère-Lucrov pour espérer trouver un jour un moyen de guérir les malheureux infectés, mais toute expérimentation sur des êtres vivants est prohibée. Un certain Mage de la Terre, Frère-Sylyon, montrera un intérêt tout particulier pour cet objet hors du commun...

Si les PJs décident de garder les Crocs de Sangs, ils verront qu'il est excessivement difficile de l'altérer et quasiment impossible de le détruire. Ils peuvent alors tenter de le cacher ou mener une expédition dans l'Archipel de la Fournaise afin de le jeter dans la lave des volcans (ce qui peut constituer une suite à cette Campagne par exemple). Enfin, s'ils veulent l'utiliser pour eux-mêmes, il y a de fortes chances que la réponse de la Confrérie soit rapide et brutale.



Annexes





Cette section annexe regroupe plusieurs sections qui vous seront utiles tout le long de la Campagne.

Les PNJs et adversaires (page 77)

Les statistiques et des informations sur comment jouer les adversaires des PJs spécifiques à cette Campagne que les PJs peuvent être amenés à rencontrer, par ordre d'apparition.

Les autres se trouvent dans le Livre de Règles (à partir de la page 157).

Les documents (page 93)

Tous les documents à fournir aux PJs au fur et à mesure de la Campagne, tels que des cartes géographiques, des plans ou des lettres.

Les cartes de bataille (page 98)

Les cartes de bataille sans annotation à utiliser comme support visuel pour les combats.

Si vous ne souhaitez pas abimer ce livre, téléchargez une version imprimable de ces pages gratuitement via ce lien :

<https://ilburia.com/campagne-les-crocs-de-sang/>

Les PNJs et adversaires

Plus de détails sur les animaux Ragesang sont disponibles dans le LdR page 181.

Le jeune Loup Ragesang

Jeune Loup Ragesang

Animal magique Ragesang de taille moyenne

28♥ 0♣ 2♠ 2♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Aucune.

Traits

Rage du sang. Le Jeune Loup Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner (à l'exception des autres animaux Ragesang et des Lucrovirs). De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de 14♥, il peut porter une attaque de morsure supplémentaire (pour un total de 2) à chaque round.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque du Jeune Loup Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 1 dé poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (7+R)★

■ **Défense.** 4D/4+

8 3 (difficile)



Le Lional Ragesang

Ci-dessous les statistiques simplifiées pour l'affrontement.

Lional Ragesang

Animal magique Ragesang de très grande taille

60♥ 0⚡ 3☸ 7🛡 8👤

◆ Talents

Second souffle. (déjà compté)

◇ Traits

Rage du sang. Le Lional Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner. De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de la moitié de ses Points de vie (♥), le Lional Ragesang peut attaquer une fois de plus sa morsure à chaque round.

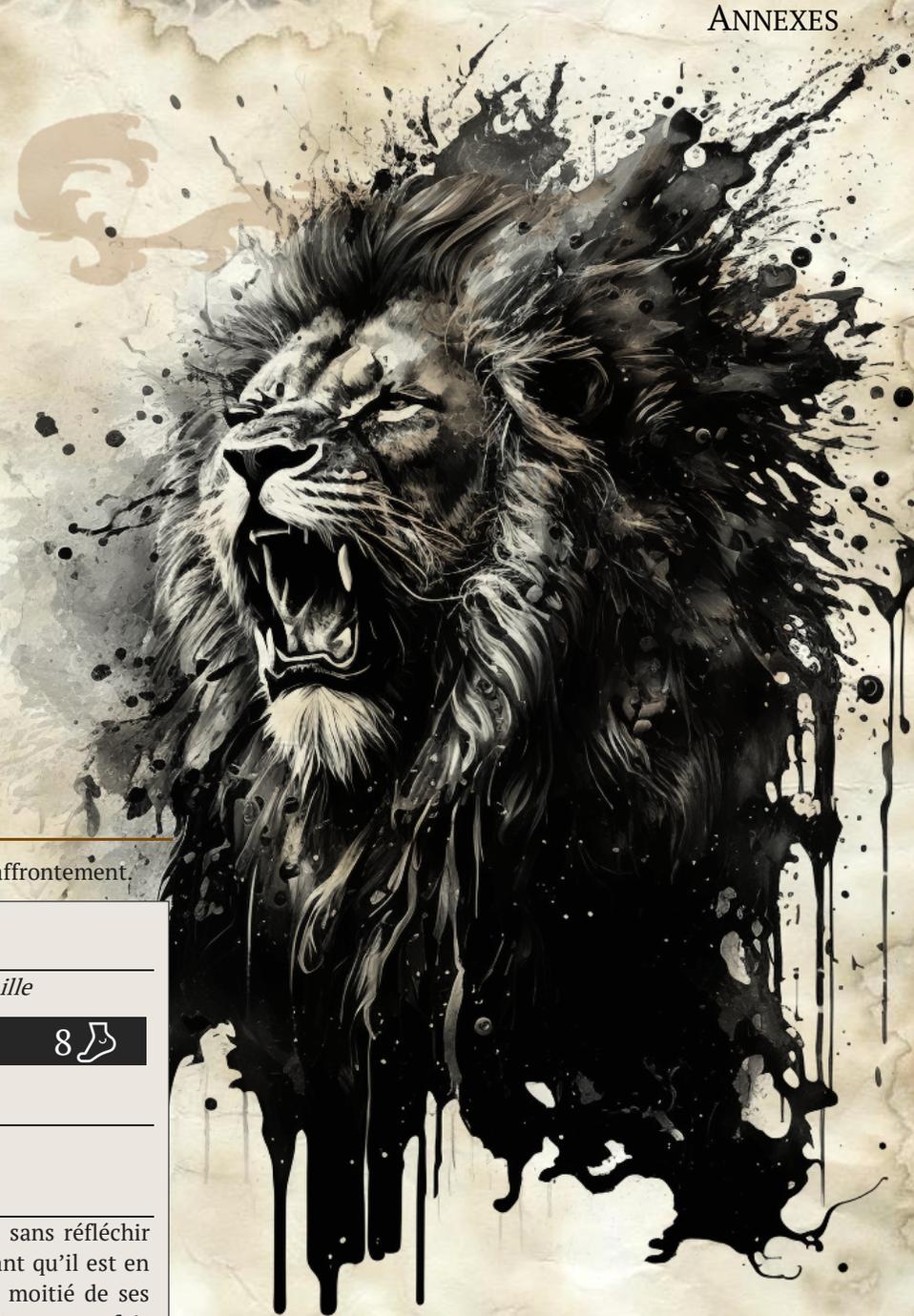
Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque du Lional Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 4 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (LdR page 131).

Actions

⚔ **Morsure.** 8D/4+ · touché : (14+R)* + Poison 4 (CON normal)

■ **Défense.** 8D/4+, deux réactions par round

8 5 (héroïque)





Argos Rance

Description. Entre deux âges, les cheveux courts et blanchis, le regard dur et froid. C'est le bras droit de la famille Ilmar.

Comment le jouer. Déterminé, efficace, taciturne.



Argos Rance

Humain, bras droit de la famille Ilmar

40♥ 20♣ 2♠ 2♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	3
CON	3	VOL	2	VIV	3
CHA	2	INT	2	PER	3

Compétences

Acrobaties 1 (5D/4+), Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/4+), Discrétion 3 (7D/4+), Équitation 1 (5D/4+), Survivalisme 4 (8D/4+), Tir 3 (7D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Talents

Coriace, Second souffle. (déjà comptés)

Pouvoirs

✘ **Dégager le bouclier** - 6♣. Argos attaque au corps à corps avec sa hache contre un adversaire portant un bouclier. L'attaque est résolue comme si l'adversaire n'en avait pas.

✘ **Brise-hampe** - 4♣. Argos fait une Charge à la hache contre un adversaire maniant une arme à Allonge. Cette dernière perd son attribut Allonge et son attribut Défensif (le cas échéant) jusqu'au début du prochain round d'Argos. La Charge est résolue en tenant compte de la perte d'attributs.

Actions

✘ **Grande hache.** 7D/4+ · touché : (11+R)*/1□

✘ **Arc court.** 7D/4+ à 20m · touché : (5+R)*

■ **Défense (grande hache).** 6D/4+, second souffle.

Équipement

Grande hache, arc court, armure de cuir clouté, fiole de sang de Lucrovir (brisée à la fin du combat), 160 Kaars, cheval (10♣).

♣ 4 (très difficile)

Les Équarisseurs et Koko le cuistot

Description. Gras et musclé, les membres des Équarisseurs ont une mine patibulaire. Koko le Cuistot, leur chef, arbore quant à lui une grande barbe rousse.

Comment les jouer. Rustres, brutaux et sanguinaires. Ils obéissent aveuglément à leur chef, Dérec Lycius. Ces cuisiniers ne feront pas de quartier !

Statistiques. Utilisez les mêmes pour les Équarisseurs et Koko (ci-dessous).

Équarisseur / Koko le Cuistot

Humain et membre du gang des Équarisseurs

26♥ 10♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	1	AGI	2
CON	4	VOL	2	VIV	2
CHA	2	INT	1	PER	2

Compétences

Artisanat Cuisine 3 (7D/5+) Corps à corps 2 (6D/5+), Tir 2 (6D/5+), Défense 2 (6D/5+)

Pouvoirs

✘ **Frappe du boucher (hachoir)** - 5♣. L'Équarisseur renonce à sa Réaction (♣) pour ce round et effectue une attaque au corps à corps qui inflige +1D*.

Actions

✘ **Hachoir.** 6D/5+ · touché : (10+R)*

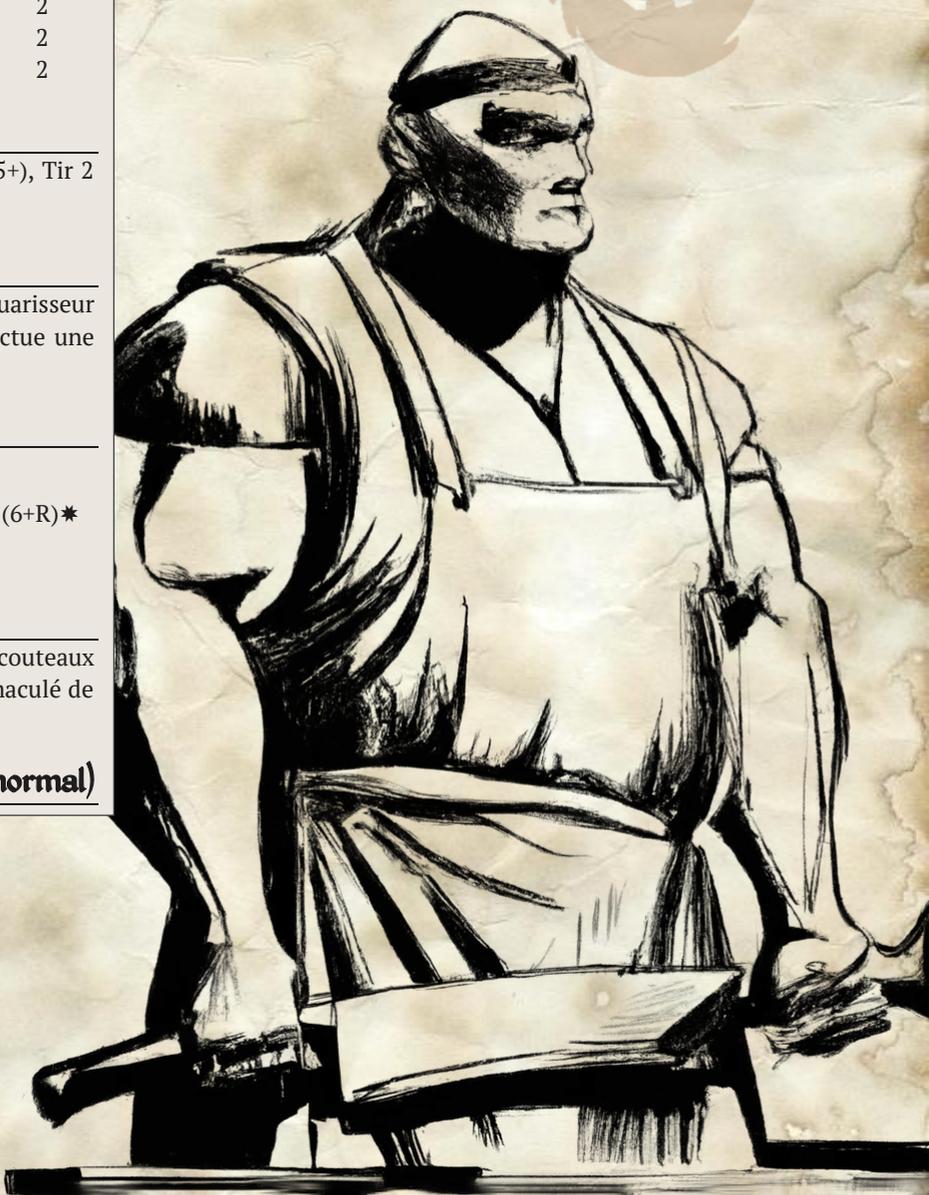
✘ **Couteau de boucher (tir).** 6D/5+ à 3m · touché : (6+R)*

▣ **Défense (hachoir).** 5D/5+

Équipement

Hachoir (compte comme une hache de guerre), 2 couteaux de boucher (compte comme une dague), tablier maculé de sang et vêtements de roturier.

♣ 2 (normal)





Dérec Lycius

Description. Brun ténébreux, petite barbe bien entretenue et propre sur lui. Il porte plusieurs lames, de nombreuses fioles de poison et une arbalète de poing accrochée en bandoulière dans son dos.

Comment le jouer. Aime faire du business en mode « rien de personnel », intelligent et prêt à tous les coups bas pour s'en sortir, aucune moralité.

Historique. Dérec aime l'argent, et il a été suffisamment intelligent pour s'entourer de gros bras pas bien malins afin de faire ses basses besognes. Il a racheté pour une bouchée de pain d'anciennes cuisines dans le Fond afin de l'utiliser comme couverture pour son commerce de poisons.

Dérec Lycius

Humain et chef du gang des Équarisseurs

30♥ 10⚡ 2☸ 1♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	4
CON	3	VOL	2	VIV	3
CHA	2	INT	3	PER	3

Compétences

Artisanat Alchimie 4 (8D/4+), Bluff 3 (7D/5+), Corps à corps 4 (8D/3+), Tir 4 (8D/4+), Défense 3 (7D/4+), Discrétion 3 (7D/3+).

Talents

Ambidextrie, Défense à deux armes, Empoisonneur. (déjà comptés)

Actions

▶ Empoisonner une arme ou un projectile.

✘ 2 Épées courtes.

8D/3+ · touché : (6+R)* + poison 1 (CON normal)

6D/3+ · touché : (6+R)* + poison 1 (CON normal)

✘ Arbalète de poing (tir). 8D/4+ à 15m · touché : (4+R)*/2♣ + poison 4 (CON difficile)

■ Défense. 7D/4+, ne peut pas être PRIS EN TENAILLE par 2 adversaires et a une réaction contre chacun des 2.

Équipement

Arbalète de poing, 2 épées courtes, brigandine, fioles de venin de Vipère Noire pour les épées courtes (autant que nécessaire, il en reste 1D sur son cadavre), 1 fiole de Venin de Murbac pour l'arbalète.

8 3 (difficile)

Les Protecteurs de la Parfumeuse

Description. Ces mercenaires en armure complète arborent une énorme masse suffisamment dissuasive pour que personne ne souhaite s'en prendre à leur maîtresse, la Parfumeuse. Ils portent un tabard orange criard dont il émane des senteurs agréables.

Comment les jouer. Complètement dévoués, peu loquaces et souvent silencieux.

Protecteur de la Parfumeuse

Humain garde du corps

35♥ 20♣ 2♠ 6♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	3
CON	3	VOL	2	VIV	3
CHA	2	INT	2	PER	3

Compétences

Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 4 (8D/4+), Intimidation 4 (8D/4+)

Talents

Frappe de brute, Second souffle. (déjà comptés)

Immunités. Le Protecteur est immunisé au poison.

Pouvoirs

✘ **Coup de boutoir** - 8♣. Le Protecteur fait une attaque au corps à corps. Si elle blesse un adversaire de 5♥ ou plus, il doit faire un jet de CON difficile. S'il est raté, il est ÉTOURDI jusqu'au début du prochain round du Protecteur.

Actions

✘ **Marteau de guerre lourd.** 8D/4+ · touché : (11+R)★/4□

■ **Défense.** 7D/4+, deux Réactions par round

Équipement

Marteau de guerre lourd, harnois (armure lourde), tabard orange.

♣ 3+ (difficile+)





Aniel Cézambre...

Description. Aniel est un jeune noble sans scrupule. Il est difficile de pouvoir lui parler en face, car il s'esquive facilement et tâche de rester discret. Il habite un immeuble bourgeois et a pour seul serviteur sa « Chère Laureline », une domestique experte en arts martiaux qui lui est dévouée corps et âme. Il sait ce qu'est un Lucrovir et la Guerre de Sang, mais n'en connaît pas toutes les subtilités et croit ainsi pouvoir en faire une armée à sa solde.

Comment le jouer. Calculateur, ambitieux, déterminé et fier de son rang.

Histoire. Le jeune Aniel est arrivé à la capitale accompagné de sa Chère Laureline qui l'a tiré des griffes de sa demi-sœur bâtarde Yvraine Cézambre, et l'a poussé à s'endurcir. En effet, alors qu'il n'avait qu'une dizaine d'années, à la mort de son père, Yvraine falsifia des documents et avec l'aide de trois autres nobles parvint à évincer le garçon de ses droits sur Valpointe. Bien plus tard, après être entré en possession des Crocs de Sang, il y vit un signe de la Destinée et décida de reprendre ce qui lui revenait de droit. Il engagea les services de l'alchimiste Alaric Nox pour parvenir à contrôler les créatures surhumaines transformées par l'artefact, tandis que Mesmer, un homme de main de confiance, restait caché dans la vallée d'Entrebise avec les sujets de l'expérience.

Tactique. Aniel se laisse protéger par sa Chère Laureline tandis qu'il fait des ♦Lame voltigeante ou ♦Prise de fer à son round (suivant les capacités de son adversaire), et systématiquement ♦Parade du faucon noir pour se défendre.

Aniel Cézambre

Humain

30♥ 40♣ 3♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	4	AGI	3
CON	2	VOL	3	VIV	3
CHA	3	INT	4	PER	2

Compétences

Bluff 3 (7D/4+), Connaissances 3 (7D/3+), Corps à corps 4 (8D/4+), Défense 4 (8D/4+), Éloquence 4 (8D/4+), Équitation 3 (7D/4+), Négocier 3 (7D/4+), Psychologie 3 (7D/3+), Tir 3 (7D/5+)

Talents

Esquive audacieuse, Second souffle. (déjà compté)

Pouvoirs

✦ **Lame voltigeante - 8♣.** Faites deux attaques au corps à corps, mais la seconde est résolue avec -2D au jet de Corps à corps. Si c'est la première fois que vous utilisez ce Pouvoir contre un adversaire, il ne peut pas se défendre contre la seconde attaque.

✦ **Prise de fer - 5♣.** Faites une attaque au corps à corps en augmentant la difficulté du jet de Corps à corps de 1. Votre adversaire, s'il manie une arme de corps à corps, ne peut pas se défendre contre cette attaque.

■ **Parade du Faucon noir - 5♣.** Défendez-vous contre un adversaire vous attaquant au corps à corps et maniant une arme. Si la défense est réussie, votre adversaire subit 4*/∞□.

Actions

✦ **Épée longue supérieure.** 8D/4+ · touché : (8+R)*

■ **Défense.** 8D/4+, réduit les dégâts d'autant de réussites même si la défense échoue, deux réactions par round

Équipement

Épée longue supérieure, habits de noble.

♣ 3+ (difficile+)

Chère Laureline*Humaine garde du corps et artiste martiale*

50♥ 20♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	2	AGI	4
CON	2	VOL	3	VIV	3
CHA	2	INT	2	PER	3

Compétences

Acrobaties 3 (7D/3+), Artisanat Cuisine 4 (8D/5+), Corps à corps 5 (9D/3+), Défense 5 (9D/4+), Entendre 2 (6D/4+), Saut 3 (7D/4+), Voir 2 (6D/4+).

Talents

Ambidextrie, Second souffle, Esquive de projectiles, Opportuniste. (déjà comptés)

Frappe engourdissante des points vitaux. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de poings, il doit réussir un jet de VOL normal ou recevoir 2 dés paralysie. Il est alors PARALYSÉ (LdR page 132).

Pouvoirs

❖ **Déluge de coups mortels - 10♣.** Laureline attaque une fois tous les adversaires adjacents avec son attaque de poings (faites un seul jet), dont les dégâts sont augmentés contre les adversaires PARALYSÉS de 3* par dé paralysie qu'ils possèdent.

Actions**❖ Poings.**

9D/3+ · touché : (3+R)* + paralysie 2 (VOL normal)

7D/3+ · touché : (3+R)* + paralysie 2 (VOL normal)

■ **Défense.** 9D/4+, peut esquiver les projectiles, deux réactions par round

■ **Opportuniste.** Une réaction gratuite pour attaquer un adversaire EXPOSÉ.

♣ 4 (très difficile)**... et sa Chère Laureline**

Description. Laureline est une femme athlétique d'une trentaine d'années. Elle est habillée en domestique et ne porte absolument aucune arme.

Comment la jouer. Toujours impassible, prête à donner sa vie pour son maître sans hésiter.

Histoire. Laureline n'était qu'une jeune servante ingénue lorsqu'Aniel se fait destituer de ses terres et, n'écoutant que son courage, elle l'aide à fuir Valpointe. À partir de ce moment, elle commence à s'entraîner à la capitale dans des clubs de combats clandestins et reçoit l'enseignement d'un maître venu des terres lointaines du Désert Pourpre.

Tactique. Elle commence par se mettre en protection devant Aniel, puis elle frappe en ambidextrie sur les adversaires à portée pour les paralyser. Une fois que plusieurs le sont, elle déclenche son ❖Déluge de coups mortels.



Jakaris le Futé...

Description. La trentaine bien entamée, le visage sévère et les traits tendus.

Comment le jouer. Jakaris est un chasseur, et il n'aime pas laisser filer une proie. Il n'a aucune moralité, aucun honneur et sera prêt à n'importe quelle bassesse pour prendre l'avantage en combat.

Jakaris le Futé

Humain

26♥ 10♣ 2♠ 3♣ 5♠

Caractéristiques

FOR	3	PSY	1	AGI	3
CON	2	VOL	2	VIV	2
CHA	3	INT	3	PER	3

Compétences

Corps à corps 3 (7D/4+), Défense 3 (7D/5+), Dressage 4 (8D/4+), Tir 3 (7D/4+).

Talents

Chef de meute. Lorsque Jakaris le Futé attaque un adversaire adjacent à un de ses Chiens, il a l'Avantage. De plus, lorsqu'un de ses Chiens attaque un adversaire que Jakaris le Futé a attaqué à ce round, il a l'Avantage.

Pouvoirs

▶ « Lâchez les chiens ! » – 10♣. Jakaris le Futé donne l'ordre « Attaque ! » à tous ses Chiens dans un rayon de 20m. De plus, les Chiens ont l'Avantage à leur jet de Corps à Corps à ce round.

Actions

▶ Donner un ordre à un chien.

✘ Javeline (corps à corps). 7D/4+, allonge, défensif · touché : (6+R)★

✘ Javeline (tir). 7D/4+ à 6m · touché : (6+R)★

✘ Épée longue supérieure. 7D/4+ · touché : (9+R)★

■ Défense. 7D/5+

Équipement

Javeline (2), épée longue de qualité supérieure, armure d'écailles (intermédiaire), clé de l'abri, clé de son coffre personnel.

8 3 (difficile)

Maître-chien

Humain

18♥ 10♣ 2♠ 0♣ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	1	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	2
CHA	2	INT	2	PER	3

Compétences

Corps à corps 1 (5D/4+), Défense 1 (5D/5+), Dressage 3 (7D/5+), Tir 2 (6D/4+).

Talents

Chasser avec la meute. Lorsque le Maître-chien attaque un adversaire adjacent à un de ses Chiens, il a l'Avantage.

Actions

▶ Donner un ordre à un chien.

✘ **Javeline (corps à corps).** 5D/4+, allonge, défensif · touché : (5+R)*

✘ **Javeline (tir).** 6D/4+ à 6m · touché : (5+R)*

✘ **Dague.** 5D/4+ · touché : (4+R)*

■ **Défense.** 5D/5+

Équipement

Javeline (2), dague.

♣ 2 (normal)

**Chien**

Animal de petite taille

14♥ 0♣ 2♠ 0♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	3

Compétences

Pistage 2 (6D/4+), Entendre 2 (6D/4+).

Traits

Flair. Le Chien à l'Avantage à ses jets de Pistage lorsqu'il est en mesure de suivre une piste olfactive.

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (5+R)*

■ **Défense.** 4D/4+

♣ 2 (facile)

... ses maîtres-chiens...

Description. Plutôt jeunes et athlétiques.

Comment les jouer. Habités à lâcher leurs chiens sur des animaux avant de les achever de leur javeline, ils ne sont pas bien courageux et si la situation dégénère ils prendront la fuite sans demander leur reste. Leurs chiens leur sont en revanche entièrement fidèles.

... et leur meute

Description. Les chiens du chenil sont des molosses de chasse entraînés pour obéir au doigt et à l'œil. Ils sont rapides et féroces lorsqu'une proie leur est désignée.

Les horreurs du chenil



Chien Ragesang

Animal magique Ragesang de petite taille

26♥ 0♣ 2♠ 2♣ 7♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	0	INT	0	PER	3

Compétences

Pistage 2 (6D/4+), Entendre 2 (6D/4+).

Traits

Flair. Le Chien Ragesang a l'Avantage à ses jets de Pistage lorsqu'il est en mesure de suivre une piste olfactive.

Rage du sang. Le Chien Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner. De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de la moitié de ses Points de vie (♥), le Chien Ragesang peut attaquer une fois de plus avec sa morsure à chaque round.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque du Chien Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 2 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (page 131).

Actions

✘ **Morsure.** 4D/4+ · touché : (7+R)* + poison 2 (CON normal)

■ **Défense.** 4D/4+

♣ 2 (normal)



Lucrovrir du chenil

Créature magique de grande taille

40♥ 0♣ 2♠ 5♣ 8♣

Caractéristiques

FOR	5	PSY	0	AGI	4
CON	5	VOL	3	VIV	4
CHA	1	INT	2	PER	4

Compétences

Corps à corps 4 (8D/3+), Course 4 (8D/3+), Discrétion 4 (8D/3+), Entendre 4 (8D/3+), Voir 2 (6D/3+).

Traits

Affreusement mutilé. Ce Lucrovrir a eu la mâchoire mutilée par Jakaris et ses sbires : il a moins de ♥ et ne peut pas utiliser son attaque de morsure (déjà comptés).

Attaques multiples. Peut attaquer avec ses 2 griffes pour ✘.

Immunités. Immunisé au poison, terreur et maladies.

Régénération inouïe. Récupère tous ses Points de Vie (♥) au début de chaque round, sauf ceux issus de Dégâts de feu ou d'acide qui se régénèrent au rythme de 5 ♥ par heure.

Terrifiant. Au début de son round, tout adversaire situé à 10m ou moins et voyant le Lucrovrir doit réussir un jet VOL normal ou avoir le Désavantage à tous ses jets de Compétence jusqu'au début de son prochain round. Un adversaire qui réussit son jet de VOL est immunisé à l'effet Terrifiant des Lucrovirs durant 1 heure.

Transformation. Reprend une apparence humaine lorsqu'il est tué.

Actions

✘ **Griffes** ×2.

8D/3+ · touché : (8+R)*

8D/3+ · touché : (8+R)*

■ **Défense.** 4D/3+

♣ 4+ (très difficile+)

L'Assassin des Couteaux Noirs

Tactique. L'assassin commence par faire du repérage pour observer sa cible (jet de Voir) et attendre le meilleur moment pour agir.

Il va ensuite se faufiler près d'elle (jet de Discrétion), dégainer, empoisonner son arme avec son poison le plus puissant et porter un coup en traître avec son épée courte (jet de Corps à corps) pour profiter de ses dégâts bonus. Si la cible est en armure, il attaque avec ♠ Dans les jointures.

S'il estime que le poison suffira à achever sa cible, il se replie, sinon il continue le combat.

S'il est découvert ou s'il combat en infériorité numérique, il empoisonnera une dague et son épée avec son autre poison et attaquera avec ♠ Tir et frappe.



Assassin des Couteaux Noirs

Humain

40♥ 20♣ 3☸ 2♠ 5♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	2	AGI	4
CON	2	VOL	4	VIV	4
CHA	1	INT	1	PER	4

Compétences

Acrobaties 4 (8D/3+), Corps à corps 4 (8D/3+), Course 4 (8D/3+), Défense 2 (6D/3+), Discrétion 5 (9D/3+), Entendre 1 (5D/3+), Escalade 4 (8D/5+), Tir 4 (8D/3+), Saut 4 (8D/5+), Voir 1 (5D/3+).

Talents

Arme en main, Empoisonneur, Esquive de projectile, Second souffle, Vicieux. (déjà comptés)

Muet comme une tombe. L'Assassin professionnel ne parle pas, même sous la torture.

Pouvoirs

♠ **Dans les jointures** – 5♣. Attaque au corps à corps avec une arme légère et une difficulté augmentée de 1. Cette attaque, a ∞♣.

♠ **Tir et frappe** – 8♣. Attaque à distance avec le Désavantage, puis attaque au Corps à corps avec l'Avantage sur le même adversaire.

Actions

▶ Dégainer, rengainer ou changer d'arme.

▶ Empoisonner une arme.

♠ **Épée courte.** 8D/3+ · touché : (6+R)* + poison · touché en traître : (9+R)* + poison.

♠ **Dague (tir).** 8D/3+ · touché : (4+R)* + poison · touché en traître : (7+R)* + poison.

■ **Défense.** 6D/3+, deux réactions par round, peut esquiver les projectiles.

Équipement

Épée courte de qualité supérieure, 6 dagues, armure en cuir de qualité supérieure (armure légère), 1 fiole de poison 5 (CON difficile), 4 fioles de poison 4 (CON normal), vêtements d'aventurier avec masque crochu, une capuche et un couteau au manche creux contenant le nom de sa victime.

♣ 4 (très difficile)



Le Ptérokir

Description. Vous sentez un courant d'air tandis qu'une ombre se jette sur vous depuis les hauteurs. Votre tête commence à bourdonner et vous vous sentez vaseux lorsque l'énorme chauve-souris vous lacère de ses griffes et de ses crocs.

Connaissance Nature (normal). Cette créature est un Ptérokir, une chauve-souris de la taille d'un humain qui aime les cavernes sombres et chasse la nuit en quête de chair fraîche. Presque aveugle, elle repère uniquement les changements de luminosité importants et se repère grâce à la réverbération des sons inaudibles pour un Humain qu'elle produit.

Connaissance Nature (très difficile). Un Ptérokir peut générer des sons particuliers capables d'étourdir un Humain et de se jeter sur lui dans la foulée lorsqu'il est sans défense. Il ne peut cependant le faire guère plus d'une à deux fois par jour.

Tactique. Un Ptérokir en chasse essaye autant que possible de prendre son adversaire en traître en misant sur sa Discrétion et en profitant de l'obscurité.

Au premier round, il charge depuis les airs puis utilise sa Rafale d'infrasons sur l'adversaire le plus dangereux pour se prémunir de toute riposte.

Au second round, il utilise une seconde fois sa Rafale d'infrasons directement sur sa proie pour tenter de la priver de sa Défense.

Au troisième round, si ses adversaires sont suffisamment blessés le Ptérokir insiste, sinon il tentera de fuir par la voie des airs.

Si un Ptérokir est réveillé durant la journée, par exemple si des personnages pénètrent dans sa caverne à l'aide de torches, il combattra jusqu'à la mort pour défendre son territoire.

Environnement. Cavernes et forêts profondes.

Organisation sociale. Couple ou nichée (3-6).

Ptérokir

Animal de taille moyenne

22♥ 10♣ 2♠ 2♣ 3/8♣

Caractéristiques

FOR	3	PSY	1	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	2
CHA	1	INT	0	PER	2

Compétences

Corps à corps 2 (5D/4+), Défense 2 (6D/5+), Discrétion 2 (6D/4+), Entendre 5 (9D/5+).

Traits

Vol. Le Ptérokir peut voler à une vitesse de 8♣, mais ne se déplace au sol qu'à 3♣.

Attaques multiples. Le Ptérokir peut porter 1 attaque de morsure et 1 de griffes (avec -2D) à chaque Action de Combat (⌘).

Écholocation. Le Ptérokir se base essentiellement sur les sons pour repérer ses proies et peut « voir » et combattre dans le noir complet. Il ne peut pas être AVEUGLÉ, sauf par des effets qui l'assourdiraient.

Pouvoirs

» **Rafale d'infrasons - 5♣.** Le Ptérokir désigne un adversaire situé à 5m ou moins. Ce dernier doit réussir un jet CON normal ou être ÉTOURDI jusqu'au début du prochain round du Ptérokir.

Actions

⌘ Attaques multiples

Morsure. 6D/4+ · touché : (5+R)★

Griffes. 4D/4+ · touché : (3+R)★

■ **Défense.** 6D/5+

♣ 3 (difficile)

La Chasseuse des Caves

Chasseuse des Caves

Animal de taille moyenne

30♥ 10♣ 2♠ 3♣ 6♣

Caractéristiques

FOR	2	PSY	1	AGI	3
CON	2	VOL	1	VIV	3
CHA	1	INT	0	PER	4

Compétences

Acrobaties 2 (6D/4+), Corps à corps 2 (6D/4+), Défense 2 (6D/4+), Saut 5 (9D/5+), Voir 2 (6D/3+).

Traits

Vision dans le noir. La Chasseuse voit parfaitement même dans le noir le plus complet.

Escalade. La Chasseuse se déplace aux murs et au plafond de la même manière qu'au sol.

Blessure paralysante. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque de crochets, il doit réussir un jet de VOL normal ou recevoir 1 dé paralysie. Il est alors PARALYSÉ (LdR page 132).

Pouvoirs

✘ **Aspersion de soie - 5♣.** La Chasseuse fait une attaque à distance contre un adversaire en envoyant une sécrétion poisseuse, considérée comme une arme de Jet (jet de Tir 6D/3+, portée nominale 5m). Si l'attaque touche et n'est pas défendue, l'adversaire est IMMOBILISÉ (LdR page 132) durant 1D rounds. Il peut utiliser une Action de Combat (✘) et réussir un jet de FOR difficile pour se libérer plus rapidement.

Actions

✘ **Crochets.** 6D/4+· touché : (5+R)* + paralysie (VOL normal)

■ **Défense.** 6D/4+

♣ 3 (difficile)

Description. Dans l'air moite de la caverne, des reliquats de toile vous avaient mis sur vos gardes. Un jet de soie collante et poisseuse vient vous coller au sol tandis qu'une araignée géante aux longues pattes cliquetantes court sur les murs en faisant claquer ses crochets.

Connaissance Nature (difficile). C'est une Chasseuse des Caves, un prédateur des lieux obscurs qui traque ses proies dans le noir et les immobilise en les aspergeant de toile. Elle n'a alors plus qu'à leur inoculer une toxine paralysante pour les achever. Il arrive qu'elle garde des proies en vie emmaillottées dans de la toile pour se constituer un garde-manger.

Tactique. Les Chasseuses des Caves commencent par utiliser leur aspersion de soie pour immobiliser les adversaires les plus dangereux, puis se jettent sur les plus faibles pour les paralyser. Si la situation est sous contrôle, elles évitent de tuer leurs proies, préférant les garder en vie pour les manger plus tard.

Environnement. Cavernes.

Organisation sociale. Colonie (3-8).



Le Douflon

Description. Cet animal placide possède une fourrure blanche et épaisse qui tombe jusqu'à ses pieds. Ces derniers sont larges et munis de sabots sur l'avant, lui permettant de se déplacer aussi bien dans la neige sans s'enfoncer que sur les chaos rocheux avec une aisance naturelle.

Connaissance Nature (normal). Il s'agit d'un Douflon, un animal des montagnes qui peut être domestiqué pour servir de monture. Il n'est presque jamais hostile, préférant se mettre hors de portée du danger en profitant du relief ; toutefois une mère peut attaquer avec ses cornes recourbées pour protéger ses petits.

Environnement. Moyenne et haute montagne (Cordelière des Pics Blancs et Fonrinet essentiellement).

Organisation sociale. Troupeau (5-15).

Monture. Le Douflon peut servir de monture.

Voyage	Marche forcée	Prix d'achat
40dL/jour	60dL/jour	250 Kaars

Douflon

Animal de grande taille et monture

22♥ 0♣ 2♠ 0♣ 6♣

Caractéristiques

FOR	4	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	1	VIV	2
CHA	2	INT	0	PER	2

Compétences

Escalade 4 (8D/3+).

Traits

Pied montagnard. Le Douflon (ou son cavalier le cas échéant) n'a jamais de malus de déplacement en montagne, que ce soit sur des pentes escarpées ou sur la neige et la glace.

Actions

♣ **Cornes recourbées.** 4D/5+ · touché : (6+R) *

■ **Défense.** 4D/5+

♣ 1 (facile)



Le Cheval Ragesang

Description. Qui aurait pu croire qu'un étalon puisse devenir assoiffé de sang ? Ses yeux sont nervurés de vaisseaux sanguins prêts à éclater et une longue excroissance en forme de corne a poussé au milieu de son front. Dégoulinant d'hémoglobine, il est prêt à piétiner tous ceux qu'il voit dans un terrifiant carnage.

Connaissance Nature (difficile). Les chevaux affectés par la Rageang ont parfois été confondus avec les mythiques licornes de Sënn-Gar à cause de leur corne. Personne ne sait pourquoi la Rageang fait pousser une unique corne aux chevaux alors que les autres animaux infectés en héritent de deux habituellement.



Cheval Ragesang

Animal magique Rageang de grande taille

30♥ 0♣ 2♠ 2♣ 10♣

Caractéristiques

FOR	6	PSY	0	AGI	2
CON	3	VOL	1	VIV	2
CHA	0	INT	0	PER	2

Compétences

Course 4 (8D/5+).

Traits

Galop sauvage. Le Cheval Ragesang peut relancer ses jets de Course.

Rage du sang. Le Cheval Ragesang attaque sans réfléchir toute créature qui peut saigner. De plus, tant qu'il est en combat et qu'il a strictement moins de la moitié de ses Points de vie (♥), le Cheval Ragesang peut attaquer une fois de plus avec ses sabots à chaque round.

Blessure empoisonnée. À chaque fois qu'un adversaire est blessé par une attaque du Cheval Ragesang, il doit réussir un jet de CON normal ou recevoir 3 dés poison. Il est alors EMPOISONNÉ (page 131).

Actions

♣ Sabots. 4D/5+ · touché : (6+R)★ + poison 3 (CON normal)

♣ Défense. 4D/5+

♣ 2 (normal)



Heinburud

- (1) Palais Impérial
- (2) Place d'honneur
- (3) Le Recoin
- (4) Le Jardin
- (5) Les Sages
- (6) Le Haut
- (7) Grand marché intérieur
- (8) Les Brillants
- (9) Quartier de la Foi
- (10) Les Ombres
- (11) La Mise
- (12) Les Fameux
- (13) L'Hurée
- (14) Les Fumées

- (15) QG de la Garde Impériale
- (16) Les Peaux
- (17) Le Fond
- (18) Les Briques
- (19) Le Nichoir
- (20) La Halte
- (21) La Basilique Jumelle
- (22) Les Chiffons
- (23) Les Brailles
- (24) Les Forts
- (25) Poste de garde
- (26) Faubourgs sud
- (27) Grand marché extérieur
- (28) Faubourgs nord
- (29) Espace cultivé



LES DENTELLES BLANCHES

VALLÉE DES AIGUILLES

Locriant

2700m

1750m

Valpointe

BOIS DES PERDREAUX

Chapelle

Chapelle

Vertbourg

COLDU VISAGE

1600m

VALLÉE D'ENTREBISE

PIC VENTEUX

Trois-rives

1000m

ROCHE BRUNET

Chapelle

Brézan

LAC NOIR

Chapelle

LAC DU RAVIN

ENTREBISE ET LES AIGUILLES

Brychalis

300m



Vallée d'Entrebise, 8^{ième} jour de la Dryade.

Cher Maître Nox,

Nous avons bien reçu le lait de pavot blanc, en quantité plus que suffisante. En retour, veuillez trouver un échantillon de Truoc extrait non sans mal des veines de la créature.

Renn et Yares ont été blessés durant l'opération, et nous les avons mis à l'isolement par mesure de précaution.

Les routes sont à nouveau praticables et nous devrions pouvoir échanger plus facilement à la prochaine saison.

Votre dévoué Mesmer.

Vallée d'Entrebise, 22^{ième} jour du Dragon.

Cher Maître Nox,

Il est fort dommage de devoir nous terrer au repaire par ce beau temps, mais nous devons faire preuve de prudence. Hier des soldats de Valpointe sont venus jusqu'à Drézan, mais heureusement c'était une autre affaire qui les amenait.

Nous avons essayé les Crocs de Sang sur les autres animaux de la région, mais il ne semblent fonctionner que sur les humains avec le résultat que vous savez. Renn s'est transformé pendant la nuit la semaine dernière, mais Yares va bien. Il semble qu'à l'instar de l'objet, seule une morsure est contaminante. Pour le moment, il est tout aussi incontrôlable que les autres, mais nous ne désespérons pas. Notre bienfaiteur commun aura son armée et sa revanche, et lorsqu'il aura récupéré son dû nous aurons notre récompense.

Votre dévoué Mesmer

Vallée d'Entrebise, 9^{ième} jour du Golem.

Maître Nox,

Je vous écris alors que les premières neiges sont tombées pour vous tenir au courant de nos progrès. Le Lucrovir que nous gardons éveillé dépasse toutes nos espérances, sa force et ses pouvoirs de régénération balayeront les soldats de l'usurpatrice sans aucun effort.

Tependant, je dois vous avertir que les autres sont de plus en plus agités dans leur sommeil, et le pavot blanc voit son effet s'amoindrir de jour en jour. Nous avons dû renforcer les protections pour empêcher toute fuite des créatures, et nous espérons que vos recherches sur l'Imperia leur permettront de reprendre le contrôle d'eux-mêmes, ou à défaut de pouvoir les forcer à obéir. Nous sommes en train d'expérimenter sur une plante de la région afin de voir si elle peut remplacer le pavot blanc et mitiger l'accoutumance... mais il va falloir faire vite.

Nous attendons avec impatience de vos nouvelles et j'espère que nous pourrions bientôt présenter nos résultats à notre bienfaiteur commun.

Votre dévoué Mesmer.



Tourh, le 30^{ème} jour du Golem,

Preux défenseurs de l'Empire, mes chers amis,

J'ai eu vent de vos exploits à la capitale, et je vous adresse mes plus sincères félicitations pour avoir vaincu cette créature impie. Désormais, la Confrérie va devoir prendre la situation au sérieux, et je ne douterais pas qu'ils aient déjà mandaté un observateur sur place.

Nélas, la situation dépasse mes pires craintes je ne sais pas ce que préparait le triste sire Cézambre, mais s'il a d'autres Lucrovrirs en « captivité » ce n'est qu'une question de temps avant que la situation ne dégénère. Et nous ne savons toujours pas par quel moyen il a réussi à s'en procurer. Ma famille a combattu ces monstres durant la Guerre de Sang, et je ne saurais tolérer que l'un d'entre eux souille la terre sacrée de l'Empire.

Je sais que ces derniers temps ont été éprouvants pour vous, et pourtant je vais à nouveau devoir recourir à vos services pour une ultime mission en Fonrinet qui repose en trois points :

- 1) Retrouvez Aniel Cézambre et faites-le payer pour ses crimes
- 2) Découvrez l'origine de ses Lucrovrirs et annihilez-la à jamais
- 3) Détruisez les Lucrovrirs jusqu'au dernier, ou tout du moins assurez-vous que la Confrérie le fasse.

Beaucoup vous est demandé, mais la famille Léofey saura vous récompenser à la hauteur de vos exploits. À votre retour, je ferai en sorte que vous ailliez des terres et une résidence permanente à Tourh, ou j'accéderai à toute autre requête à ma portée.

Puissent les Dieux Jumeaux vous guider dans votre quête et armer votre bras vengeur.

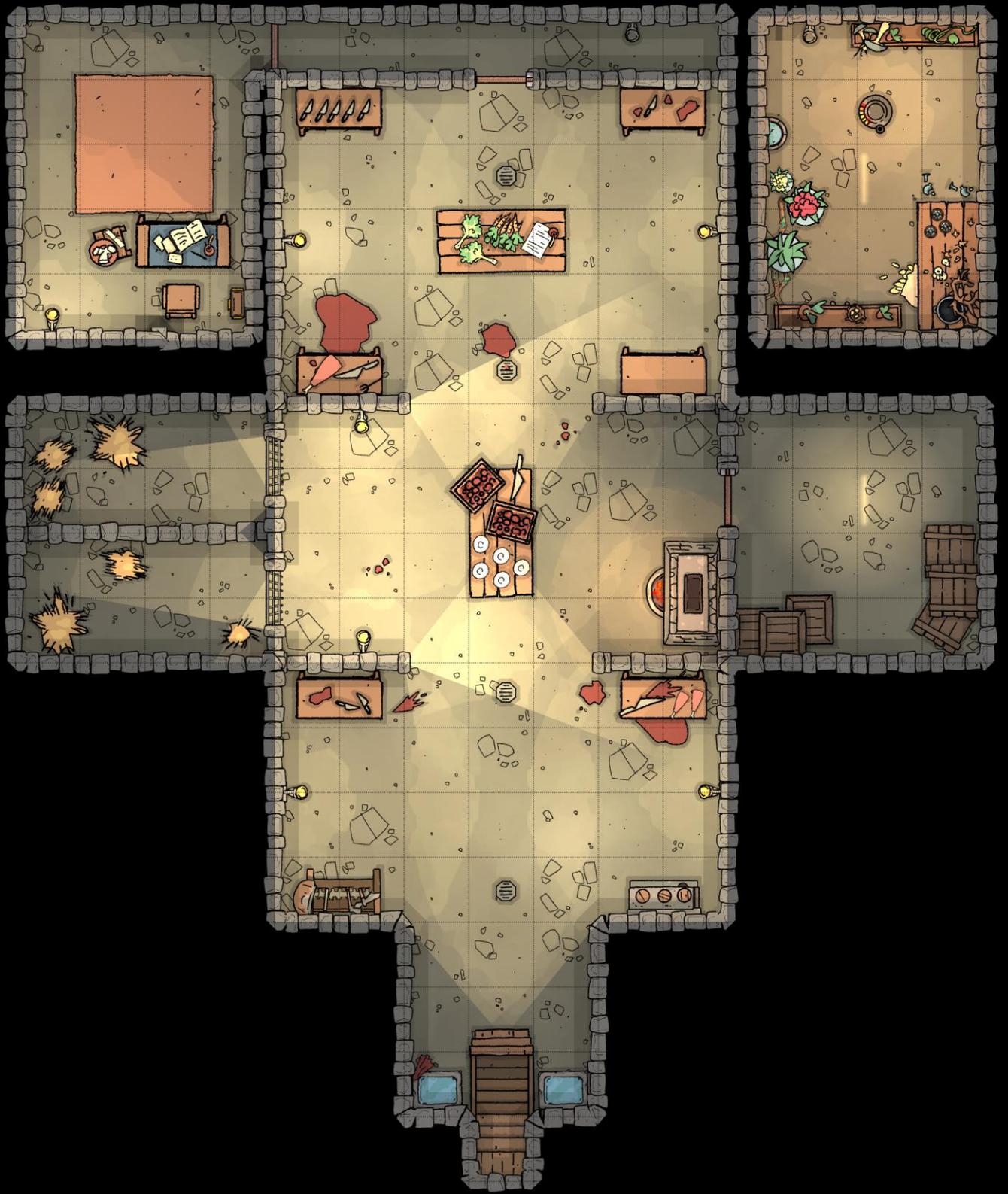
Éon Léofey



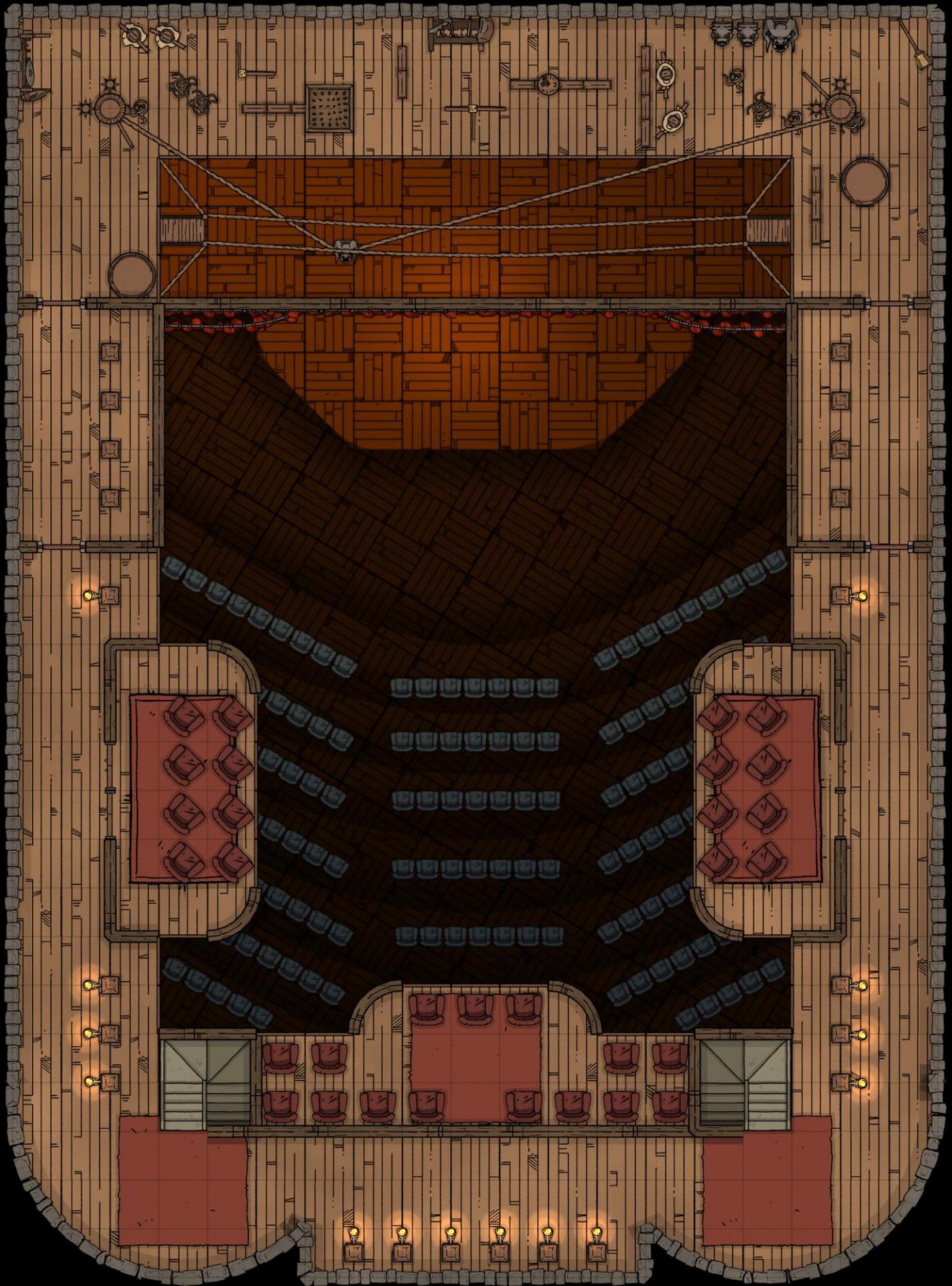




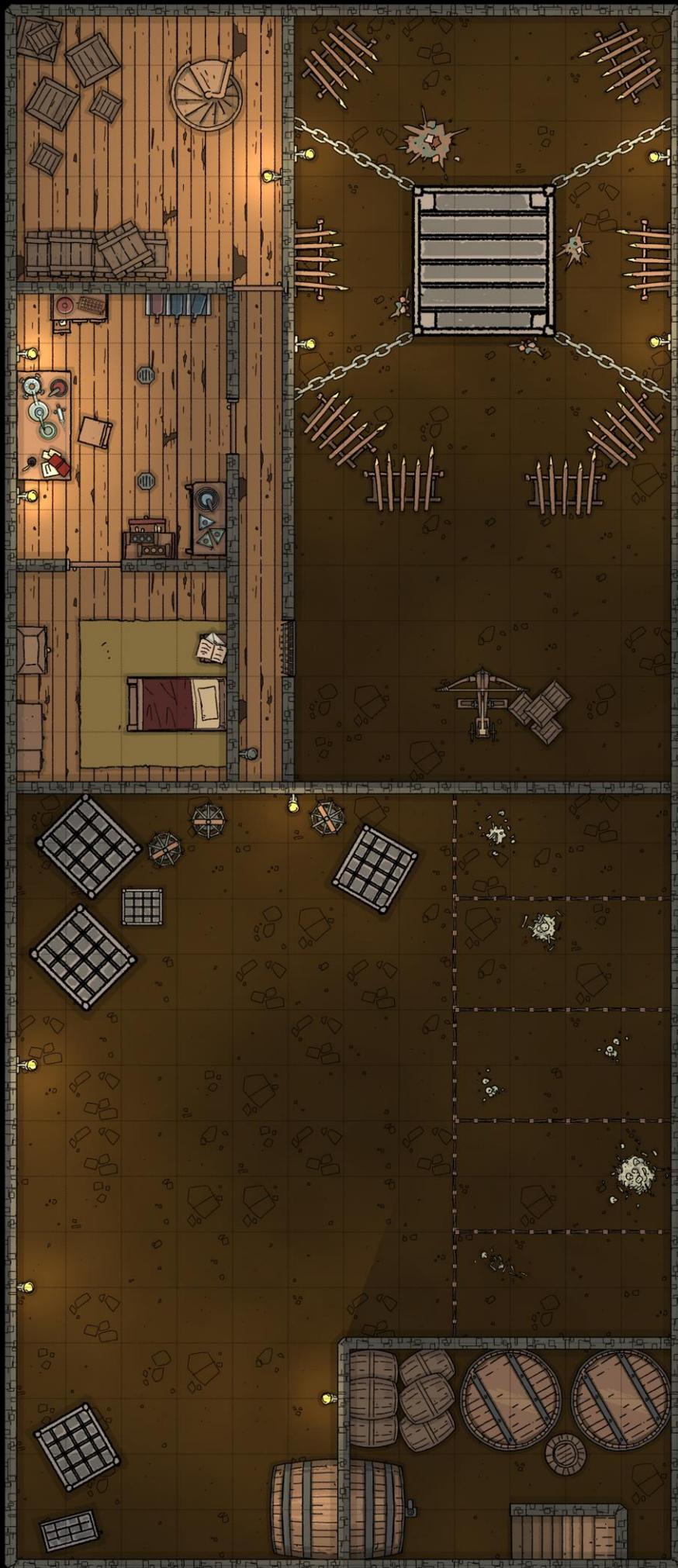


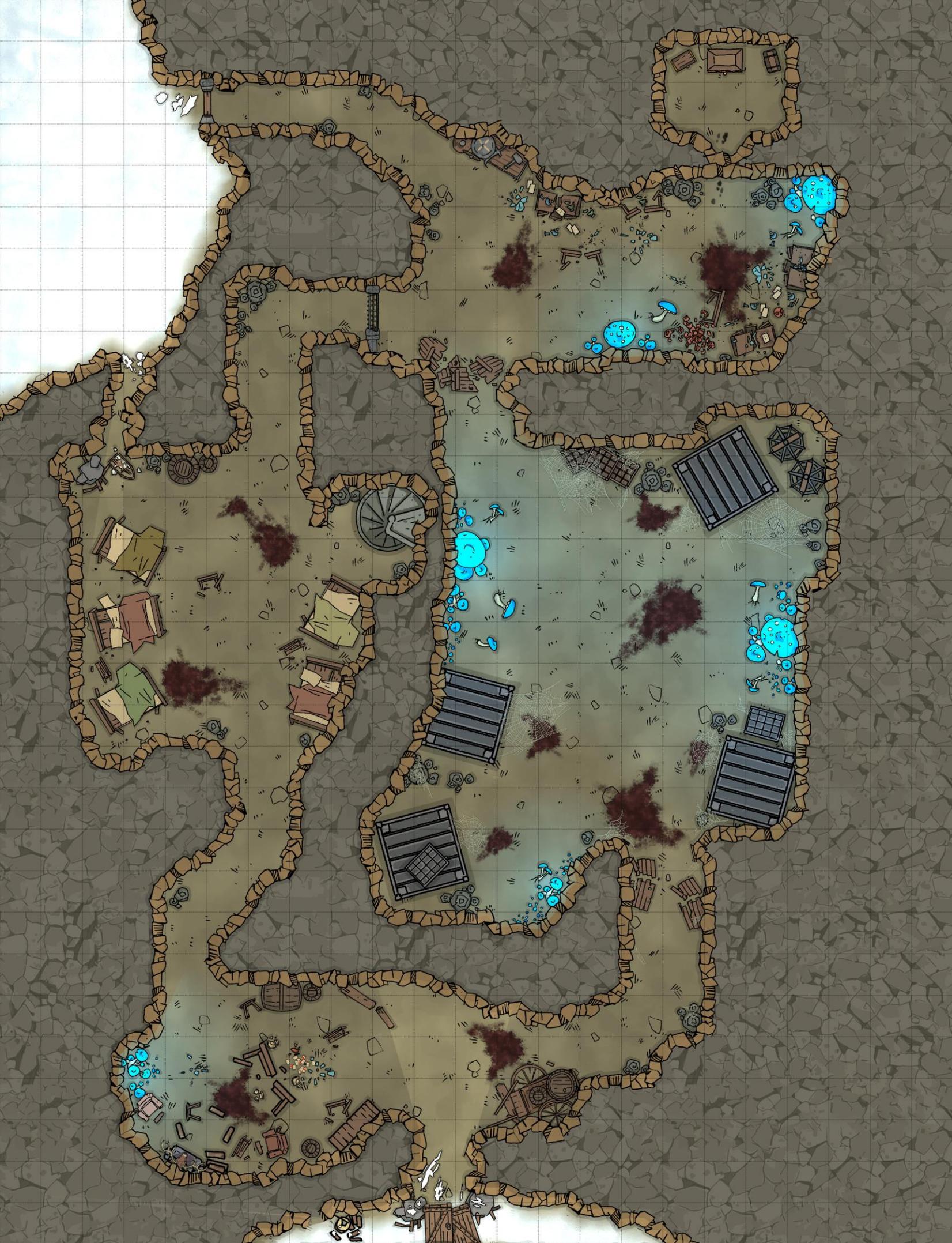














Glossaire

Personnage Joueur	PJ	Point de Vie	♥
Personnage Non-Joueur	PNJ	Point de Pouvoir	⚡
Maître du Jeu	Conteur	Point d'Armure	♣
FOR ce	FOR	Pénétration	🛡
CON stitution	CON	Pénétration Totale	∞ 🛡
CHA risme	CHA	Défense passive	⌘
PSY chisme	PSY	Point de Destinée	★
VOL onté	VOL	Point de Création	✂
INT elligence	INT	Caractéristique	👉
AGI lité	AGI	Compétence	👋
VIV acité	VIV	Mouvement	👣
PER ception	PER	Talent	◆
x D és à six faces	x D	Trait	◇
Réussite sur y ou plus	y+	Pouvoir	❖
x D és à six faces et réussite sur y ou plus	x D /y+	Dégât	✖
Nbr de Réussites à un jet	R	Avantage	📊
		Désavantage	📉
		Eureka	📖
		Challenge de PNJ	⚔
		Action de déplacement	➡
		Action de combat	⚔
		Action rapide	▶▶
		Action complexe	⌚
		Réaction	🚩

Bienvenue dans le monde d'Ilburia

Il y a trois mille ans, les Dieux Jumeaux sont descendus des cieux pour apporter l'unité et la gloire aux Humains. Ils fondèrent l'Empire, à la bannière d'azur et d'or sous laquelle tous pourraient connaître la paix et la prospérité. Ils firent ensuite cadeau de la Magie à une poignée d'entre eux afin de protéger leurs frères.

Mais il y eut la Grande Guerre et, après avoir mené les Humains à la victoire, las de tant de violence, les Dieux Jumeaux s'en furent là où nul ne pouvait les suivre.

Trois millénaires de paix se sont écoulés sans progrès ni changement, et l'Empire n'aspire qu'à une chose : montrer aux Dieux qu'il est digne de leur retour.

L'aventure n'attend que vous !

Le Lorden d'Abraçaz est en proie à des attaques de créatures sanglantes et meurtrières ! Le seigneur de Tourh lève des troupes pour les combattre et découvrir d'où viennent ces abominations, et vous faites partie des recrues.

À travers 3 scénarios, visitez la flamboyante Abraçaz, la capitale Impériale Heinburud et les montagnes enneigées de Fonrinet pour faire la lumière sur un complot qui menace la sécurité de l'Empire tout entier... et découvrir ce que sont les légendaires Crocs de Sang !

Combattez, enquêtez, explorez et accomplissez votre Destinée !

Pour jouer, il vous faudra également :

- *Le Livre de Règles des Chroniques d'Ilburia*
- *Une dizaine de dés à 6 faces*
- *Du papier, crayons et gommés*

 *4 à 5 Joueurs et le Conteur*
 *~40 à 60 heures de jeu*