

# CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

## Le tombeau d'Andromède

Une Campagne



# CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy

## Crédits

### Directeur de publication

David Burckle

### Édition, direction artistique

Tête Brûlée

### Auteur

John Grümph

### Profils techniques et contexte général

Laurent « Kegron » Bernasconi

### Conception graphique

Damien Coltice

### Maquette

Laurent « Dragon » Royer

### Relecture

Laurent « Kegron » Bernasconi,  
Damien Coltice et Loïs Emmanuel Meyer

### Illustration de couverture

Simon Labrousse

### Illustrations intérieures

John Grümph

## Le tombeau d'Andromède

### Remerciements de BBE

Merci au Grümph d'avoir accepté de nous proposer ce bac à sable... dans lequel même les grands apprécieront de passer du temps à jouer !

**CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY** est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Achevé d'imprimer en UE en novembre 2017.

**Dépôt légal** : novembre 2017.

**ISBN (relié)** : 978-2-36328-424-2

**ISBN (PDF)** : 978-2-36328-425-9



[black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)

**casus  
belli**  
Le magazine de référence des jeux de rôle



# Sommaire

<b>Avant-propos</b>	4		
<b>Introduction</b>	6		
Un peu de contexte	6	Les habitants du domaine	30
La vérité pour le MJ	6	Fatums personnels	42
Résumé de la campagne	11	Fêtes et événements	50
Une structure mixte	14	<b>Chapitre deux : la campagne</b>	<b>32</b>
Introduire les personnages	14	Scénario 1 :	
Cave Canem : une campagne exigeante	15	Un mort en exil	54
Le livre	17	Scénario 2 :	
<b>Chapitre un : le cadre</b>	<b>18</b>	Le rubis du souvenir...	64
Les Collines de la Pacherie	18	Scénario 3 :	
Le domaine de Gravaël	21	La grimace du vieux singe	76
		Scénario 4 :	
		L'énigme du tombeau	86
		Scénario 5 :	
		La Gardienne des ronces	96





# Le tombeau d'Andromède



## Avant-propos

« **C**ampagne pour maître de jeu et joueurs expérimentés. » Voilà quel aurait pu être le sous-titre du livre que vous tenez entre les mains. Monsieur Le Grümph, l'auteur du *Tombeau d'Andromède*, est un créateur prolifique du jeu de rôle français. Il trace un sillon fait d'originalité, d'avant-garde et d'indépendance éditoriale qui rencontre un succès, à distance toutefois des codes traditionnels du jeu de rôle. En fait, Le Grümph écrit surtout ses jeux et ses campagnes en fonction de la méthode avec laquelle il aime mener ses parties. C'est ce qu'il nous expliquait en interview dans *Casus Belli #21* en février 2017. Et l'animal pratique le jeu de rôle avec assiduité depuis l'arrivée de ce formidable loisir en France au début des années 80. Bientôt quarante ans de pratique, donc, qui influent fortement sur sa façon d'écrire, de mener, de jouer.

Existe-t-il une recette Grümphique ? L'auteur aime le « *bac-à-sable* », c'est-à-dire la description d'un contexte, d'un lieu, de ses PNJ, de leurs interactions et des événements amenés à se déployer, avec ou sans l'intervention des joueurs. L'histoire n'est donc pas déroulée par le MJ comme dans un scénario ou une campagne linéaire plus classique, ce sont les décisions et les actions des joueurs qui sont au centre du récit et de sa progression. L'auteur explique que ses meilleurs souvenirs de maîtrise, c'est quand il part avec deux ou trois idées sur une feuille blanche et lance ensuite ses joueurs dans le grand bain pour

s'adapter et rebondir sur leurs décisions ! Mais rassurez-vous, les pages qui suivent contiennent un peu plus que des pages blanches !

Jouer ainsi est extrêmement plaisant, mais demande énormément d'expérience et de capacité d'improvisation. Et le faire partager à d'autres MJ constitue un sacré défi. Mais on aime les challenges, alors ce livre est né !

### Une boîte à outil, pas du clef en main

Ainsi, contrairement à des productions précédentes de la gamme comme *Anathazerin*, par exemple, la présentation de cet ouvrage reflète cette façon de faire. Une première partie de description de la région et de ses habitants fournit les pièces détachées avec lesquelles vous allez construire l'histoire en tant que MJ. Viennent ensuite les scénarios. Là encore, vous ne retrouverez pas la présentation classique *Chroniques Oubliées Fantasy*, clef en main avec textes à lire à vos joueurs, réactions des protagonistes, et chaque cas ou presque de figure évoqué. À la place, les scénarios de ce livre sont des guides de conduite de l'histoire, des boîtes à idées, des boîtes à outils pour faire avancer l'histoire que choisiront de vivre vos PJ. Un canevas existe, mais il est encore lâche, souple, et tout est à faire. Vous remarquerez aussi que les scénarios sont de plus en plus courts avec l'avancée de l'histoire, car un nombre de choses toujours plus important dépend des décisions antérieures des joueurs.

Cette grande liberté peut décontenancer les MJ les moins expérimentés. Surtout ceux qui ont découvert le jeu de rôle par le biais du *Jeu*



d'initiation *Chroniques Oubliées*. Mais depuis 2009, CO a considérablement grandi et a dépassé le stade du jeu de découverte pour devenir un véritable jeu de rôle qui s'adresse à toute la grande famille éclatée des « *donjoneurs* » et qui a pour ambition justement de la rassembler grâce à une simplicité et une modularité sans équivalent. Ainsi, le succès de la campagne de financement du *Compagnon* a permis de financer ce livre (offert aux participants de la précommande participative) et d'élargir encore le spectre des possibilités du jeu.

Dans cet avant-propos principalement à destination des MJ, un dernier mot pour les PJ, cette fois. La réussite de cette histoire repose sur la capacité des joueurs à tisser de véritables relations avec les PNJ du domaine. Pour que la campagne révèle tout son sel, il faut donc des joueurs qui n'hésitent pas à parler, à s'intéresser au destin de ceux qu'ils croisent, à faire preuve d'empathie ou d'indignation. À ce titre, *Le Tombeau d'Andromède* réclame un certain « *réalisme* », une vraisemblance des relations humaines, interpersonnelles, politiques, économiques et religieuses, et de l'implication de la part des PJ.

De nombreuses joueuses et joueurs pratiquent le JdR ainsi et en retirent un immense plaisir. *Chroniques Oubliées* est très heureux et fier d'accueillir Le Grümph dans la gamme, ainsi que tous ceux qui jouent de cette façon... et ceux qui s'apprentent à la découvrir.

Bonne lecture et surtout bon jeu à tous !

*Tête Brûlée  
et toute l'équipe Casus/BBE*





## Introduction

**Le Tombeau d'Andromède** est une campagne destinée à des personnages de niveau 1 et qui devrait les conduire doucement au niveau 5.

### Un peu de contexte

Le tombeau d'Andromède se déroule au cœur de vastes terres sauvages, les **Collines de la Pacherie**, situées au nord des Monts Argentés, entre les routes qui relient les cités de Xélyns, Forterive, Benastir, Valastir et Kaerimbor. Ce sont des paysages méditerranéens au climat aimable, qui changeront agréablement des habituelles forêts profondes et froides où règnent les trolls.

La région concernée par les aventures est toute petite : un vague cercle d'une douzaine de kilomètres de rayon, cerné par un mur qui protège l'espace colonisé des étendues sauvages alentour. Situé à plus de quatre jours de marche de Forterive, au bout d'une route unique, le **domaine de Gravaël** est pourtant un pays de cocagne, et ses habitants profitent des conditions locales pour jouir d'une prospérité sans doute unique au monde.

Tout le monde attribue cette opulence aux bienfaits d'une sainte dont le tombeau est au centre du domaine : **Sainte-Andromède** protège ainsi la région des peuples humanoïdes sauvages, des monstres et des créatures du dehors ; plus encore, ses bienfaits portent sur toute la région : ses vergers donnent des fruits savoureux et toujours abondants, le miel produit dans ses ruches est l'un des meilleurs du monde et même les innombrables étangs du domaine regorgent de poissons succulents.

Sous l'égide de l'**Abbaye de Sainte-Andromède**, gardienne du domaine, s'est ainsi instauré un commerce lucratif avec les **royaumes d'Osgild** : en vendant conserves et préparations uniques produites sur place, les habitants peuvent se payer à peu près tout le reste et même profiter d'un confort tout à fait exceptionnel.

Pourtant, l'histoire réelle des lieux n'a pas grand-chose à voir avec les légendes. Alors que les personnages arrivent à Gravaël, des événements sont en marche qui pourraient aboutir à la destruction de toute la région – ou à la fortune inespérée des personnages.

### La vérité pour le MJ

Faisons un tour rapide des tenants et des aboutissants de la campagne, histoire d'en poser immédiatement les secrets, le déroulement et les conséquences probables. Gardez à l'esprit qu'il s'agit essentiellement d'un chemin critique : une manière probable dont les choses pourront se passer, un enchaînement possible des événements... Comme toujours, les joueurs n'en feront sans doute qu'à leur tête, et le meneur de jeu devra adapter les choses à sa table... Toutefois, nous avons essayé de vous faciliter le travail.

### Histoire ancienne

Au Premier Age du monde, quand les nouveaux dieux n'existaient pas encore, les anciens peuples vénéraient les Puissances, des forces naturelles qui leur apparaissaient et qui définissaient le monde : les étoiles, le soleil, la lune, les rivières et les montagnes, le feu et la pluie. Mais ces Puissances n'étaient pas les seules.

Les Notites étaient les esprits des concepts abstraits et des idées. Elles restaient invisibles aux peuples



anciens, pourtant tout aussi importantes que les autres Puissances, car leur influence structurait et définissait le développement des civilisations et des techniques.

Bien entendu, des conflits fréquents et terribles opposaient ces Notites les unes aux autres. **Le tombeau d'Andromède** est l'histoire de l'une de ces disputes et de ce qui s'ensuivit.

Une Notite de la Valeur et une Notite du Profit s'étaient pris de querelle – de l'importance de l'une ou l'autre de ces notions pour le développement des Nains des Monts Argentés, sans doute : qui peut le dire ? En somme, faut-il préférer une vie frugale et digne, ou une autre, confortable et complaisante ?

Les deux Notites s'affrontèrent donc et déchainèrent des énergies considérables, jusqu'au point de se détruire réciproquement. Elles churent alors de leur dimension idéale, traçant des sillons de haine et de feu sur le monde matériel. Ce n'est certainement pas un hasard si cet événement eu lieu il y a sept mille ans, alors même que plus à l'Est, un cataclysme majeur, la chute du Roi-Sorcier de Tor-Angul, ravageait les Terres du Mitan, marquant l'avènement du Troisième Age. Mais quoi qu'il en soit, le contexte de cette période fit que l'événement passa quasiment inaperçu, soubresaut mineur dans un déferlement d'énergies titanesques.

Il advint que les Notites s'écrasèrent sur les domaines d'une très puissante druidesse elfe dont seul le nom nous est parvenu : Andromède. Andromède régnait sans partage sur de vastes étendues de collines au climat sec et agréable, maintenant une paix forcée entre quelques tribus gobelines et quelques villages elfes, protégeant là l'équilibre entre les forces naturelles et les forces spirituelles. Autant dire qu'elle ne fut pas

particulièrement ravie de l'irruption des deux Notites querelleuses.

Les Notites gisaient pantelantes, épuisées, peut-être mourantes, définitivement transformées par leur expérience belliqueuse, rendues plus concrètes, tangibles. Et Andromède se saisit d'elles. Elle enferma la Notite de Valeur dans un tombeau au sommet d'un massif montagneux et la Notite de Profit dans un autre tombeau au cœur d'une vallée proche. Elle plaça deux gardiens, deux golems de ronces pour en interdire l'approche et décréta pour tous que ces lieux étaient tabous.

Les gobelins, une race encore toute jeune, sans doute avec l'aide des nains, entourèrent le tombeau de la vallée d'un mur magique pour limiter l'influence spirituelle de la Notite du Profit, et déclarèrent le massif territoire tabou.

Et puis le temps passa. Andromède vécu aussi longtemps que peut vivre une elfe et mourut. Sa mémoire un temps conservée s'effaça. L'origine et la raison du mur furent effacés des mémoires ; les gobelins revinrent habiter sur le massif montagneux.

Seuls pouvaient encore porter témoignage de ces histoires anciennes les territoires de la Druidesse, qui viendraient à être connus sous le nom de Collines de la Pacherie.

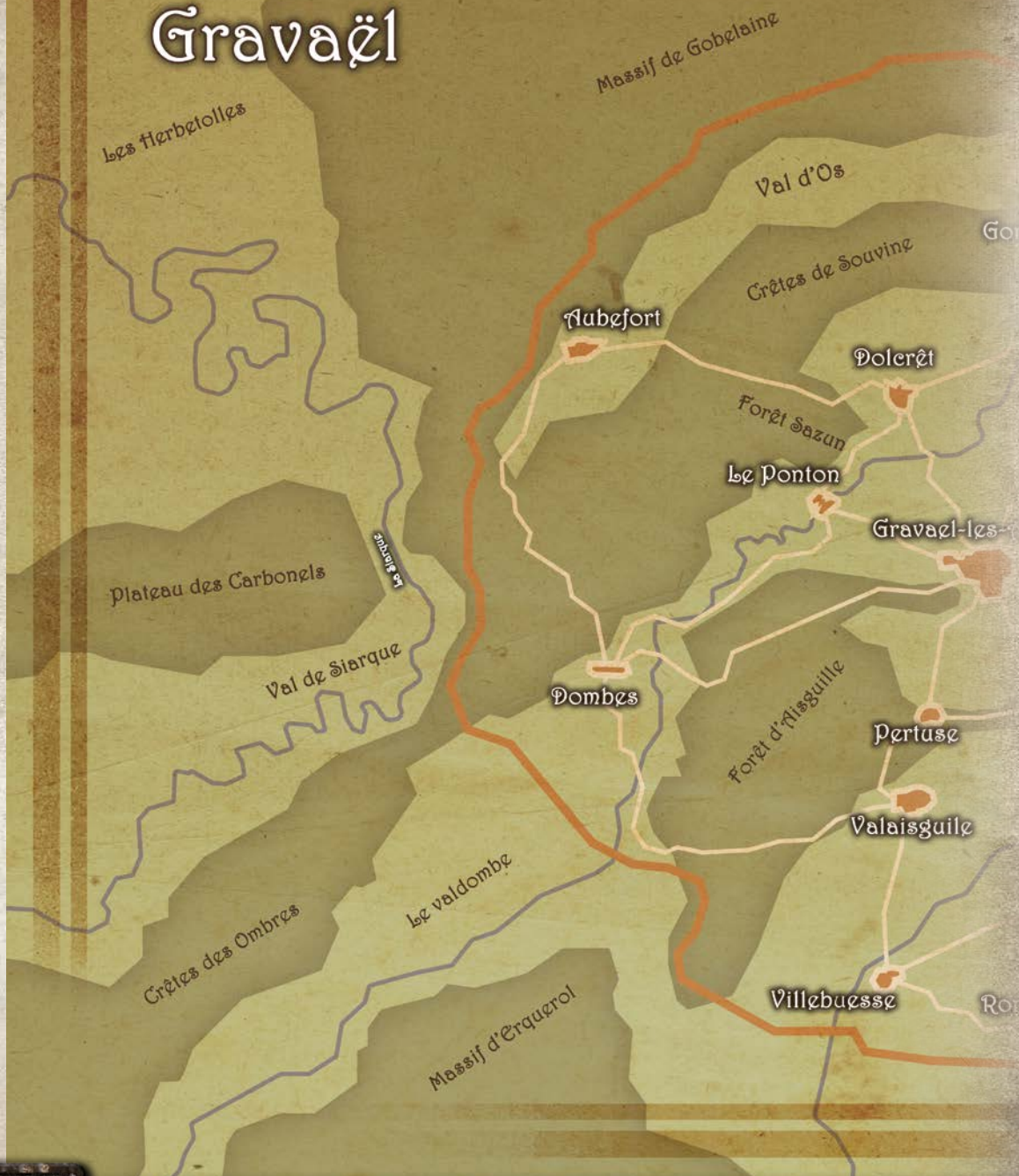
### *Les guerres gobelines*

Les Collines de la Pacherie sont connues pour leur beauté, mais aussi pour les très grands dangers qu'elles abritent. Des légendes courent à propos d'anciennes ruines elfiques que des voyageurs perdus auraient aperçues à flanc de coteaux, et de nombreuses histoires horribles parlent des créatures affamées qui se repaissent de ces mêmes voyageurs.

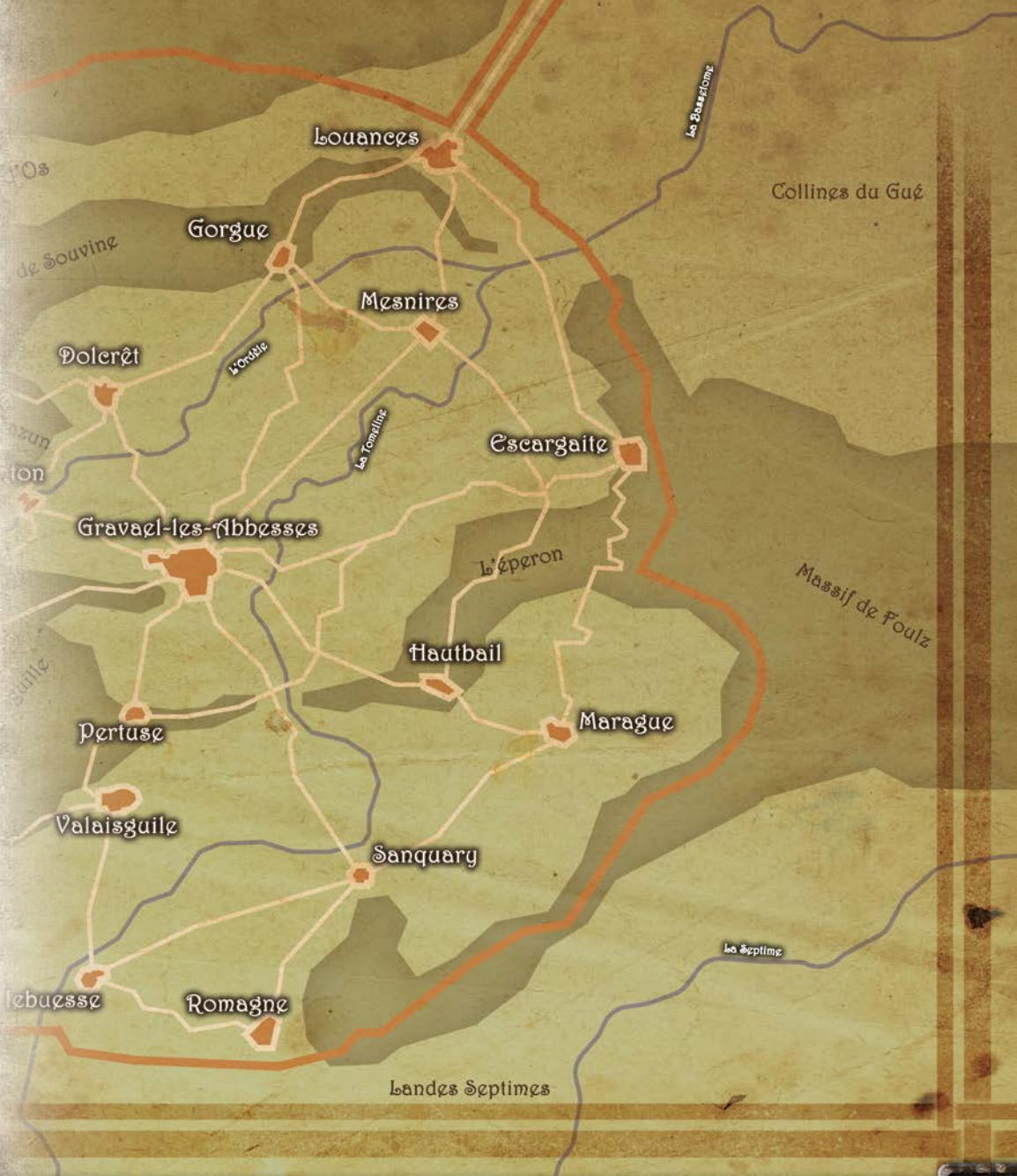
Alors que les Terres d'Osgild se développaient et que les hommes



# Gravaël









étendaient leurs domaines – par l'épée ou la charrue, en conquérant ou en défrichant – il y eut plusieurs tentatives pour envahir et saisir la Pacherie. Les armées humaines se heurtèrent à des hordes gobelines, ogres, koboldes, minotaures, infiniment plus organisées et valeureuses que celles qu'elles combattaient ordinairement. Les tactiques des chefs gobelins – qui menaient les alliances monstrueuses – étaient implacables ; leurs troupes ne reculaient ni ne fuyaient et montraient un immense courage.

Mais c'étaient aussi des combattants honorables, miséricordieux. Les soldats, ailleurs habitués aux carnages affreux en cas de défaite, étaient ici simplement fait prisonniers et enfermés dans d'immenses geôles souterraines. Beaucoup purent rentrer chez eux quand la guerre s'acheva (ce qui surprit tout le monde, puisque les hommes eux-mêmes n'avaient pas hésité à commettre d'horribles crimes de guerre).

La pugnacité des gobelins tout autant que leur apparente longanimité convainquirent les humains de signer un pacte – une « *pache* » – avec les peuples monstrueux, assurant l'indépendance des Collines, le retrait des hommes, l'établissement de frontières et même quelques accords commerciaux et militaires.

Le pacte établissait aussi l'existence d'une petite communauté sur des terres, pourtant bénies des dieux, dont les Gobelins ne voulaient pas : **Gravaël**.

### **Le domaine de Gravaël**

C'est le mur qui décida de l'existence du domaine de Gravaël.

Lors des dernières campagnes militaires dans les Collines de la Pacherie, un groupe de soldats, menés par une paladine de Guardal et une

prêtresse de Cérès, et pourchassés par un fort parti de gobelins, tombèrent sur le mur. D'abord interloqués, mais pressés par leurs ennemis, ils se réfugièrent de l'autre côté, prêts à défendre leur vie. Mais les Gobelins firent demi-tour – les « *zoms* » avaient pénétré dans un domaine tabou.

Les deux aventurières organisèrent un camp pour soigner les blessés et attendre les secours, puis commencèrent à explorer les lieux : un vaste pays, riche, fertile, magnifique. Une aubaine, un véritable miracle pour la prêtresse de Cérès ! En son cœur, elles trouvèrent un immense roncier magique et, en son milieu, une très ancienne construction elfique qui indiquait clairement la présence d'un tombeau. Quelques vieilles marques dans un langage oublié indiquaient qu'il s'agissait du tombeau d'Andromède.

La prêtresse de Cérès associa rapidement ce nom à celui d'une sainte de son culte. Elle avait trouvé sa dernière demeure et la sainte protégeait encore le domaine, comme on pouvait l'attendre d'une suivante de Cérès. Le mur gardait les Gobelins à distance, la nature prospérait comme nulle part ailleurs.

La paix, qui intervint peu après, permit aux deux aventurières de revenir sur le domaine. La prêtresse de Cérès fonda une abbaye et son amie paladine s'engagea à la défendre.

Mille cinq cents ans plus tard, le domaine de Gravaël est toujours administré par l'abbaye et ses abbesses successives. D'autres églises se sont invitées dans la région, mais aucune ne dispose d'autant d'influence ni d'autant de moyens.

### **Les Notites**

Bien que les Notites entombées n'aient qu'une importance tout à fait



secondaire dans les aventures de la campagne, elles demeurent au cœur des structures intellectuelles et morales de la région. Leur influence est réelle, puissante, enivrante.

La Notite du Profit a transformé les terres autour de sa dernière résidence en domaine fertile, riche, permettant aux arbres, aux fruits et aux animaux de prospérer. C'est elle qui assure cette richesse matérielle, ce confort extraordinaire dont bénéficie le domaine de Gravaël. Mais son influence fait naître aussi quelques sombres comportements : avidité, cupidité, complaisance, qui marquent les habitants du domaine. Tous, d'une manière ou d'une autre, cherchent à augmenter leurs possessions matérielles, leur confort, leur aisance. Et si les méthodes pour y parvenir varient considérablement, du travail acharné au vol caractérisé en passant par toutes sortes d'usures et de manipulations lucratives, les habitants de Gravaël restent jaloux de leurs possessions.

Cette influence faillit gagner les tribus gobelines. Effrayées par ce qu'elles pouvaient devenir, elles obtinrent un peu d'aide des Nains des Monts Argentés pour construire un mur magique, capable de contenir à jamais cette influence néfaste.

Et si ces mêmes gobelins restèrent longtemps à l'écart du Massif des Gobelaines, où la Notite de Valeur repose, ils finirent par s'en rapprocher et par subir son influence à elle : courage, détermination, organisation, mais aussi fureur, inflexibilité, immobilisme... Cette même influence qui leur permit de repousser les invasions humaines puis de signer un pacte toujours respecté. Aujourd'hui, la principale communauté gobeline de la région, celle qui dirige les autres, est installée à proximité du tombeau de la Notite de Valeur.

## La situation

Comme toutes les mémoires des temps passés se sont à jamais envolées (ou presque), toute la situation du domaine de Gravaël repose sur une série de quiproquos et d'incompréhensions. Pour les humains, le domaine est un don divin – un cadeau des Nouveaux Dieux – et le mur une manifestation de la Sainte pour protéger les hommes contre le Sauvage et les gobelins. Pour les gobelins, c'est un lieu maudit, chargé d'anciennes malédictions. Ce n'est pas la magie du mur qui les tient à distance, mais leurs propres croyances. Les origines druidiques des magies qui agitent la région sont oubliées.

De même, les Humains ignorent qu'il existe un tombeau identique à celui de la Sainte quelque part sur le massif des Gobelaines. Les Gobelins n'en parlent pas et ne laissent pas les rares marchands humains qui les visitent s'en approcher.

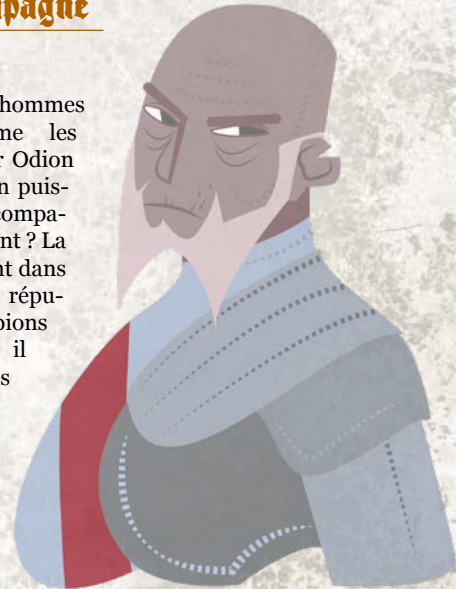
## Résumé de la campagne

### I. Une mort en exil

Les personnages, gentilshommes de fortune (oui, même les Dames), sont engagés par Odion (illustration en marge), un puissant mercenaire pour l'accompagner à Gravaël – le paiement ? La promesse d'un engagement dans sa très puissante et très réputée compagnie, les Scorpions Pourpres. Bien entendu, il aurait pu demander à ses propres hommes de l'accompagner, mais c'est une visite discrète, incognito, un bref voyage pour régler d'anciens comptes, un pèlerinage sur les terres de sa folle jeunesse.

## Du titre et de la fonction

Vous trouverez une explication des termes spécifiques à la campagne (Officielle, Becquillard, Baillesse, etc.) plus loin dans cet ouvrage – ce sont des PNJ importants et leur rôle sera amplement développé.



Odion de Questen





Dame Elnor de Véricque,  
l'Officiale



Dame Coliare Braquin,  
la Baillesse

Mais le mercenaire meurt en arrivant à Gravaël. Il était en vérité très malade et c'était son dernier voyage – qu'il n'aura pu achever. Les personnages se retrouvent donc seuls, sans salaire, une promesse d'embauche qui ne vaut plus rien et plein de problèmes légaux à gérer...

Le mercenaire était venu à Gravaël vingt ans auparavant et y avait causé de graves problèmes, conduisant à sa condamnation par contumace. Les autorités rendent les personnages responsables de son retour. La situation ne s'arrange pas quand ils sont désignés exécuteurs testamentaires : le mercenaire possède une lettre du Grand Prêtre de Morn de Xélyls autorisant son inhumation à Gravaël... contre la volonté de l'Abbaye !

Tandis que les personnages se débattent dans les questions juridiques et espèrent en tirer une petite rétribution, le corps du mercenaire disparaît. Devinez qui on tient pour responsables ?

Celle qui a volé le corps est la propre fille du mercenaire, une jeune femme de vingt ans tout juste, élevée dans le culte de son géniteur et la haine de l'Abbaye. Et elle a un plan pour se venger !

## II. Le rubis du souvenir

Après les événements du précédent scénario, l'Officiale (illustration en marge) ne laisse pas les personnages repartir comme cela. Elle a besoin de pigeons pour endosser un crime qu'elle s'apprête à commettre. Les personnages sont obligés de travailler pour elle comme gardes de l'Officialité et assistants du Becquillard. Ils parcourent le domaine de long en large, rencontrent plein de gens, se font des amis et des ennemis et, peut-être, en profitent pour se mettre quelques ressources de côté.

Quand ils « apprennent » l'existence d'un trafic bizarre, les personnages sont chargés d'y mettre fin. Il ne leur est pas difficile de remonter la piste et, finalement, de saisir des objets d'un culte interdit. L'Officiale ordonne qu'ils soient placés, par les personnages, dans les réserves de l'Abbaye.

Cependant, quand on retrouve l'une des sœurs responsables des réserves assassinée et plusieurs indices accusant les personnages, rien ne va plus !

## III. La grimace du vieux singe

Bien que les personnages aient fini par prouver la culpabilité de l'Officiale dans les vols et le meurtre, ils se voient interdits de quitter le domaine tant que l'enquête les concernant ne sera pas définitivement classée. La Baillesse (illustration en marge) leur propose néanmoins un petit boulot, histoire qu'ils ne restent pas sans ressource.

Il y a une brèche dans le mur – un trou ouvert vingt ans auparavant par le mercenaire – et des bander-



logs (des singes semi-intelligents qui vivent dans les collines) en profitent pour venir piller les vergers et les ruches du domaine. Les personnages sont chargés de garder ce trou.

Ils se rendent bientôt compte que c'est pratiquement mission impossible et que les banderlogs sont d'affreux diables qui prennent un malin plaisir à se jouer d'eux. C'est alors qu'une jeune druidesse les approche et leur fait une proposition : elle a besoin de se rendre dans les terres sauvages, au-delà du mur, pour y cueillir des plantes rares. En échange de la protection des personnages, elle s'engage à leur fournir un moyen de convaincre le roi des banderlogs d'arrêter de piller le domaine.

Au cours de l'expédition, la druidesse apprend quelques tours aux personnages, mais elle disparaît soudainement, avalée par la terre, un air de panique et d'incompréhension sur le visage.

Les personnages ne peuvent que continuer sans elle afin d'aller voir le roi des banderlogs et négocier un arrêt des pillages...

## IV. L'énigme du tombeau

S'ils le désirent, les personnages sont enfin libres de quitter le domaine, bien qu'ils puissent encore décider de s'y installer : il y a du travail pour eux, des gens avec qui ils se sont liés d'amitié, peut-être... Seulement, encore une fois, le destin s'oppose à eux.

Cette fois, les caravanes qui quittent Gravaël sont systématiquement attaquées par un énorme sphinx. S'il laisse parfois partir ceux qui les guident, il détruit systématiquement les chariots et les marchandises. Quant à elles, les caravanes arrivant de Forterive passent sans aucun souci.

Dans le même temps, plusieurs assassinats sont commis sur le domaine, compromettant son équilibre politique et paralysant ceux qui pourraient agir. Est-ce que les personnages pourraient sauver la situation en s'enfonçant dans les collines, en dehors de la route, pour rejoindre Forterive et ramener des secours ? Cela veut dire rencontrer les Gobelins et obtenir un laissez-passer... Mais les gobelins ont leurs propres problèmes. Et peut-être quelques solutions pour les personnages...

## V. La gardienne des ronces

Le dernier scénario de la campagne est assez ouvert et dépend grandement de tout ce qui s'est passé précédemment – sans compter que plusieurs Fatums (cf. page 42) arrivent à terme (comme le réveil de la dracoliche de la forêt d'Aisguile ou l'arrivée des mercenaires de la Maison DiStev).

L'événement majeur est le retour de Liéothe (illustration en marge), la druidesse du troisième scénario. Elle revient et elle n'est pas contente ! Les golems de ronce se réveillent à son approche et menacent l'existence même des communautés humaines et gobelines.

Ce sont les personnages qui décideront, finalement, du destin de Gravaël : laisser la druidesse réclamer son ancien domaine et en chasser ses actuels habitants ; la combattre ; la convaincre de passer de nouveaux pactes ; sauver l'Abbaye ; se saisir du pouvoir pour eux-même...



Liéothe de Kerandil



## Une structure mixte

Pour le meneur de jeu, c'est une campagne à structure mixte : d'une part, des scénarios bien balisés pour impliquer les personnages et leur faire vivre d'étonnants événements ; d'autre part, ce que l'on appelle un « *bac-à-sable* », à savoir des informations non linéaires permettant au meneur de jeu de laisser les personnages errer comme les joueurs le souhaitent et explorer un environnement qui s'étend au-delà des limites des scénarios. Voyez cela comme l'histoire principale et les quêtes secondaires d'un jeu vidéo.

## Un bac-à-sable, c'est beaucoup trop dur à mener !

Pas d'inquiétude, meneur de jeu troublé. Un bac-à-sable n'est pas beaucoup plus compliqué à gérer et à mener qu'un scénario classique. C'est moins une affaire de « *par cœur* » (connaître le décor dans ses moindres détails et la liste de tous les PNJ du livre, ce qui peut effectivement faire peur) que de bien comprendre une structure générale.

Mais, pour commencer, c'est quoi un bac-à-sable ? C'est simplement une manière de jouer dans laquelle ce sont les joueurs qui indiquent les directions que leurs personnages explorent au lieu de suivre strictement les impératifs d'un scénario balisé. Le meneur de jeu est alors réactif (au lieu d'être la locomotive du jeu) et doit jongler entre les demandes des joueurs et la description, la cohérence, de l'univers de jeu.

Bien entendu, nous allons vous fournir tous les conseils, tous les outils et toutes les informations dont vous aurez besoin dans les pages de cette campagne !

## Introduire les personnages

Si vous pouvez faire jouer la campagne **Le tombeau d'Andromède** à n'importe quels personnages, l'idéal, pour se simplifier la vie, est de poser les quelques points suivants avant leur création :

- Les personnages sont des aventuriers débutants. Ils peuvent être jeunes ou déjà âgés, mais ce sont leurs premières aventures (au-delà du fait qu'ils soient niveau 1).
- Les personnages sont devenus aventuriers parce qu'ils n'ont plus rien et qu'ils n'ont pas d'avenir. C'est leur dernière (ou leur première) chance de faire quelque chose de leur vie. Le tableau suivant vous donne quelques idées de passés dans lesquels les personnages ont dû abandonner leur ancienne vie. L'important est que les personnages n'aient pas de mission « *supérieure* » (quête, vengeance, etc.) qui les entraîne hors de l'histoire de cette campagne et que, au contraire, ils puissent avoir envie de saisir toutes les opportunités de reconstruire quelque chose – pas seulement d'aller sur les routes pour combattre des monstres, se faire des pièces d'or et de la gloire.
- Les personnages sont à **Xélys**, la cité des voleurs, la capitale des mercenaires, pour tenter de trouver un emploi dans l'une des prestigieuses (et moins prestigieuses) compagnies qui y prennent leurs quartiers d'hiver. Malheureusement, les places sont chères : quand leur inexpérience ne suffit pas à leur interdire un emploi, les employeurs potentiels ont tout l'air d'esclavagistes à la recherche de proies naïves. Jusqu'à ce qu'on leur fasse une proposi-



## 1d10 Quelques exemples de passé pour les personnages

- 1 La femme et les enfants du personnage sont morts au cours d'une épidémie de peste magique qui a décimé sa communauté. Il a été incapable de faire face à la suite de sa vie sur place et il est parti sur les routes.
- 2 Le personnage a commis un crime grave – involontairement ou poussé par les circonstances. Il a purgé sa peine mais sa famille l'a rejeté. Il peut s'agir d'un véritable crime de sang ou d'une atteinte à des croyances ou des traditions. Est-il enfin libre ou seulement rongé par le remord ?
- 3 Le personnage était serré de près par la justice et les débiteurs. Il faut recommencer ailleurs en ayant tout abandonné derrière soi.
- 4 Le personnage est recherché par certaines sociétés criminelles à qui il a causé du tort. Quoi qu'il ait pu leur voler, le butin est depuis longtemps dépensé. Mais le personnage sent encore – à tort ou à raison – l'haleine des chasseurs sur son échine.
- 5 Après des années de service, le personnage a été chassé de sa position officielle – au service d'un seigneur, d'une guilde, d'un temple. Peut-être a-t-il fâché l'un de ses supérieurs ; à moins que le pouvoir n'ait changé de main, plus ou moins violemment, le forçant à l'exil...
- 6 Le personnage provient d'un milieu d'une très grande pauvreté – des mendiants d'une cité quelconque (et peu accueillante) ; des fermiers pauvres dans une région sauvage et stérile. Il fuit cette enfance malheureuse et tous ceux qui l'on peuplée.
- 7 Le personnage est resté « hors du monde » durant très longtemps. Son retour a été accidentel, l'arrachant de là où il était. Il est perdu, hors de son temps, un peu désorienté sans doute, sans rien vers quoi se tourner.
- 8 Le personnage (un gamin encore) est devenu aventurier contre l'avis de toute sa famille. Bien entendu, il a rapidement été dépouillé de ses maigres possessions par des forbans bien plus malins et accomplis que lui – et il est bien trop orgueilleux pour rentrer à la maison.
- 9 Une histoire d'amour malheureuse s'est conclue par une salvatrice rencontre avec la dive bouteille. Maintenant, le personnage est un vagabond qui a tout perdu, y compris le respect des siens. Il peut ou non avoir abandonné la boisson, mais si c'est le cas, l'attraction est toujours impérieuse.
- 10 Le personnage était un esclave dans les terres du Sud, mais il s'est enfui en profitant d'un moment d'inattention de ses maîtres. Il vient malheureusement de découvrir que sa nouvelle liberté ne remplissait pas l'estomac de la même manière et que personne ne lui faisait vraiment confiance...

tion qu'aucun d'entre eux ne peut refuser. Et ainsi commencent les aventures...

## Save Canem : une campagne exigeante

Le tombeau d'Andromède sera sans doute une campagne exigeante, à la fois pour le meneur de jeu et les joueurs.

- Le meneur de jeu devra faire particulièrement attention à la manière dont il incarne les PNJ. Une bonne moitié sont des pour-
- ritures, des salauds et des crétiens. Ils seront antipathiques et donneront certainement envie aux joueurs de fuir la région ou de tout brûler. L'autre moitié est composée de gens qu'il faudra, au contraire, rendre sympathiques et intéressants, le genre de personnes dont on veut devenir les amis ou dont on peut tomber amoureux. Bref, ce qu'il faut pour que joueurs souhaitent que leurs personnages s'incrustent un peu plus longtemps dans le coin.
- De nombreux renseignements nécessaires à la bonne com-



préhension des événements de la campagne sont accessibles uniquement si les personnages s'intéressent aux histoires secondaires de la région : il n'y a aucune bonne raison pour que, miraculeusement, tous les indices se dévoilent au fil des événements de la trame principale. Il est ainsi possible de parcourir l'ensemble des scénarios sans rien comprendre du fond. Cependant, le dernier scénario impose aux joueurs de faire des choix importants, et ces choix ne seront pleinement informés que si les personnages ont pu découvrir quelques secrets importants. Le meneur de jeu doit donc laisser de l'espace et du temps aux personnages pour que ceux-ci s'investissent dans la communauté ; il doit rendre les choses intéressantes et ouvrir des opportunités.

- De leur côté, les joueurs doivent s'intéresser aux choses, se montrer curieux et volontaires, pas seulement attendre leur ration d'histoire et la prochaine baston. Leurs personnages sont comme tout le monde : ils n'aiment pas particulièrement travailler tout le temps et ils ne sont pas obsessionnels de l'aventure. Quelques soirées avec des amis, des histoires amoureuses, des coups de main à donner ici ou là, des inimitiés naissantes, des galères et des plans tordus, des bons moments à savourer – voici aussi la vie à laquelle ils ont droit. Le meneur de jeu et les joueurs doivent laisser les personnages en profiter.
- Par ailleurs, les scénarios de la campagne s'enchaînent de manière un peu injonctive et c'est au meneur de jeu d'ajouter ce qu'il faut de souplesse pour que



les joueurs ne s'en rendent pas compte. Il devra adapter les introductions et les motivations aux événements de la campagne qu'il est vraiment en train de jouer. Ici, c'est le livre qui s'adapte à la table et non la table qui doit se plier au livre.

- Au final, le meneur de jeu doit être attentif et minutieux pour créer une ambiance particulière et faire monter la sauce. Les joueurs, quant à eux, doivent être curieux et actifs. Et, quelque part au milieu de la table, devrait naître une bonne histoire...

## Le livre

**Le tombeau d'Andromède** est organisé en deux parties, outre cette présente introduction :

- D'une part, la description de la région, de ses dynamiques sociales et

personnelles, de ses secrets petits et grands, formant ainsi un bac-à-sable complet. Là, dans les plis et replis du microcosme, se cachent réponses et motivations variées qui permettront aux personnages de faire des choix à la fin du dernier scénario – y compris celui de précipiter la fin du domaine ou même de s'en rendre les maîtres.

- D'autre part, les cinq scénarios de la campagne, qui fournissent un cadre temporel et une suite d'événements impliquant les personnages – les obligeant à s'impliquer, pourrait-on dire... Pour autant, lors du dernier scénario, des personnages qui se seront contentés de suivre les événements et d'y seulement réagir seront sans doute aussi démunis et ignorants que tous les autres habitants du domaine et il y a fort à parier qu'ils subissent leur sort funeste.



## Chapitre 1 : le cadre

### Ambiance et détails de description

Dans les pages suivantes, vous trouverez quelques indications un peu arides concernant la flore, la faune, voire la géologie, de la région. Si (et seulement si) vous pensez que c'est important ou que vous pouvez en avoir usage, ces listes sont essentiellement des mots-clés, des points d'accès pour que vous puissiez effectuer quelques recherches rapides sur internet et obtenir des images qui pourraient vous inspirer.

**D**ans cette première partie, vous allez découvrir la région où se déroule **Le tombeau d'Andromède**. Forcément, la description ne sera pas exhaustive, et nous n'allons pas vous fournir le nom, l'adresse, l'occupation et le portrait psychologique de l'ensemble des habitants du domaine. Il vous appartiendra de peupler et de meubler en fonction des circonstances et des besoins.

Néanmoins, le principe d'une description pour un bac-à-sable est moins de fournir un catalogue touristique complet que des guides, des repères sur lesquels s'appuyer pour extrapoler en improvisant. Quand ces points saillants sont logiques et reflètent la cohérence du décor et de la situation, il n'y aucune difficulté à remplir les interstices.

### Présenter le cadre aux joueurs

Vous allez trouver dans les pages suivantes une vaste quantité d'informations sur le domaine. Comment les présenter aux joueurs ? Faites simple. Vous vous adressez aux personnages. Ceux-ci sont des étrangers et ne connaissent rien au coin.

- Présentez les éléments physiques (décors, paysages, vues, panorama, détails) uniquement lorsque les personnages peuvent effectivement les voir. Revenez régulièrement sur les quelques points visibles de presque partout (comme le Massif des Gobelaines).
- Présentez les généralités – ce que les voyageurs savent du domaine (cf. page 21). Ne répondez pas aux questions des joueurs. Ce sont les personnages qui doivent interroger les gens et donc trouver des PNJ qui savent ou non des choses et qui acceptent de leur parler. Ne donnez des détails que si les joueurs les demandent. S'ils ne demandent rien, c'est que ça ne les intéresse pas. Même si le détail est extrêmement important, les personnages doivent faire l'effort d'aller le chercher.
- Cependant, comme les joueurs ne savent pas quoi chercher ou quoi demander, vous devez aussi poser des indices et surtout, surtout, toujours donner des réponses. Un figurant peut ne pas connaître une réponse, mais il saura sans doute à qui s'adresser. Un joueur qui pose une question doit obtenir une information, quelle qu'elle soit (à moins que son personnage se soit comporté comme un gougnafier avec les PNJ, bien entendu).

## Les Collines de la Pacherie

Les Collines de la Pacherie forment une vaste étendue sauvage entre les routes qui mènent de Valastir à Kaerimbor et de Forterive à Xélyls, sur les marches méridionales de la principauté d'Arly.

**Hydrographie.** C'est un pays sec mais pas aride. De très nombreux cours d'eau, petits et peu fournis, souvent bien encaissés, certes, mais toujours approvisionnés, descendent des Monts Argentés, vers le nord, pour finalement se jeter dans la Lorme.

**Climat.** Les températures sont relativement élevées toute l'année et les précipitations peu importantes. Ce sont les Monts Argentés qui récoltent la pluie et la retournent par le biais des cours d'eau. Un vent sec et violent souffle régulièrement, en provenance du sud-est et des déserts du sud d'Osgild, portant parfois



## Les points très importants que le MJ doit garder en tête

- **La région est sauvage.** Le domaine de Gravaël se situe au cœur d'une région restée sauvage malgré les anciennes tentatives des humains de la coloniser. C'est le seul point de « *civilisation* » à des jours à la ronde et on peut sentir un certain caractère insulaire chez ses habitants.
- **Le climat est méditerranéen.** Pensez chaleur, cigales, garrigues, euphorbes, chênes kermès, vents secs et risques d'incendie. Bien sûr, il y a tout le pourtour méditerranéen pour vous inspirer, mais aussi la Californie (et ses cactus) et l'est de l'Australie (et ses eucalyptus). N'hésitez pas à revoir ou relire les histoires de Marcel Pagnol (ou inspirées par lui) pour les décors de collines et de garrigues...
- **Le domaine est riche.** Les gens vivent bien, dans un confort matériel tout à fait exceptionnel pour l'époque et le monde. Tout ici respire le « *buen-vivir* ». Mais les gens sont toujours un peu cupides, un peu profiteurs, un peu matérialistes, même les plus sympathiques.
- **Le domaine est exigeant.** Les hiérarchies sont bien établies, la loi appliquée, les fautes punies. On ne rigole pas avec les traditions et les coutumes.
- **Le domaine est religieux.** C'est l'Abbaye de Sainte-Andromède qui dirige tout. Les rites et les lois religieuses fixent le cadre de pensée des habitants du domaine. Heureusement, c'est un panthéon et on trouve toujours chaussure à son pied ! Il y a bien d'autres sanctuaires et lieux de culte.
- **Le domaine est méfiant.** Les étrangers sont bien accueillis tant qu'ils ont de l'argent à dépenser, sinon ce sont de probables parasites venus profiter des largesses du domaine. Il faut faire ses preuves pour être accepté. De même, les gens ont peur de ce qu'il y a de l'autre côté du mur (à juste titre, la plupart du temps).
- **Le domaine est ignorant.** Personne ne connaît la véritable histoire du domaine ; personne ne s'en préoccupe ; personne ne s'inquiète des anciens traités avec les gobelins ; personne ne pose de question ou ne s'interroge sur les mystères et les merveilles du lieu. On connaît les histoires connues et ça suffit : on ne veut surtout pas en savoir plus.

des senteurs étranges et enivrantes – chacun craint le Vent des Fous et les coups de sang qu'il provoque.

**Reliefs.** La Pacherie est une région calcaire qui s'est soulevée et plissée lorsque les Monts Argentés se sont dressés hors du sol. Plus tard, les précipitations et les vents l'ont modelée et creusée : combes, ravines, canyons, crêtes contournées. Les reliefs sont souvent abrupts. De grandes roches et des chaos émergent ici et là, formant des points hauts ou des labyrinthes de pierre. Les collines sont creusées de très nombreuses et parfois très vastes cavernes et grottes naturelles. On ne sait pas combien de rivières sou-

terraines parcourent le pays, mais les cours d'eau disparaissent parfois pour ne réapparaître que plusieurs lieues plus loin, et les sources sont très nombreuses.

**La flore et la faune naturelle.** Voici quelques éléments pour vous aider à décrire le décor des collines :

- Les arbres sont peu nombreux et de taille plus réduite qu'ailleurs. Leurs troncs, à l'écorce épaisse, sont tordus, contournés, secs. Leurs feuilles sont petites, satinées, velues, d'un vert impérial sombre et puissant au-dessus et d'un magnifique vert céladon en-dessous. Bien souvent isolés, ils peuvent néanmoins consti-

## Ambiance et détails de description, suite

Si vous avez besoin d'images plus précises, vous pouvez consulter les mots-clefs *Garrigues*, *Massif d'Allauch*, *Provence*, *Chaos rocheux*, sur la toile.



## La faune locale

Une petite liste de créatures dangereuses que le voyageur imprudent peut croiser sur sa route. Vous noterez que ce sont essentiellement des créatures de surface. Les grottes et cavernes de la Pacherie peuvent abriter des créatures plus spécifiques.

Babouins géants  
Banderlogs  
Basilics  
Crocodiles  
Dragons bleus  
Dryades  
Goules  
Hyènes géantes  
Kobolds  
Lions des cavernes  
Manticores  
Scarabées géants  
Scorpions géants  
Stryges

tuer des bosquets épais, labyrinthiques ou carrément infranchissables – les portées de vue sont toujours réduites. [Chênes verts, genévriers, oliviers, chêne-liège, arbousiers, cédratiers...]

- Deux types de forêts se partagent les zones sylvestres : des forêts de chênes pubescents (claire, arbres assez grands, aux troncs droits) souvent associés à des pins et des forêts de chênes-lièges (labyrinthiques, épaisses, ombragées).
- Les arbustes moutonnent ici et là, formant des massifs difficiles à traverser mais où il est très facile de se dissimuler. Parfois, ils envahissent complètement combes et vallées, jusqu'à en interdire le passage, à moins d'être un sanglier (ou un gobelin) ou de marcher à croupetons et à vitesse réduite. Les feuilles sont toujours d'un vert soutenu. Les buissons sont, en presque toute saison, mouchetés de petites fleurs blanches et jaunes. [Ajoncs, genévriers, pistachier, nerpruns, chênes kermès, genêts, romarin, buis, jasmin, ciste...]
- Le tapis herbacé est peu épais, présentant des touffes d'herbes odorantes et des champs de fleurs sauvages. Les odeurs sont enivrantes, entêtantes, lourdes dès

que le soleil luit et viennent à manquer quand il pleut... [Thym, garance, asphodèles, euphorbes, salsepareille, fragon...]

- Le feu prend régulièrement – sous le contrôle des humanoïdes, souvent assistés de magie, ou naturellement suite à des orages violents – et nettoie les pentes et ravines des broussailles, laissant naître de nouvelles populations.
- La faune sauvage est abondante : sangliers, chèvres sauvages, chèvres des montagnes, antilopes, lièvres, coyotes, vautours, tatous, lézards, monstres de Gila, serpents à sonnette, pumas, hyènes, chacals. N'oubliez pas les insectes, innombrables, qui volent partout (abeilles, mouches, papillons en journée, lucioles la nuit) ou grouillent dans les herbes (araignées, sauterelles, coccinelles, scarabées)... Et puis, toujours, les bruits incessants des cigales et des grillons...

**Créatures et habitants.** La Pacherie est une région sauvage et dangereuse. Elle abrite de nombreuses populations d'humanoïdes monstrueux : Gobelins, Minotaures, Ogres, Ophidiens, Géants du feu et même des Chacals-garou. Étonnamment, si ces populations restent extrêmement protectrices de leurs

## Mais à quoi ça sert autant de détails ?

L'un des principaux intérêts de mettre des détails dans une description, au-delà de la poésie ou de la puissance narrative du procédé, c'est que cela prépare aux scènes d'action et aux combats ! Une bonne baston est beaucoup plus intéressante quand les personnages et leurs adversaires peuvent profiter des éléments du décor. On ne se bat pas de la même manière sur un tapis d'épines sous un épicea qu'au milieu des racines noueuses d'un chêne-liège, et le chahut des cigales peut couvrir une approche un peu discrète, ruinée aussitôt qu'une volée de perdrix s'égaye soudain sous les pas d'un personnage. Chaque élément de description distillé dans la présentation d'une scène peut servir d'inspiration pour rajouter des éléments tactiques significatifs en jeu : le soleil, la pluie, la nature des sols, le couvert végétal, les bruits, les odeurs, les passants, les animaux, etc.



territoires et domaines, elles ne s'aventurent pas hors de leurs limites et les humains ont peu à se plaindre d'elles. Ce n'est pas vrai pour de nombreuses autres créatures magiques ou naturelles agressives et nuisibles (comme les basilics ou les manticores) qui n'hésitent pas à attaquer un peu tout le monde selon les opportunités. Néanmoins, il faut signaler que l'abondance de la faune et de la flore suffisent à soutenir l'appétit de presque tout le monde...

## Le domaine de Gravaël

### La route

**Trouver la route.** À seulement quelques lieues de Forterive, au pied des premiers reliefs, s'ouvre une route bien connue des marchands d'Osgild. Empierrée, solide et stable, elle est assez large pour laisser passer deux chariots de front (en dehors de quelques rares endroits plus délicats à aborder). Elle est entourée, de chaque côté, d'un muret de pierres sèches ininterrompu. En deçà du mur, c'est le territoire des hommes ;

### Gravael- Les-Abbeses

Chef-lieu du domaine, centre du pouvoir religieux, politique et judiciaire. Vaste bourg s'étendant autour de l'Abbaye et de ses dépendances.





au-delà, celui du sauvage et des gobelins. Sur près de quatre-vingt kilomètres, ces deux murs parallèles encadrent les voyageurs, les guident et les rassurent. Jamais aucune caravane, jamais aucun voyageur ne fut attaqué par des Gobelins ou d'autres humanoïdes tant qu'ils suivaient la trace.

La même chose n'est pas vraie des autres créatures sauvages. Il faut toujours faire attention aux scorpions géants qui prennent le soleil sur les murets, aux basilics à la recherche de chair fraîche et à d'occasionnels pseudo-dragons bleus venus piller une caravane pour épaissir leur matelas.

La route s'enfonce au travers des garrigues, parcourt le fond des combes et des ravines, suit de lon-

gues crêtes au-dessus de paysages magnifiques.

**Les relais.** Tous les vingt kilomètres, les murs s'écartent largement pour offrir aux voyageurs harassés l'espace d'une vaste esplanade. On peut y garer les chariots, détacher les bêtes, utiliser les foyers ouverts aménagés par des générations de marchands et de pèlerins. Chacune de ces places comprend aussi une grande auberge, à la literie confortable et aux repas copieux, mais qui reste néanmoins un luxe que seuls les voyageurs les plus fortunés peuvent s'offrir.

**Temps de voyage.** Un chariot marchand met près de quatre jours pour atteindre le bout de la route, mais un voyageur plus pressé et à cheval peut ne s'arrêter qu'une seule fois, au relais du fort, avant d'atteindre Gravaël en deux jours épuisants.

### Les trois relais sur la route (en partant de Forterive)

- **L'esplanade du Caroubier** : Nommée ainsi en raison de l'arbre vénérable qui en occupe le centre : on estime son âge à plus de 2 500 ans, si on en croit les elfes, résultat d'une blague ancienne quand un alchimiste elfe versa une potion de longévité entre ses racines. L'auberge locale est la « **Maison Feilline** », connue pour son cidre de caroube et ses ragoûts de chèvres sauvages (fournies par les tribus minotaures des massifs proches).
- **Le relais du fort** : Situé non loin du sommet d'un massif dominant toute la région, clef du passage vers les vallées intérieures des Collines de la Pacherie. L'endroit abrita longtemps une forteresse humaine à l'époque des tentatives de colonisation, mais il n'en reste plus que des ruines et les racines d'une vague enceinte qui délimitent l'espace utilisable. L'auberge de la Tour est installée dans l'unique bâtiment encore intact – l'une des grandes tours de garde, au-dessus d'un profond précipice.
- **La vallée des Cytises** : Sis sur les rives de la Bassetome qui, à cette hauteur, s'étale langoureusement entre une haute falaise et une large plage de galets, le dernier relais avant d'arriver à Gravaël tient son nom des épais buissons épineux qui en protègent et délimitent les accès. L'auberge, « **La Mère Têtard** », transmise de génération en génération depuis un paquet de générations, est un long bâtiment de bois palafitte, construit à demi sur le cours d'eau et célèbre pour sa cuisine, certes grasse, mais utilisant pleinement les ressources locales – petit gibier, poisson, plantes aromatiques, etc.



## Quelques événements sur la route ?

- Un scorpion géant (le plus gros qu'on puisse imaginer, de la taille d'un éléphant) prend le soleil sur le mur. Faut-il tenter de passer ? Déranger la bête ? Attendre que la nuit tombe ou que la créature ait faim ?
- Deux caravaniers se disputent le soir quand ils arrivent aux relais. En temps normal, ils ne voyagent jamais en même temps – vue leur détestation mutuelle – mais ils se sont emmêlés les pinceaux dans les emplois du temps. Bref, trop c'est trop, et ils finissent par tirer les armes des fourreaux tandis que leurs employés font de même.
- À chaque relais, il existe une petite population locale résiduelle, bien installée dans un petit village de tente sur les pourtours – prostituées chamarrées et débonnaires, liseuses du destin ressemblant à de vieux pruneaux souriants, vendeurs de viande frite, de gâteaux au miel et de drogues récréatives diverses, réparateurs de chariots et masseurs pour animaux de trait... Ce sont le genre de personnes qui connaissent de nombreuses rumeurs sur le domaine de Gravaël, pour peu qu'on sache leur parler.

**Le bout de la route.** En fin d'après-midi du quatrième jour, les voyageurs pénètrent enfin dans le domaine de Gravaël. Les murets qui entourent la route laissent place à de hauts murs de pierres sombres. Ceux-ci s'éloignent rapidement, de part et d'autre, et s'enfoncent dans les collines. À moins que les chariots ne s'arrêtent une dernière fois à Louances avant de rejoindre leur destination finale le lendemain, il reste encore une quinzaine de kilomètres à parcourir pour atteindre Gravaël-les-Abbesses, tard dans la soirée...

## Le mur

Avant d'aller plus loin, parlons un peu du mur.

Le mur est une construction artificielle – un mur avec des pierres empilées et jointoyées, en somme – de trois à quatre mètres de haut et d'un mètre de large, plutôt facile à escalader, qui fait tout le tour du domaine, sans interruption (si on excepte, bien entendu, le passage au bout de la route).

Une analyse magique montre que le mur possède bel et bien une aura magique, mais une lecture des enchantements ou une identification

ne donne rien de plus. C'est juste une magie chthonienne très ancienne.

Cette magie n'empêche absolument pas de passer d'un côté ou de l'autre du mur, mais il faut reconnaître que les créatures sauvages et les animaux ne s'en approchent pas et que les humanoïdes monstrueux lui manifestent un respect considérable.

Seuls les créatures volantes se contrefichent de l'existence du mur. Les manticores des Plaines septimes et les striges du Valdombe n'hésitent pas à s'abattre sur le domaine lorsque tel est leur bon plaisir.

## Tout le tour ?

Presque. Des imbéciles ont détruit une partie du mur, il y a un peu plus de vingt ans, sur la partie qui sépare le Massif des Louves des Crêtes des ombres. Sur une largeur d'environ trente ou cinquante mètres, le mur s'est effondré en tas et toutes les tentatives pour le reconstruire ont échoué. Depuis, les créatures sauvages n'hésitent plus à passer, par témérité ou par accident – notamment une bande de banderlogs qui hantent les Crêtes des ombres et viennent piller les greniers du domaine.



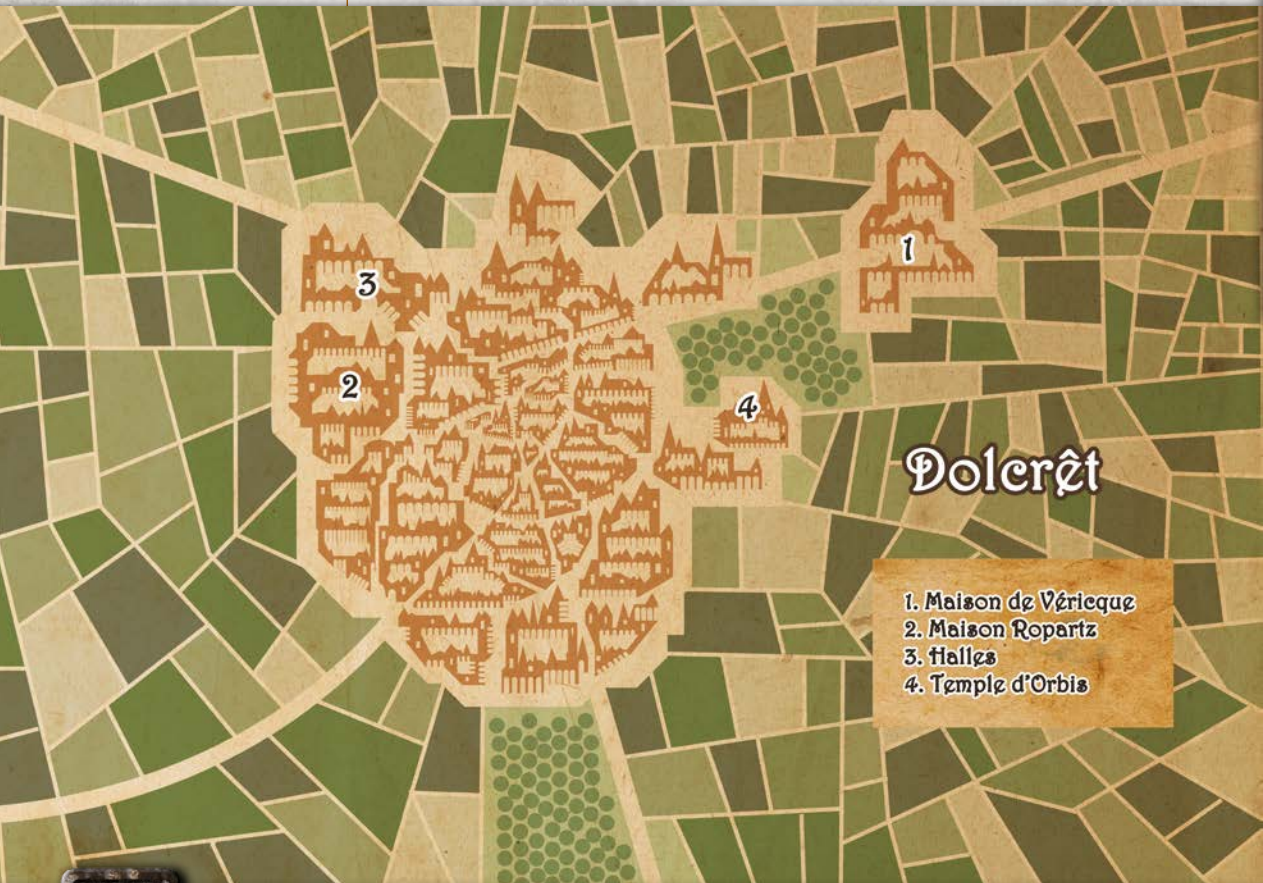
## Décrive le domaine

**Le relief.** Le domaine de Gravaël est une succession de trois vallées séparées par des hautes collines. Les vallées sont assez plates, tout juste bosselées – de vastes réserves agricoles intensément exploitées – tandis que les collines environnantes se dressent parfois jusqu'à des altitudes impressionnantes, limitant souvent les voies de communication à quelques routes abruptes ou à des détours pour trouver les percées.

**Les cours d'eau.** L'Ordèle et la Tomeline sont deux rivières qui descendent des Monts Argentés et se rejoignent pour former la Bassetome.

L'Ordèle est une rivière lente, aux eaux riches, qui traverse les marais du Valdombe avant de pénétrer dans le domaine. Son cours reste paresseux jusqu'à ce qu'elle se joigne à la **Tomeline**. Cette dernière est plus vive, plus fraîche aussi, et ses eaux sont préférées pour le travail des conserveries locales.

**La faune et la flore.** D'abord, des abeilles. Partout. Tout le temps. De belles abeilles charnues et poilues, au jaune profond et au noir élégant. Des abeilles douces et calmes, qui travaillent, sinon en silence (ah, ce bourdonnement incessant), du moins avec application et sans s'intéresser au reste. Ensuite, des

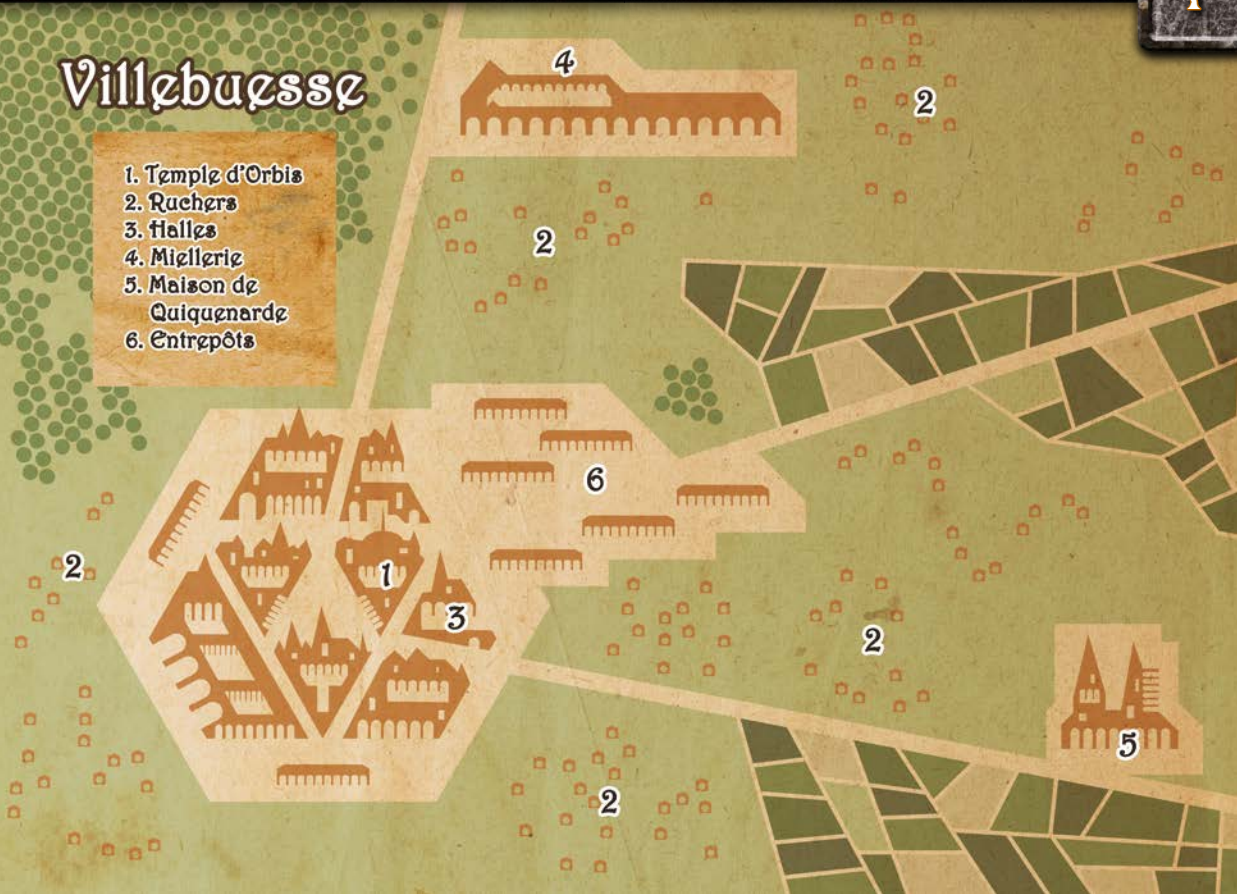


1. Maison de Vérieque
2. Maison Ropartz
3. Halles
4. Temple d'Orbis



# Villebuesse

1. Temple d'Orbis
2. Ruchers
3. Hallès
4. Miellèrie
5. Maison de Quiquardz
6. Entrépôts



papillons aux couleurs et motifs in-finis. Et puis toute une collection de campagnols, loirs, mulots, lérots, chouettes, hiboux, renards, genettes, martes, fouines, daims, lézards paresseux et buses attentives. Tous les autres gros prédateurs et les bêtes plus massives (comme les chèvres des montagnes ou les sangliers) ont depuis longtemps été chassés.

**Les productions agricoles.** Toutes les productions agricoles du domaine sont non seulement abondantes, mais d'une qualité exceptionnelle. Forcément, pourrait-on dire, puisqu'une sainte de l'église de Cérès veille sur la région depuis plusieurs siècles... En passant rapi-

dement sur les productions à destination purement locale (légumes des jardins, élevage, céréales), les trois principales sources de revenu des producteurs du domaine sont les fruits, le miel et le poisson.

- Les vergers couvrent le Val des Abbesses et le Val d'Aisguile : pêches, abricots, citrons, cédrats, amandes, prunes, cerises, figues, raisins, coings... sont produits en grande quantité et transformés sur place en pâtes de fruit, pâtes d'amande, confitures, gelées ou exportés frais, en cagettes...
- Les innombrables ruches des environs de Villebuesse et d'Escargaite donnent du miel, de la cire et du



## Le Ponton

Seul passage à pied sec sur la rivière, petit village connu pour ses moulins et ses conserveries.

nectar, là encore transformés en toute une série de produits spéciaux – du nougat à la bougie – quand le miel n'est pas simplement conditionné en lourds barils.

- Lorsqu'elle pénètre dans le domaine, l'Ordèle garde son cours lent et marécageux du Valdombe, mais les hommes ont altéré son parcours en creusant des dizaines, des centaines d'étangs, selon un réseau complexe de guidage des flots. Là, de Dombes au Ponton, ils élèvent brèmes, carpes, gardons, brochets, anguilles, perches, tanches, écrevisses. Après les

pêches, les poissons sont traités dans plusieurs conserveries : ils sont séchés, salés ou simplement cuisinés dans des huiles aromatiques et mis en bocaux. Les poissons de Gravaël sont une délicate gâtée goûtée jusque dans des pays forts lointains.

- On peut aussi signaler une production assez importante de truffes, notamment sur les Crêtes de Souvine et dans la Forêt d'Aisguile.

**Les villages.** Les villages de Gravaël sont serrés, les maisons appuyées les unes sur les autres



## Le Ponton

1. Maison des artisans
2. Mielles
3. Maison des artisans
4. Temple d'Orbis
5. Entrepôts



# Maraguç

1. Halles
2. Maison Cambrez



pour limiter l'emprise sur les lieux agricoles utiles. Les pentes des toits, couverts de tuiles, sont à peine marquées. Les épais murs de pierre blanche sont soigneusement ajustés. Pour se protéger de la chaleur et du soleil, de larges arcades courent aux rez-de-chaussée, tandis que les fenêtres restent petites et en retrait.

**Ouvrages d'art.** Tous les ponts, ponceaux, puits, aqueducs, systèmes d'irrigation du domaine sont solidement construits en pierre et bien entretenus.

## Les régions du domaine

**Crêtes de Souvine.** Collines abruptes, marquées par un versant

brutal au sud et de longues falaises surplombant le Val des Abbesses.

Forêts de chênes pubescents, sur les coteaux nord en pente douce (forêt assez claire, avec des arbres élevés, au tronc droit) et de pins de petite taille sur les crêtes et au sud (bois espacés avec un sous-bois dégagé). Production saisonnière de truffes sauvages au pied des chênes.

**Forêt d'Aisguile.** Massif élevé couvert d'une forêt de chênes pubescents. Connue pour ses nombreuses combes, ravines et doles, ainsi que pour le gouffre d'Aisguile (d'une profondeur de plus de cent-cinquante mètres et d'un diamètre de quarante). De nombreuses légendes courent sur



## Hautbail

Petit village perdu au sommet de l'Éperon, sans doute l'un des plus pauvres du domaine. Ses habitants exploitent les forêts de chêne-liège et sont considérés comme des sauvages, endogames même, tandis qu'eux-mêmes se vivent en hommes libres, insoumis à l'autorité de l'Abbaye.

l'endroit, notamment la manière dont Sainte-Andromède débarrassa les lieux d'un dragon noir très puissant. Production saisonnière de truffes sauvages au pied des chênes.

**Forêt Sazun.** Longue pente douce et peu élevée, favorable au passage entre le Val des Abbesses et le Val d'os. Forêts de chênes pubescents.

**L'Éperon.** Extension rocheuse du Massif de Foulz, enfonçant deux hautes falaises en coin dans le domaine et séparant le Val des Abbesses de celui d'Aisguile. Forêts de chênes-lièges exploitées par les habitants de Hautbail.

**Massif des Louves.** Petit massif surplombant le Val des Abbesses et couronnée de hautes roches lui donnant l'air d'une louve hurlant à la lune. Un sanctuaire de Maëdra subsiste depuis longtemps dans l'une des nombreuses cavernes qui s'ouvrent au pied de la couronne, parfois fréquenté par les apiculteurs du domaine.

**Val d'Aisguile.** Plaine ondulée et plissée, couverte de vergers et de ruchers séparés par des rideaux de cyprès. Plusieurs chaos rocheux étendus ont déterminé l'emplacement des villages du val.

## Hautbail

1. Association des producteurs indépendants de Gravaël



**Val d'Os.** Vallée étroite et ombragée, coincée entre les Crêtes de Souvine et le Massif de Gobelaine, couverte d'épaisses broussailles et partiellement inhabitée en raison de la présence de plusieurs cavernes occupées par des goules. La vallée est balisée par des stèles érigées par les prêtres de Morn, qui contiennent les goules et les empêchent de pénétrer dans le reste du domaine.

**Val des Abbesses.** Plaine assez plate, couverte de vergers et de ruchers séparés par des rideaux de cyprès. Nombreux petits hameaux de quelques maisons tout au plus.

## Autour du domaine

**Collines du gué.** Basses collines couvertes de garrigues et d'épais bosquets de chênes kermès.

**Crête des ombres.** Longue crête en plateau marquée par des pentes abruptes au nord et au sud, encaissant les vallées de l'Ordèle et de la Siarque.

**Landes septimes.** Large plaine coupée de canyons et de ravines et couverte de maquis épais. Terrain de chasse de plusieurs couples de manticores.

**Le Val de Siarque.** Gorges profondes où coule la Siarque, une rivière tumultueuse et rapide, marquée par de nombreuses cataractes et un parcours sinueux. Une végétation épaisse occupe les rives de la Siarque et abrite une faune nombreuse – des sangliers, principalement.

**Le Valdombe.** Zone humide et marécageuse. L'Ordèle, après un cours supérieur assez rapide et quelques courtes cataractes, rencontre un terrain épais où les limons provenant des carrières des Monts Argentés forment un matelas mou et perméable. Le Valdombe se poursuit au-delà du mur entre la forêt d'Aisguile et les crêtes de Souvine.

Le village de Dombes accueille des pêcheurs au cœur des étangs poissonneux du Valdombe. [**Créatures spécifiques** : crapauds géants, feu follets, crocodiles, striges.]

**Les Herbetolles.** Plaine rocailleuse connue pour sa végétation unique dans la région, notamment des plantes succulentes (cactus, euphorbes, jubarbes, etc.). Plusieurs de ces plantes fournissent des composantes pharmaceutiques et alchimiques précieuses.

**Massif d'Erquerol.** Massif couvert de maquis épais, abritant, plus au sud, quelques populations de minotaures.

**Massif de Foulz.** Massif forestier couvert de chêne-liège.

**Massif des Gobelaines.** Immense montagne un peu ronde, visible à plusieurs dizaines de kilomètres, au sommet aride, marquée par de nombreux à-pic. Plusieurs espèces de rapaces – aigles, vautours, etc. – nichent dans ses falaises. Ses pentes sont d'abord couvertes de forêts de chênes pubescents qui laissent la place à des prairies d'altitude parsemées de chaos rocheux, puis à la roche nue. Le massif des Gobelaines est, comme son nom le laisse supposer, occupé par une importante tribu gobeline.

**Plateau des Carbonels.** Plateau forestier au-dessus des Herbetolles présentant une flore singulière pour la région – eucalyptus, acacias, cajepulier, etc.

## Les communautés du domaine

Pour chaque communauté présentée sur la grande carte, vous pouvez vous reporter à la carte correspondante quand elle existe pour plus de détails sur la géographie, la toponymie et les lieux importants.



## Pas un annuaire !

Dans les pages suivantes, vous ne trouverez pas une liste de TOUS les habitants et visiteurs du domaine. Seulement les plus importants ou les plus archétypaux. Inventez tous les autres en fonction de vos besoins, des circonstances, des demandes des joueurs et des actions des personnages.

## Les habitants du domaine

Après cette présentation succincte de la géographie du domaine et de ses environs, voici le cœur du sujet de ce premier chapitre : les habitants du domaine.

La plupart des histoires que l'on peut raconter dans une campagne comme **Le Tombeau d'Andromède** proviennent des interactions entre les personnages et les PNJ, et entre les PNJ eux-mêmes. Plus ces interactions sont riches, plus les histoires seront intéressantes et complexes : les joueurs devront constamment effectuer des choix en tenant compte des dynamiques sociales dans lesquelles ils sont impliqués (à moins qu'ils ne décident de foncer, de façon sociopathique et en s'en contrefichant).

Le rôle du meneur de jeu est de donner vie à ces interactions et les pages qui suivent devraient l'y aider : à chaque fois que les personnages agissent dans le domaine, demandent de l'aide, tentent d'obtenir quelque chose des habitants (informations, autorisations, soutien, protection, etc.), ils se retrouvent forcément impliqués dans les dynamiques locales. Bien en comprendre les principes, l'esprit plutôt que la lettre (du par-cœur), doit permettre au meneur de jeu d'improviser sans effort et toujours dans le ton juste, dans la cohérence. C'est comme une petite musique de fond, un refrain indiscernable au début mais que les joueurs sauront fredonner, puis chanter avant de s'en servir en parfait contrepoint pour atteindre leurs objectifs.

## Les grandes dynamiques

Comme souvent, quand on parle d'un milieu socio-économique relativement autarcique, on a affaire à

un panier de crabe, voire à un pot de pus selon sa sensibilité. Le domaine de Gravaël n'échappe pas à la généralisation. Contrairement aux Fatums individuels (présentés plus loin dans ce chapitre), ces dynamiques ne constituent pas tant des histoires en cours que des points de repères pour vous aider à imaginer les réactions des PNJ.

Voici les grandes dynamiques à l'œuvre.

- **Le contrôle du pouvoir religieux.** L'Abbaye mène le bal sur le domaine de Gravaël. Sa puissance économique et politique assure à l'église de Cérés une prééminence unique ; même l'église de Guardal, pourtant pleinement impliquée, lui est soumise. Bien entendu, les autres cultes officiels – Morn en tête – souhaiteraient être un peu plus impliqués dans les affaires locales, et il est certain que leurs représentants cultivent une certaine aigreur et qu'ils ne collaborent pas toujours facilement. Néanmoins, ce ressentiment n'influe pas énormément sur les affaires courantes.
- **Le contrôle du pouvoir économique.** Plus complexe, le contrôle du pouvoir économique est une lutte constante entre plusieurs acteurs : **l'Abbaye**, d'abord, qui administre le domaine, enregistre les transactions et décide des grands travaux domaniaux (notamment par le biais des Halles) ; **les anciennes familles** ensuite, souvent propriétaires de larges alleux et en même temps tenants des terres de l'Abbaye, sans compter que presque toutes les religieuses influentes proviennent de ces mêmes familles ; **les petits propriétaires indépendants**, peu influents mais nombreux tout de même, qui se transmettent des



parcelles de génération en génération, petites mais suffisamment riches pour assurer le confort de toute une famille ; **les transformateurs**, qui emploient une vaste main d'œuvre dans plusieurs manufactures et conserveries ; **les transporteurs et les intermédiaires**, qui agissent hors du domaine pour écouler les produits locaux ; enfin tous ceux qui ne possèdent ni n'exploitent la terre, mais vivent sur le domaine : épiciers, taverniers, artisans, guérisseurs, artistes, scribes, prostituées, voleurs, etc.

- **La représentation politique.** Troisième dynamique importante : qui prend les décisions législatives et exécutives sur le domaine ? Qui décide des travaux ? Qui décide de ce qu'on peut ou de ce qu'on ne peut pas faire ? Et comment ? **L'Abbaye** a beaucoup d'influence, bien entendu, mais chaque village, par le biais de **ses Capitus et de ses Échevines**, pèse lourdement dans les tractations, les demandes, les négociations et les décisions.
- **Le partage des bénéfiques.** Les trois éléments précédents n'ont

## Décrire les PNJ

Chaque figurant est défini par son nom, bien sûr, et quelques aspects importants couvrant ses occupations, ses motivations, ses désirs, ses moyens, etc. Mais nous associons aussi à chacun un compas moral – **BON, RESPECTUEUX, OPPORTUNISTE, NUISIBLE OU MAUVAIS** – qui devrait aider les meneurs de jeu à les incarner au mieux. Lorsqu'on improvise, il est toujours utile de garder en vue quelques repères utiles, et cet élément moral en est un : utilisez-le pour orienter les réactions du figurant, sa manière de gérer ses accomplissements et ses frustrations. Bien évidemment, pour compliquer les choses, le compas moral d'un figurant peut varier en fonction de ceux à qui il a affaire : un figurant peut être bon pour ses enfants et mauvais pour tous les autres. Mais cela reste malgré tout une exception plus qu'une règle.

**BONS.** Une telle personne respecte naturellement les autres, fait attention aux gens et évitera, autant que possible, tout acte malveillant, mesquin, jaloux. Cela n'empêche ni les colères, ni les énervements, ni même l'action brutale quand c'est nécessaire. Mais le figurant est vraiment et sincèrement bienveillant et ne se pose pas de question quand il s'agit d'aider, de tendre la main ou simplement de ne pas faire de mal.

**RESPECTUEUX.** Le figurant respecte les lois et les conventions sociales. Il agit pour se conformer à ce qu'on attend de lui. Il est bienveillant parce que c'est « mal » de faire autrement, pas parce qu'il est profondément bienveillant. En fait, dans certaines circonstances, il peut agir comme un monstre avec le même naturel. Dans tous les cas, il ne s'intéresse pas vraiment à autrui, ni en bien ni en mal. Il aidera si ça ne lui coûte rien ou si ça lui coûterait (au moins socialement) de ne pas le faire ; ou il feindra l'indifférence.

**OPPORTUNISTES.** Le figurant cherche toujours à couper les angles ou à profiter des circonstances. Il n'est pas spécialement malveillant, mais il est certainement égoïste et profiteur si cela ne représente pas trop de risques pour lui ou si le gain est à la hauteur de ces risques.

**NUISIBLES.** Le figurant pense d'abord à ses intérêts. C'est un opportuniste doublé d'un mesquin. S'il peut profiter des gens, il devient rapidement un parasite insatiable. Sinon, il se révèle un véritable salopard prêt à entraver initiatives et projets, à détruire des réputations ou à causer de sérieux problèmes à ceux qu'il n'aime pas – par pure jalousie, par méchanceté crasse ou parce qu'il en a le pouvoir. Heureusement, la plupart des nuisibles ont la vue courte.

**MAUVAIS.** Ce n'est pas le cas de ces PNJ-ci. Ceux-là ont des objectifs précis, une vision du monde (où ils sont le point central) et des désirs informulés qu'ils réaliseront quel qu'en soit le prix (surtout pour les autres). Ils pensent à long terme et les gens ne sont pour eux que des outils ou des obstacles, rien de plus.



## La puissance de l'abbaye

Quand on dit que l'Abbaye contrôle le domaine de Gravaël, ce n'est pas une exagération. Les deux-tiers des terres effectivement exploitées sont des tenures, c'est-à-dire qu'elles appartiennent à l'Abbaye qui en confie l'exploitation à des paysans sous contrat. Le tiers restant est constitué d'alleux, des terres appartenant à des particuliers. De même, près d'une maison sur trois, dans les villages, est louée à ses habitants par l'Abbaye.

Cependant, comme pratiquement toutes les religieuses appartiennent à la quinzaine de grandes familles qui ont colonisé les lieux, les collusions entre l'Abbaye et ses administrés sont néanmoins particulièrement nombreuses.

d'importance que pour répondre à une question essentielle : comment partage-t-on les bénéfices du domaine ? Qui touche combien sur quoi ? Il y a les bénéfices commerciaux directs et puis, derrière, il y a les taxes (notamment les dîmes reversées aux cultes – Cérés et Guardal en tête – qui envoient des bénéfices considérables aux églises-mères, au loin du domaine). Combien touchent les producteurs, les transformateurs, les transporteurs, les marchands, etc. ? Quelles églises peuvent prétendre à leur part des taxes, et à quelle hauteur ? C'est l'influence religieuse, économique et politique de chacun qui fixe, pour un temps, ses prétentions financières. Autant dire que tout le monde s'agite, discute, complot, s'allie ou se trahit, dans l'espoir de grappiller un peu plus chaque année...

## L'Abbaye

Au cœur du domaine, à la fois physiquement, socialement et politiquement, se trouve l'Abbaye. Consacrée à Cérés, le dieu de l'agriculture et du travail, et à Guardal, le dieu de la protection. L'Abbaye accueille une centaine de religieuses dont le travail principal consiste à administrer le domaine et son activité.



Dame Jehanne de Véricque

**L'abbesse.** Dame Jehanne de Véricque. Opportuniste. Dirigeante de l'Abbaye depuis une quinzaine d'année. Son objectif prioritaire est d'envoyer les revenus attendus au grand temple de Cérés et de régler les moniales du domaine.

## La hiérarchie du domaine

L'Abbaye obéit à une chaîne hiérarchique assez précise, que religieux comme séculiers doivent respecter :











Dame perlia Cambrez

**La Prieurine.** Dame Perlia Cambrez. Respectueuse. Première assistante de l'Abbesse depuis six ans. Affairée, parfois un peu naïve – plus par fainéantise que par réelle incompetence – elle est étouffée par l'Abbesse qui délègue peu de responsabilités.



Sœur Merline de Montreau

**La Matriculine.** Sœur Merline de Montreau. Nuisible. Responsable des écrits de l'Abbaye – capitulaires, actes notariés, bibliothèque, journal, correspondance, etc. Renfermée, peu appréciée des autres sœurs, jalouse de ses prérogatives et de son (petit) pouvoir personnel (celui de faire avancer ou non dossiers, demandes, rapports, etc.)



Sœur Taline Sascédelles

**La Cellarine.** Sœur Taline Sascédelles. Respectueuse. Chargée de l'organisation matérielle de la vie de l'Abbaye – logistique, approvisionnement, entretien, etc. Elle a sous sa charge plusieurs postes importants : **la Luminière** (chargée des comptes propres à l'Abbaye, présidant au contrôle des dépenses et au paiement des factures), **l'Hortolamine** (responsable des jardins et cultures directement sous le contrôle de l'Abbaye, notamment le jardin des simples), **la Connétable** (responsable des écuries, des voitures et chariots de l'Abbaye, ainsi que du transport de l'Abbesse et des sœurs), **la Cuisinière** (responsable non seulement des cuisines, mais aussi des thermes et du lavoir de l'Abbaye – et non, ce n'est pas forcément la Cuisinière qui est derrière les fourneaux ! Elle a des sœurs pour cela).



Dame Jahert d'Aisguile

**La Doyenne.** Dame Jahert d'Aisguile. Nuisible. Première conseillère de l'Abbesse. Vieille bique méchante et mesquine qui n'oublie pas un affront et reste particulièrement liée aux intérêts de sa famille, les d'Aisguile.



Sœur Gerdehaude d'Ambélis

**La Camériste.** Sœur Gerdehaude d'Ambélis. Opportuniste. Responsable des registres financiers de l'Abbaye et du do-





Sœur Filiane Cohersomme

**L'infirmière.** *Sœur Filiane Cohersomme.* Respectueuse. Responsable du Lazaret de l'Abbaye et de l'hospice du domaine. Contrôle les rebouteux et médecins du domaine. Patiente et efficace, mais au jugement facile et bourrée de préjugé sur les gens et leur manière de vivre.



Sœur Siome Cambrez

**La Sacristine.** *Sœur Siome Cambrez.* Bonne. Nièce de la Prieurine. Responsable des activités purement religieuses de l'Abbaye, de la conduite des services, de l'instruction des novices et de l'accueil des pèlerins. Hon-

nête et douce, travailleuse, mais un peu déconnectée des affaires économiques et politiques.

## Les Halles

Les Halles sont au cœur du dispositif économique du domaine. Elles articulent, à la manière d'une coopérative, les nécessités de la culture, de la transformation, du transport et de la distribution des productions locales. Au lieu de faire appel à des intermédiaires plus ou moins nombreux, les Halles disposent de plusieurs caravanes qui font les aller-retours nécessaires entre Gravaël et Forterive. De même, les Halles sont devenues une maison commerciale majeure sur les routes d'Osgild, investissant dans diverses aventures à travers le continent.

Chaque village possède un ou plusieurs entrepôts et des bureaux appartenant aux Halles, mais les Halles centrales de Gravaël-les-Abbesses sont les plus importantes et c'est de là que partent toutes les caravanes.



Dame Josque d'Aisguile

**La Maîtresse des Halles.** *Dame Josque d'Aisguile.* Opportuniste. Fille de la Doyenne. Responsable des Halles, la coopérative générale des producteurs et transformateurs du domaine.

Hait sa mère et l'Abbesse, qui savent son autorité et sa légitimité auprès des producteurs.



Crémence Fresca

**Maître de caravane.** *Crémence Fresca.* Respectueux. Maître de l'une des caravanes du domaine, qui fait la route une fois par mois entre Forterive et Gravaël, et retour.



Dame Conque de Pavois

**Chef de poste.** *Dame Conque de Pavois.* Opportuniste. Responsable de la maison commerciale de Gravaël à Forterive, chargée de la répartition des marchandises dans les caravanes en partance et de la prise de commandes spécifiques. Actuellement, elle est embringuée dans des histoires louches (cf. la Lignée, page 45).





Sœur Conis Balhuzac

**Contrôleuse.** *Sœur Conis Balhuzac.* Respectueuse à tendance nuisible. Sœur Balhuzac est une contrôleuse itinérante qui passe dans toutes les exploitations de son secteur, souvent à l'improviste, pour faire un état des champs, des vergers, des greniers, etc. Elle connaît bien le domaine, sa géographie et ses secrets, mais elle est extrêmement méfiante – elle a eu bon nombre de problèmes par le passé avec ses « clients » dont sa hiérarchie n'a jamais daigné s'émouvoir.

### La Lance et la Baillesse

La Lance est la milice de défense du domaine. Elle est dirigée par la Baillesse et constituée d'une dizaine de paladins mineurs de Guardal et d'une cinquantaine de lanciers répartis par petits groupes dans les villages pour y maintenir l'ordre, faire cesser les bagarres, enquêter sur les vols et les impropriétés, récupérer les poivrots et surveiller les pèlerins et les étrangers.

Les paladins qui viennent à Gravaël sont soit des soldats âgés, qui profitent d'une petite villégiature jusqu'à leur retraite définitive ; soit des soldats qui ont été blessés et qui viennent se refaire une santé au soleil, là où les fruits sont les meilleurs.

Les risques provenant plus nettement des visiteurs et des créatures volantes que des humanoïdes monstrueux de la région, la lance possède plusieurs objets magiques soigneusement rangés dans son armurerie, que la Baillesse n'hésite pas à sortir, histoire de calmer les velléités des pillards, des voleurs et des aventuriers trop présomptueux :

- **Deux tapis volants**, pour des interventions d'urgence à l'autre bout du domaine. À vitesse de vol maximale, une petite troupe de lanciers et un paladin peuvent se trouver à n'importe quel point du domaine en moins de cinq à dix minutes.
- **Une bulle d'anti-magie portable** (un bouclier aux armes de Guardal) pour affronter les pèlerins et visiteurs possédant des pouvoirs ou des talents spéciaux.
- En outre, la Lance possède une douzaine de **cristaux de communication**. Très chers et fragiles, ces cristaux sont installés seulement dans une dizaine de bourgade du domaine et ne vont jamais sur le terrain. Ils permettent néanmoins d'appeler rapidement à l'aide.



Dame Coliase Praquin



**La Baillesse.** *Dame Coliare Braquin.* Respectueuse. Prêtresse de Guardal, responsable de la Lance du domaine. Nommée par la précédente Abbesse et peu appréciée de la nouvelle, qui lui reproche de s'occuper un peu trop de ce qui ne la regarde pas.



Ser Gorgne

**Paladin.** *Ser Gorgne.* Bon. Vieux nain (c'est dire) qui seconde la Baillesse pour la gestion de la troupe au quotidien, mais n'est plus bon à grand chose sur le terrain. Commence à connaître les gens du coin et aspire parfois à retrouver ses montagnes natales.



Trudan  
Cérendir

**Sergent d'armes.** *Trudan Cérendir.* Nuisible. Fort avec les faibles et faible avec les forts. Brute sachant dissimuler son caractère tordu, mais craint de tous ceux qui ne bénéficient pas de hautes protections.

## L'Officielle

L'Officielle est la juge de paix du domaine. Une fois par semaine, elle rend la justice en son palais de Gravaël ; le reste du temps, elle enquête, interroge, convoque, reçoit et écoute. Elle a à traiter de toutes les questions judiciaires du domaine, criminelles, civiles ou commerciales, y compris celles qui impliquent l'Abbaye. L'Officielle actuelle est une pourriture, mais son cas est traité dans le second scénario de la campagne.



Dame Elnor de Véricque

**L'Officielle.** *Dame Elnor de Véricque.* Mauvaise. Sœur de l'Abbesse et autorité judiciaire du domaine. Jalouse, mesquine, cupide et injuste sous des apparences aristocrates et toujours posées. Elle semble toujours calme, équanime, arrangeante et patiente. Elle utilise un médaillon d'ESP pour lire les pensées superficielles des gens qu'elle interroge et un anneau de charme pour obliger certains témoins à déposer dans le sens qu'elle souhaite.

**Greffière.** *Sœur Gize d'Ambéllis.* Nuisible. Chargée de l'enregistrement des actes, interrogatoires, jugements et autres pièces légales, Sœur Gize est aussi pourrie que sa maîtresse et parfaitement capable de



Sœur Gize d'Ambéllis

faire disparaître des pièces, juste pour plomber des dossiers particuliers. Mais elle est discrète, presque invisible, et personne ne fait jamais attention à elle.

**Becquillard.** *Odomont Sirvel.* Respectueux. Le Becquillard est le « *bourreau* » du domaine. Bien qu'il ne mette plus personne à mort, il est chargé de la perception des amendes, de la mise en œuvre des confiscations et des expulsions. C'est un poste héréditaire, et l'actuel becquillard, Odomont Sirvel, aidé de ses enfants (et proches parents), exécute sa tâche avec application, sérieux et même une certaine bonhomie.



Odomont Sirvel



## Les anciennes familles

Berhagne  
Cambrez  
Cohersomme  
Collioure  
D'Aisguile  
D'Ambelis  
De Becmagne  
De Montreau  
De Pavois  
De Quiquendarde  
De Rouys  
De Tecdomme  
De Véricque  
Ropartz  
Sascédelles

## La justice du domaine

L'Officielle peut rendre quatre verdicts de culpabilité, selon les circonstances. Il n'existe pas de peine de mort.

- **Amendes** : Le condamné doit simplement payer des frais précis, à la fois à l'Officielle et à la ou les victimes, si nécessaire.
- **Confiscations** : L'Officielle confisque tout ou partie des biens du condamné. Ces biens sont ensuite gardés en gage le temps que le condamné (ou sa famille) puisse les racheter, soient annexés par l'Abbaye ou revendus aux enchères.
- **Expulsions** : Le condamné est mis dans la première caravane en départ et expulsé du domaine. La condamnation peut être temporaire (quelques semaines, mois, années) ou définitive.
- **Exil** : Le condamné est dépouillé ou non de ses biens et expulsé du domaine par le mur qui donne sur les plaines septimes. Qu'il se débrouille pour rejoindre la civilisation par ses propres moyens. Dans certains cas très graves, le condamné est attaché nu à un carcan, une corde lui entravant les chevilles pour l'empêcher de courir. Forcément, le trajet de retour est plus long...

Bien entendu, les peines peuvent se cumuler : une confiscation et un exil, par exemple... De même, elles peuvent aussi être aménagées : la famille d'un condamné peut conserver l'usufruit d'un bien confisqué, mais doit désormais payer un loyer à l'Abbaye.

## Les anciennes familles

On appelle Anciennes familles les troncs généalogiques majeurs descendant directement de la quinzaine de famille qui accompagnèrent l'installation de l'Abbaye sur le domaine et qui sont à l'origine de son existence. Ces grandes familles ont de nombreux scions à travers le domaine, avec lesquels elles restent plus ou moins liées selon les traditions. Bien entendu, mariages et alliances font partie du jeu, ainsi que le placement des femmes les plus intelligentes à l'Abbaye pour qu'elles en deviennent les dirigeantes un jour. Un complexe système d'héritage, primaire et secondaire, assure depuis longtemps que les alleux entre les mains des familles ne se dispersent pas ni ne soient divisés (ou seulement captés par l'Abbaye).

Officiellement, il existe un contre-pouvoir politique à l'Abbaye, sous la forme de représentants des villages – les Capitus et les Échevines – désignés tous les trois ans par votation à main levée par les ha-

bitants. Dans les faits, tous les Capitus et Échevines appartiennent aux anciennes familles. Toujours.

## Les églises

Cérès (et, dans une moindre mesure, Guardal) ne sont pas les seules églises implantées dans le domaine. Ce sont cependant les plus influentes et, surtout, celles qui ramassent le plus de bénéfices (pour la plus grande fortune de leurs églises-mères et de leurs hiérarchies ecclésiastiques). Cérès et Guardal ont donc les plus beaux temples et sanctuaires du domaine, dans chaque village, avec servantes, fidèles, liturgies, célébrations, fêtes, processions, bénédictions et rituels quotidiens

Voici quelques-uns des autres cultes, autorisés ou non, implantés sur le domaine. La plupart ne possèdent qu'un seul sanctuaire, et certains se sont même réunis au même endroit pour réduire les frais. Si les rapports entre les églises sont relativement calmes sur le domaine de Gravaël, les véritables manœuvres



ont lieu à l'extérieur, au loin, les églises sous-représentées opérant de discrètes pressions sur les églises de Cérés et Guardal pour qu'elles se montrent un peu plus « *généreuses* » avec les bienfaits des dieux...

**Orbis.** Manifestement, l'église d'Orbis, le dieu du commerce, reste très bien représentée et travaille main dans la main avec l'Abbaye. Son influence est grande, sinon sur la politique locale, du moins sur la diplomatie et les relations extérieures. Bon nombre des agents extérieurs de la Halle sont membres de l'église d'Orbis. Le Grand Prêtre d'Orbis à Gravaël est **Geliane Fauxel** (Opportuniste. Observateur et patient, il sait que les choses ne vont pas si bien entre l'Abbesse et la Baillisse – entre Cérés et Guardal – et il attend le moment de faire le bon mouvement). En vérité, l'église d'Orbis de Forterive est en train d'opérer des manœuvres pour prendre le pouvoir dans le domaine (cf. la Lignée, page 45, et le cinquième scénario de la campagne) – manœuvres dont Geliane Fauxel ne sait pas tout.



Geliane Fauxel

**Morn.** Le temple de Morn, le dieu de la mort, se trouve à Aubefort, où il administre et protège le plus grand cimetière du domaine (en réalité, le seul si on excepte les cryptes de l'Abbaye où les sœurs sont inhumées).

Le grand prêtre de Morn est **Kael de Cromnar** (Bon. Il est chargé de surveiller le Val d'Os et en connaît les anciens secrets. Il laisse les vivants à leurs affaires temporelles et ne s'intéresse qu'à la protection nécromantique du domaine).



Kael de Cromnar

**Helion.** Le sanctuaire d'Helion, dieu des voleurs, est petit et discret, installé dans une cave de Pertuse. On y pratique essentiellement des rituels propitiatoires lorsque les membres de la famille Siméo se réunissent pour renouer leurs alliances, préparer un coup ou faire les comptes. La prêtresse en charge est **Alienne Siméo** (Nuisible. La matriarche de la famille Siméo est une femme douce et serviable en apparence et pour toute la communauté. Elle est dure et impitoyable avec les siens.)



Alienne Siméo



# Aubefort

1. Temple de Morn
2. Nécropole
3. Halles
4. Auberge du Deuil
5. Entrepôts

**Aubefort**  
Village fortifié gardant le Val D'O's, connu pour son temple de Morn. Le principal cimetière du domaine se situe à la sortie du village, sur la route de Dombes.

**Maëdra.** Le culte de Maëdra, maîtresse des insectes, possède un sanctuaire secret au sommet du Massif des Louves. Ce n'est guère plus qu'une profonde caverne occupée par quelques araignées géantes et une vieille prêtresse à demi-folle, **Céréphane** (Respectueuse. Elle ne s'intéresse vraiment qu'à la partie « *Insecte* » des domaines de Maëdra). Les apiculteurs viennent y faire bénir leurs nouvelles reines en échange de nourriture, de vêtements et de produits utiles à la vieille prêtresse qui ne sort plus guère de sa grotte. Jusqu'au jour où Maëdra en décidera autrement...



Céréphane



## Les voleurs

Une organisation criminelle assez ancienne opère sur le domaine : la famille Siméo. Elle est tolérée par l'Abbaye, qui connaît relativement bien ses activités, parce qu'elle participe du maintien de l'ordre établi. Si l'Abbesse savait à quel point elle se trompe à leur sujet, sans doute aurait-elle pris quelques énergiques décisions. Mais elle n'écoute pas les avertissements de la Baillesse...

La famille Siméo possède une grande partie du village de Pertuse, siège principal de ses activités. Les Siméo contrôlent des tables de jeu dans les

différents villages et gèrent quelques établissements de prostitution à destination des gens du commun (en plus de maintenir un petit sérail de jeunes beautés étrangères pour les maîtres et enfants des anciennes familles). Ils organisent aussi la contrebande et la revente de certaines drogues : du très innocent **Lotus fraise**, récréatif et léger, pour la jeunesse rebelle du domaine, au terrifiant **Kiokte** qui permet aux plus pauvres de travailler plus longtemps et de se détacher de leurs malheurs, les transformant en golems insensibles, planant au-dessus des contingences et obéissants à tous les ordres de leurs maîtres.





Les Siméo sont aussi devenus, il y a seulement une vingtaine d'année, une banque discrète, à laquelle on s'adresse lorsqu'on ne veut pas que les Halles ou l'Abbaye s'intéressent à ses finances. Quelque chose dont l'Abbesse ne se doute guère. Cette activité, en plus de la récupération des dettes de jeu contractées dans ses établissements, a permis aux Siméo d'enfoncer leurs griffes dans le domaine, saisissant discrètement des actes de propriétés ou obtenant des participations dans les opérations agricoles du domaine. Même l'Abbaye a commencé à perdre des bouts de ses propriétés, suite à quelques manipulations subtiles, sans qu'elle ne s'en rende compte pour le moment. Un jour, l'Abbesse se réveillera et les Siméo auront pris le contrôle effectif du domaine...

### Les indépendants

L'Abbaye et les anciennes familles exercent une forte mainmise politique et économique sur le domaine, mais il ne faut pas oublier que les deux tiers des habitants du domaine sont des indépendants, des manouvriers, des artisans, des commerçants. Bref, une population nombreuse, à qui est déniée une représentation politique et une existence économique vraiment confortable.

### Fatums personnels

Les fatums sont, en quelque sorte, des histoires qui concernent directement les PNJ et qui n'impliquent pas forcément les personnages. Ces derniers ont leurs propres histoires à gérer et c'est l'objet des scénarios du prochain chapitre. Les fatums sont conçus pour donner de la vie et de l'épaisseur à l'univers, pour montrer que le monde ne gravite pas uniquement autour des personnages.

Chaque fatum est une suite de moments importants dans la vie d'une

### Utiliser les fatums

Tout d'abord, le meneur de jeu n'est pas obligé d'utiliser tous les fatums présentés, voire d'utiliser les fatums du tout. Il peut n'en sélectionner que quelques-uns parmi ceux qui lui plaisent ou qui l'intéressent.

Ensuite, c'est au meneur de jeu d'estimer la vitesse à laquelle il passe d'un moment à un autre dans chacun des fatums, en fonction des événements de la campagne, des actions des personnages, du rythme qu'il a adopté, etc. C'est du matériel libre, de l'inspiration, pas des injonctions. Les fatums sont là pour donner de la matière, de la texture, aux aventures, et il faut qu'ils s'adaptent aux besoins de la table.

personne ou d'une organisation. Certains fatums débutent bien avant que les personnages n'arrivent à Gravaël ; d'autres sont déclenchés par leurs actions. Ces moments s'enchaînent naturellement sans que le meneur de jeu n'ait à intervenir, si ce n'est pour annoncer les événements quand ils se produisent et quand les personnages ont une chance d'en entendre parler.

Si les personnages s'intéressent à ces histoires, ils peuvent bien entendu en changer les enchaînements ou les conséquences. Sinon, suivez la progression jusqu'à son dénouement.

### La druidesse

La druidesse intervient dans le troisième scénario de la campagne, mais il est intéressant de détailler ici l'ensemble de son parcours. **Liéothe de Kerandil** (Bonne) est une jeune druidesse humaine qui arrive au domaine vers la fin du deuxième scénario et qui croise brièvement la route des personnages dans





*Liéothé de Kerandil*

le troisième scénario avant de revenir pour le cinquième.

**1.** La druidesse, encore adolescente, découvre d'étranges motifs dans la rosée du matin, dans les toiles d'araignée, dans la course des nuages. Ces motifs lui sont adressés, mais elle ne peut les comprendre.

**2.** Après des années de recherches et de rencontres avec des druides plus expérimentés, la druidesse comprend qu'il lui faut venir à Gravaël.

**3.** La druidesse arrive au domaine, visite l'Abbaye et découvre le tombeau d'Andromède. Elle décrypte une partie des anciennes inscriptions et comprend la nature du roncier. De nouvelles visions, dans la forme des branches des arbres des vergers, lui indiquent ce qu'elle doit faire.

**4.** La druidesse (avec ou sans l'aide des personnages, au cours du troisième scénario) retrouve le bosquet sacré où fut effectivement inhumée Andromède. Elle disparaît soudainement sous terre, comme avalée, surprise et paniquée.

**5.** Au cours du cinquième scénario, la druidesse, investie de la totalité des pouvoirs d'Andromède, revient sur le domaine pour en réclamer la souveraineté et chasser les prêtresses de Cérés, corrompues et mauvaises.

## Le sphinx

Le sphinx intervient dans le quatrième scénario de la campagne. Comme pour la druidesse, il est intéressant de détailler ici les événements préalables à sa venue.

**1.** Le sphinx, **AGANATELEL**, est un collectionneur d'artefacts et d'objets uniques et mystérieux. Depuis son palais des déserts du sud d'Osgild, il envoie des découvreurs parcourir le monde et lui ramener des trésors quand il ne finance pas des missions archéologiques.

**2.** L'un de ses envoyés lui rapporte l'histoire du domaine et la connaissance du tombeau d'Andromède à Gravaël. Il décide qu'il lui faut posséder une relique de ce domaine, un morceau du squelette de la sainte enchâssé dans un reliquaire – ou n'importe quoi d'intéressant provenant du tombeau.

**3.** Il engage un groupe d'aventuriers pour tenter le coup, mais ceux-ci échouent lamentablement. C'est l'histoire d'Odion de Questen.



*Aganatelel*

**4.** Vingt ans plus tard, le sphinx se rappelle avoir commandité une mission dont il n'a jamais vraiment eu de nouvelles. Il engage un nouveau groupe d'aventuriers et les accompagne pour obtenir enfin ce qu'il désire.



5. Suite à la mort de ses agents (début du quatrième scénario), le sphinx entame sa campagne de terreur et de chantage pour obtenir la relique convoitée.

### Le jeune chasseur

Ce fatum très secondaire est utile pour impliquer les personnages dans les « petites » histoires du domaine. **Olkiv Finebone** est le fils d'un tout petit alleutier des environs de Romagne. C'est un jeune homme travailleur et volontaire qui s'occupe du verger familial avec dévotion. Il est prévu qu'il se marie au printemps prochain avec son grand amour, Velia. Vous pouvez placer cette histoire au moment qui vous semble

le plus approprié. Les personnages peuvent en entendre parler alors que le fatum se trouve à n'importe quelle étape de sa progression.



Olkiv Finebone

## Romagne

1. Hallz
2. Maison Berhagne
3. Temple d'Orbis





1. Les manticores des Landes Septimes lancent un raid sur le domaine. Ils tuent la mère et la sœur d'Olkiv.

2. Le père d'Olkiv tente d'attirer l'attention des autorités et de faire organiser une battue par la Baillesse. Sans succès. Il perd beaucoup d'argent au cours de ses aller-retours à Gravaël et délaisse progressivement son verger. Les Halles lui signalent à plusieurs reprises que s'il ne se reprend pas, il risque amendes et confiscations. Le père s'enfoncé progressivement dans la dépression et l'alcoolisme, devant la lenteur des réactions et l'indifférence de l'Abbaye.

3. Tout en essayant de maintenir le verger, Olkiv commence à interroger les voyageurs de passage. Il utilise ses économies (ce qu'il avait mis de côté pour s'installer après son mariage) pour acheter du matériel de chasse – armes, pièges, poisons...

4. Velia, qui commence à se douter de quelque chose et surprend les préparatifs d'Olkiv, tente de le dissuader de poursuivre. Elle prévient ses parents et amis qui essaient à leur tour de l'arrêter. Certains tentent de réunir de quoi payer des mercenaires pour y aller à sa place, mais ils ne savent pas à qui s'adresser.

5. Olkiv part dans les Landes Septimes. Il parvient à tuer deux manticores et à en blesser mortellement une troisième en utilisant pièges et poisons, mais il meurt en affrontant directement une quatrième qui, furieuse, se retourne contre le domaine et entreprend une campagne de terreur et de massacres.

## Les gobelins

Bien que les Gobelins n'apparaissent pas dans la campagne avant le quatrième scénario, il est juste de parler un peu des événements qui les concernent.

1. Le vieux chef de la grande tribu qui règne sur le Massif des Gobelaines meurt après une longue maladie. Le chamane lit ses entrailles pour connaître le destin de la tribu. Ce qu'il y voit le terrifie.

2. Durant la période de deuil, les candidats à la succession se déclarent. Ils auront trois épreuves à passer, dépendant des visions de chacun, induites par les puissantes drogues du chamane.

3. L'un des candidats est tué au cours des épreuves – ce n'était pas arrivé depuis longtemps. Un autre trouve un objet magique étrange (une pointe de lame dans un métal inconnu : en fait, la pointe de la Notite de Valeur qui blessa la Notite de Profit – cf. page 7).

4. Avec cette arme, le goblin devient le nouveau chef et nourrit des désirs de plus en plus intenses d'envahir le domaine et de chasser les humains.

5. Le nouveau chef est tué par le roncier alors qu'il tente de pénétrer, malgré les interdits, dans le tombeau situé en haut du massif. Une nouvelle ère d'incertitude s'ouvre pour les gobelins, alors même qu'ils sont sous la menace d'une invasion par les gnolls des forêts de Muir.

## La lignée

Ce fatum est assez important pour le cinquième scénario de la campagne. Parmi les premiers habitants de Gravaël, certains ont été plus touchés que d'autres par l'influence de la Notite de Profit (cf. page 12). Une lignée est née, la famille d'Aisguile, dont certains membres sont parfois dotés de pouvoirs étranges, perturbants et pratiques, mais aussi d'une avidité matérielle qui frise la folie. Rappelons que la Doyenne et la Maîtresse des Halles sont des d'Aisguile.



1. Il y a trois générations de cela, une branche collatérale de la famille d'Aisguile est expulsée du domaine, suite à de profondes querelles avec la branche principale. Dépouillée de ses biens, renvoyée au loin, les membres de cette famille disparaissent sur les routes d'Osgild.

2. Un enfant naît de l'union d'une d'Aisguile exilée et d'un caravanier qui parcourt les routes de Ferrance à Port-Libre. **Colio DiStev** est marqué par l'héritage de la Notite et, lorsqu'il prend la tête de la caravane, il transforme rapidement celle-ci en une maison commerciale mineure à la politique agressive (y compris physiquement contre ses concurrents). Il n'oublie jamais les histoires de sa mère, l'exil de sa famille et sa chute.

3. Deux générations plus tard – avec des enfants marqués à chacune – la maison DiStev est devenue puissante, bien implantée, avec des caravansérails et des entrepôts partout. Elle travaille désormais régulièrement avec les Halles de Gravaël.

4. L'actuelle maîtresse de la maison DiStev, **Oliana**, a réussi à corrompre plusieurs agents des Halles de Gravaël qui œuvrent au loin du domaine (notamment Dame Conque de Pavois, la chef de poste des Halles à Forterive). En partie protégée par l'église d'Orbis, Oliana rachète pro-

gressivement les parts des associés des Halles et elle sera très prochainement majoritaire dans toutes les opérations commerciales du domaine.

5. Oliana DiStev, en coordination avec l'église d'Orbis, fait mouvement pour prendre le contrôle de l'Abbaye. En cas de difficulté, elle bloque tous les actes commerciaux des Halles et étouffe le domaine sous des frais insupportables. Une guerre discrète éclate entre les églises d'Orbis et de Cérés pour le contrôle du domaine, tandis qu'Oliana vise plus particulièrement la branche d'Aisguile et ses intérêts directs. Des mercenaires arrivent, en petits groupes, pour prendre l'Abbaye de force et faire appliquer les « nouveaux » accords commerciaux.

## La maîtresse des Halles



Dame Josque d'Aisguile

C'est dans le contexte du fatum précédent que surgit celui de la Maîtresse des Halles. Quelque part au cours du quatrième scénario, **Dame Josque d'Aisguile** est assassinée. Voici pourquoi :

1. Dame d'Aisguile, après avoir servi auprès de l'ancienne Camériste de l'Abbaye, s'est vue attribuer très jeune le poste de Maîtresse de Halles qu'occupait précédemment sa tante, Dame Jahert d'Aisguile, devenue Doyenne.



Oliana DiStev



## Valaisguilz

1. Maison d'Aisguilz
2. Halles
3. Opéra d'Aisguilz
4. Temple d'Orbis
5. Entrepôts



Dame Jahert d'Aisguile

**2.** Entraînée par l'importance de son poste et l'ouragan de travail que cela suppose, Dame d'Aisguile profite de ses voyages au loin du domaine pour s'abrutir de plaisirs au cours de soirées de plus en plus étranges. Elle tombe enceinte « *par accident* ».

**3.** Elle cache la grossesse et finit par accoucher au cours d'un voyage à Forterive. Elle confie l'enfant à des connaissances. En vérité, le père de l'enfant est un prêtre d'Abalath, le dieu des secrets et de la vengeance – et c'était tout sauf « *un accident* », grâce à quelques potions magiques particulières. Il élève l'enfant, le forme dans la haine de sa mère et entretient une



intense curiosité en lui sur les secrets dissimulés par le domaine.

4. Le fils de Dame d'Aisguile, devenu le très beau et très cultivé **Enguère de Diol**, troubadour prodige, arrive au domaine (sans doute vers la fin du second scénario ou peut-être avant, selon les besoins). Il se fait reconnaître de sa mère qui l'introduit auprès de sa famille.

5. Enguère tente de mettre la main sur les chroniques de la famille d'Aisguile, un journal familial tenu chaque jour par le chef de famille et dont les volumes remontant à plusieurs siècles sont gardés dans une bibliothèque très bien protégée. Il vole certains des volumes, mais est

surpris par sa mère et il la tue avant de fuir avec les carnets afin de les remettre à son père.



*Enguère de Diol*

## Escargailz

1. Temple d'Orbis
2. École de combat
3. Hallz
4. Temple de Forthur





## Le alleutier

**Hugues Dirende** est un tout petit alleutier des environs d'Escargaite. Il possède deux petits vergers dans les environs de sa maison et un grand bout de terrain pour ses légumes et ses chèvres. Il vend sa production aux Halles.



Hugues Dirende

1. Un conflit personnel, l'opposant à l'un des cousins de la famille d'Aisguile, dégénère quand il s'attire l'inimitié de la Doyenne de l'Abbaye et, par voie de conséquence, l'attention de la Maîtresse des Halles. Étonnement, ses revenus commencent à chuter d'année en année. Il commence à faire des dettes.

2. Décidé à s'affranchir des Halles qui l'étouffent, Hugues Dirende s'endette un peu plus en empruntant de l'argent à la famille Siméo pour acheter de quoi transporter ses propres produits. Les Siméo le mettent en relation avec des « amis » à eux à Forterive.

3. La première année, les choses se passent bien et Dirende peut commencer à rembourser les Siméo, mais pas autant qu'il l'espérait sans doute. Néanmoins, certains voisins de Dirende s'intéressent à son modèle et commencent à discuter d'une association.

4. L'année suivante – et les années encore après – Hugues Dirende rencontre de plus en plus de problèmes : l'Abbaye lui fait des difficultés légales, on lui réclame des taxes supplémentaires, son chariot est attaqué par des brigands, etc. Il finit par ne plus pouvoir rembourser les Siméo qui, en vertu des accords, s'emparent de ses terres et le mettent dehors.

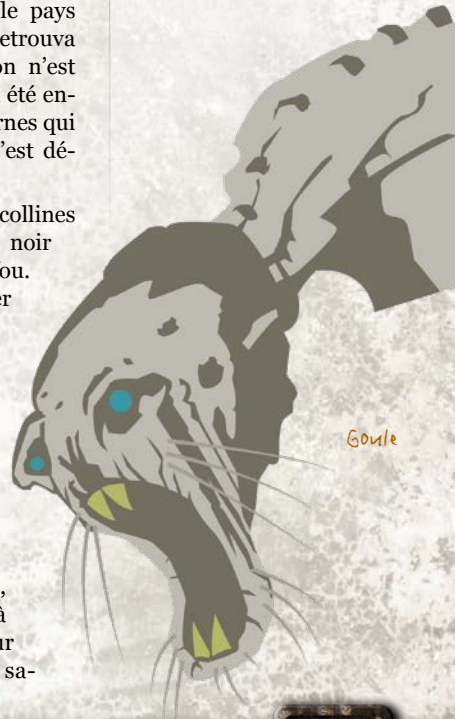
5. Désespéré, Hugues Dirende vient aux Halles pour agresser Dame d'Aisguile et la tuer – avant de se suicider. Est-ce l'occasion qu'attend le fils de la Maîtresse des Halles pour frapper (cf. le fatum précédent) et laisser le pauvre homme endosser le meurtre ?

## La dracoliche

On raconte que le gouffre d'Aisguile, en forêt d'Aisguile, fut le théâtre d'un combat épique entre Sainte Andromède et un terrible dragon noir. La sainte débarrassa le pays de la menace et le gouffre retrouva la paix. En vérité, le dragon n'est pas tout à fait mort, mais il a été enfermé dans le réseau de cavernes qui courent sous le domaine : c'est désormais une dracoliche.

1. La grande druidesse des collines combat un vieux dragon noir qui commençait à devenir fou. Elle ne parvient pas à le tuer mais l'enferme dans les profondeurs du domaine (et l'oublie). Le dragon noir devient une dracoliche et s'endort. Ses rêves attirent des goules qui commencent à lui vouer un culte mystérieux.

2. Lorsque les humains s'installent dans le domaine, les goules commencent à sortir des profondeurs pour enlever des victimes et les sa-



Goule



## Faites-le vous-même

Voilà. Ce ne sont que quelques fatums possibles.

N'hésitez pas à inventer les vôtres en fonction des PNJ que les personnages rencontrent – des petites histoires un peu compliquées qui peuvent intéresser les joueurs et donner de l'épaisseur et de la vie au domaine. Vous n'êtes pas obligé de les relier entre eux ou à la trame principale : histoires d'amour, vengeances, dettes de jeu, querelles qui dégénèrent, etc.

crifier au dragon. Des prêtres de Morn créent une barrière magique pour les empêcher de quitter le Val d'Os.

3. Dans le premier scénario, la barrière du Val d'Os est affaiblie ou brisée. Le dragon noir se réveille. Tous ceux qui n'ont jamais été enterrés dans les cimetières de l'Abbaye ou d'Aubefort commencent à se réveiller. Ils sortent de terre (spectres, squelettes ou zombies selon l'état de fraîcheur) et commencent à errer : ceux qui pensaient avoir réussi à cacher leurs anciens crimes se voient poursuivis par leurs victimes. Les personnages croisent donc des zombies de manière aléatoire.

4. La barrière du Val d'Os recommence à s'affaiblir, comme si quelque chose la rongerait. Le grand prêtre de Morn s'inquiète sérieusement (et peut commencer à demander de l'aide aux personnages s'il a eu l'occasion de les rencontrer).

5. La dracoliche tue le grand prêtre lorsque ce dernier s'aventure dans les profondeurs du Gouffre d'Aisguile avec quelques acolytes. La dracoliche commence à s'éveiller. Qui sait quand elle sortira de son repaire ?

## Fêtes et événements

Pour finir, voici quelques idées pour placer des événements communau-



taires qui peuvent servir de points de départ pour certaines histoires, de lieu de rencontre avec les PNJ, de sources d'informations ou simplement de décors pour les aventures. Nous n'imposons pas de date précise sur le calendrier pour ces manifestations. Placez-les comme c'est le plus utile ou pratique.

- **La Fête de Sainte-Andromède.** Grande fête à travers tout le domaine, mais les plus grandes célébrations se déroulent à Gravaël-les-Abbesses. À cette occasion, il est assez facile de visiter l'Abbaye et de venir contempler le tombeau de Sainte-Andromède. Éventuellement, vous pouvez

conserver cette manifestation pour le quatrième scénario...

- **Le tournoi de Guardal.** Tournoi organisé par et pour la Lance. Les paladins du domaine affrontent tous ceux qui se présentent au cours de joutes sacrées. Les bénéfices sont reversés aux bonnes œuvres du domaine, mais le vainqueur repart avec un joli prix.
- **Le bal d'Aisguile.** La famille d'Aisguile organise un grand bal tous les ans dans sa propriété, sur invitation. Cette année, un troubadour très connu sera présent sur scène ! (cf. le Fatum de la Maîtresse des Halles).



## Chapitre 2 : la campagne

### Utiliser les scénarios

Avant de jouer, le meneur de jeu doit se préparer un peu.

L'idéal est de lire le scénario une première fois, puis au moins une seconde en prenant des notes. Avec l'expérience, vous saurez comment aller rapidement à l'essentiel.

Les histoires proposées sont présentées de la manière suivante :

On commence avec **la Mise en place**. Ce sont toutes les briques élémentaires de l'histoire : la distribution, le contexte, le dessous des cartes et le chemin critique.

- **La distribution** présente tous les PNJ importants de l'histoire, ceux qui ont un nom et une influence réelle sur les événements. Ces PNJ possèdent une description physique et des motivations psychologiques – leur manière de réagir aux événements ou de s'y intéresser.
- **Le contexte** informe de la position initiale des personnages et des PNJ au début de l'histoire : ce qu'ils font, pourquoi et comment ils sont impliqués, etc. Ces éléments de contexte permettent d'imaginer une situation initiale et de déterminer quelles sont les meilleures accroches pour intéresser les joueurs, car le début est toujours un moment très délicat.
- **Le dessous des cartes**, c'est l'intrigue sous-jacente, les choses cachées, les motivations des adversaires, les raisons pour lesquelles l'histoire existe. Tous ces éléments permettent simplement

de mieux comprendre comment l'histoire s'articule, le pourquoi et le comment des choses. Au début du récit, il est peu probable que les joueurs connaissent grand-chose de tout cela, mais ils le découvriront certainement au fur et à mesure.

- **Le chemin critique** donne à imaginer, plus ou moins, la manière dont pourraient éventuellement s'articuler les éléments de l'histoire pour donner du récit. C'est le point le plus subtil du scénario, car un chemin critique n'est pas et ne doit pas remplacer le récit lui-même. C'est uniquement une vague structure logique, mais en aucun cas une voie dont il est impossible de s'écarter. Le chemin critique est seulement un ensemble de repères pour aider le meneur de jeu à anticiper le récit et les réactions des joueurs ; une manière de pense-bête pour ne rien oublier d'important.

Ensuite, **les Repères** insistent simplement sur les choses importantes à toujours garder en tête. Ce sont des éléments d'ambiance, des informations supplémentaires sur les PNJ et leurs motivations, etc.

Puis viennent **les Détails**. Ils portent bien leur nom puisqu'ils reçoivent chacun des éléments présentés dans la mise en place et s'attardent à leur donner de l'épaisseur, du contexte, des explications, des descriptions, des articulations supplémentaires. Des détails, donc. Ces détails sont le plus souvent classés en fonction du chemin critique, mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit pas d'un itinéraire, seulement d'une carte et que bien des détours sont possibles. Détours justement autorisés parce que le meneur de jeu aura bien tous les détails en tête et pourra jouer et jongler avec eux.



Enfin, chaque scénario s'achève avec le **Profil technique** – les caractéristiques et capacités – des PNJ, des créatures et des monstres.

Une fois que le meneur de jeu a bien en tête (ou sur ses notes) les références à tous ces éléments, il ne devrait pas avoir trop de difficultés pour conduire l'histoire. Il suffit généralement de se laisser porter par les personnages. Mais, au cas où, voici quelques conseils supplémentaires.

## Notes finales

Mener une campagne de ce type n'est pas facile. Et, en vérité, l'écueil le plus difficile à esquiver est celui de l'implication des personnages : comment les tenir sur les rails de l'histoire, comment les amener à passer, d'eux-mêmes, d'un élément à un autre sans que cela fasse artificiel. Chaque scénario est comme une petite capsule : une fois les personnages impliqués, ça roule tout seul. Mais les articulations entre chaque scénario sont des moments critiques ! Les joueurs doivent accepter la nouvelle capsule ET ils doivent trouver ça normal, logique et cohérent.

Nous pensons que le secret d'une bonne transition réside en deux points :

- Tout d'abord, il faut absolument partir des personnages. Ce sont eux qui sont au centre des événements, des histoires et des rebondissements (bien entendu, la campagne fournit plein de descriptions des histoires des PNJ et de leurs actions : mais les person-

nages n'en sauront peut-être jamais rien.) Le meneur de jeu doit bien étudier et surveiller l'évolution des personnages, leurs désirs et leurs projets, que ce soit dans les questions qu'ils posent ou la manière dont ils interagissent avec les PNJ. Il peut aussi directement en discuter avec les joueurs avant ou après la partie. Ce sont les personnages qui fixent le cap du jeu autour de la table, pas le meneur de jeu, et certainement pas ce livre.

- Dès lors, les événements de la campagne ne doivent jamais arriver en dehors d'un contexte particulier, et ce contexte, c'est celui des personnages. Chaque élément doit leur être rattaché autant que possible. Par exemple, si tel ou tel scénario ou accroche ou Fatum indique que tel figurant est impliqué dans une histoire, n'hésitez jamais à remplacer ce dernier par un autre qui est déjà en contact avec les personnages et qui a de l'importance pour eux. À condition, bien sûr, de rester logique. Il est toujours plus intéressant que les grosses galères arrivent à des proches ou des parents !

Vous devez donc lier tout ce qui suit aux personnages. Adaptez, coupez, trieux, ajoutez : faites ce qu'il faut pour que les joueurs aient toujours l'impression que la campagne a été écrite pour leurs personnages et personne d'autre. Ce moment de jeu appartient à votre table et ce livre ne doit jamais se mettre en travers de votre plaisir.



# Un mort en exil

## Scénario 1

### En quelques mots...

Le capitaine mercenaire que les personnages accompagnent à Gravaél meurt en arrivant, ce qui entraîne de nombreuses complications administratives et légales. Au moment où les choses commencent à s'arranger, le corps du mercenaire disparaît. Les personnages vont devoir le retrouver et, ce faisant, empêcher une jeune fille de se venger des autorités du domaine en libérant une ancienne menace...

### Fiche technique

TYPE • Diplomatie/  
Enquête/Exploration  
PJ • 4 à 5 PJ de niveau 1

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

## Mise en place

### Distribution

**Triarque Odion de Questen.** (Opportuniste à tendance Respectueux). Odion de Questen est un humain d'une cinquantaine d'année, massif et d'apparence brutale, les cheveux rasés, le visage couturé, un bout d'oreille en moins. C'est le Triarque (c'est-à-dire qu'il est l'un de ses trois capitaines en commandite) des **Lanternes du Dragon**, une grande compagnie de mercenaires de Xélys (Unité militaire, Taille 4). Odion de Questen est autoritaire, sombre, renfermé, et surtout il est malade du cœur. Il sait qu'il ne lui reste plus longtemps à vivre – bien qu'il n'en ait parlé à personne – et il a encore un dernier voyage à accomplir.



Odion de Questen

**Mirna.** (Nuisible). Mirna est la fille d'Odion de Questen. Elle est née sur le domaine et a un peu moins d'une vingtaine d'année. Elle travaille ici et là dans les environs de Gorgue, mais a une mauvaise réputation (agressive, farouche, mauvaise). Elle s'oc-

cupe de sa mère et insulte régulièrement les représentants de l'Abbaye. Elle reçoit tous les mois la visite du Becquillard qui vient percevoir un peu d'argent au compte des dettes que sa mère a contracté auprès de l'Officielle. Mirna voue un culte secret à son père – le grand héros chassé par l'Abbaye – et hait sincèrement l'Officielle et l'Abbesse qui se sont acharnées sur sa mère.



Mirna

**Filis Sirvel.** (Respectueux). Filis est un grand gaillard de vingt-cinq ans, un peu simple d'esprit même si de bonne volonté. Il est le fils benjamin du Becquillard. Il est amoureux de Mirna et ferait n'importe quoi pour elle. De son côté, Mirna aime bien ce bougre qui l'a protégée d'une assez grave agression de la part de



Filis Sirvel



garçons de Gravaël il y a quelques années (les choses tournaient vraiment très, très mal quand il est intervenu).

**Voir aussi** : La Baillesse, l'Officielle, le Becquillard, le grand prêtre de Morn...

## Contexte

Les personnages sont à **Xélyls**, à la recherche d'un engagement dans une compagnie mercenaire. Personne ne veut d'eux (ou les potentiels employeurs n'inspirent vraiment pas confiance). À cours de ressources, alors qu'ils sont prêts à accepter n'importe quoi, ils sont **discretement** contactés par l'un des

capitaines d'une célèbre compagnie de mercenaire, **Odion de Questen des Lanternes du Dragon**. Malade, il doit effectuer un voyage incognito vers le Nord, jusqu'à un célèbre sanctuaire où il espère la guérison, et n'entend pas emmener ses hommes pour ne pas montrer sa faiblesse. Il a néanmoins besoin de quelques compagnons capables de gérer la logistique d'un tel pèlerinage et de conduire un chariot. Non seulement les personnages toucheront un salaire correct, mais ils seront ensuite invités à devenir membres de la compagnie. Pour savoir quelles informations Odion confie aux personnages, voir un peu plus bas dans Détails.

## Xélyls

Creusée dans les parois d'un profond canyon, la cité-état de Xélyls, est le point de passage de tout le commerce de denrées exotiques venues du Sud lointain. Aussi appelée la Porte d'Or ou encore La cité des voleurs, la ville troglodyte abrite de nombreuses compagnies de mercenaires aux noms hauts en couleur. Les reîtres gardent les caravanes lors des traversées vers le grand Sud (déserts, jungles, à votre guise) ou servent dans les conflits incessants des royaumes d'où affluent ces caravanes. Elle accueille aussi une importante communauté de nains, cousins des habitants du royaume de Kaerimbor, tout proche. Xélyls est sans doute la cité la plus bigarrée et cosmopolite d'Osgild malgré sa situation à l'intérieur des terres. C'est une cité verticale, creusée dans les flancs de parois à pic, reliées par une multitude de passerelles et de ponts suspendus. Sujets au vertige s'abstenir.

Le territoire sous l'autorité de Xélyls s'étend jusqu'aux rivières Koram à l'Ouest et Cinqcerf au Nord, bien que la forêt de Baram ne reconnaisse aucun autorité si ce n'est peut-être celle du Roi de Baram, un bandit autoproclamé souverain. Il est vrai que, de

mercenaire à bandit, il n'y a souvent qu'un pas, et nombre d'anciens soldats de Xélyls l'ont fait en franchissant la lisière de la forêt de Baram.

## Forterive

Bien protégée derrière ses hauts remparts, naturellement défendue par les rivières Koram (au Sud) et Cinqcerf (à l'Est), Forterive est une citée bourgeoise, à l'opposé de sa tumultueuse voisine Xélyls. Pourtant, traversée par la Chaussée des Anciens et sise à la frontière de trois pays – la Principauté d'Arly, les Marches du Piémont et la cité-état de Xélyls, elle constitue un nœud commercial de première importance. Le domaine voisin de Gravaël n'est pas non plus étranger à cette prospérité. À Forterive, les marchands sont tout-puissants et on n'y badine pas avec la loi et l'ordre. La milice est omniprésente, bien équipée et bien formée. Et il n'en faut pas moins pour calmer les ardeurs des mercenaires qui accompagnent les caravanes qui arrivent ici au terme de leur périple vers le Nord. Le jour de paye des aventureux rime toujours avec une grande animation. La ville est donc séparée en deux parties hermétiques. La basse ville, remuante et festive, où les mercenaires sont

accueillis à bras ouverts tant qu'ils ont de l'argent à dépenser et qu'ils ne causent pas trop de dégâts. Et la haute cité, calme et policée, où seuls les marchands peuvent se rendre. On murmure même que de puissants mages sont grassement rémunérés pour faire régner l'ordre dans cette partie de la ville.

## Manslag

Sur la carte des Terres d'Osgild, Manslag est ce petit point bleu, situé sur la frontière, à mi-chemin sur la route entre Forterive et Xélyls. Et en réalité, la ville n'est pas un lieu très remarquable. Manslag est une ville-garnison qui abrite à parts égales des soldats de la Principauté, des mercenaires en déshérence et des prostitués en bout de course. C'est un endroit lugubre et mal famé où finissent les parias, ceux qui se sont fait expulser de la bourgeoise Forterive et qui n'ont pas réussi à se faire une place à Xélyls. Située en rase campagne, Manslag est souvent inondée par les crues de la rivière Koram et presque toujours boueuse. Si vos PJ hésitent à prendre leurs responsabilités au cours de cette campagne, n'hésitez pas à leur rappeler leur passage à Manslag. Est-ce là leur plan de carrière ?



## Dessous des cartes

Il y a vingt ans, Odion était encore un jeune aventurier. Il fut engagé, avec plusieurs autres mercenaires, par **Aganatelel**, le sphinx (cf. page 43) pour venir voler des reliques dans le tombeau de Sainte Andromède. En vérité, l'affaire a tourné court. Le groupe, mal dirigé par un alcoolique et incompétent, **Quentin de Mobieux**, se querella et se dispersa pour poursuivre des objectifs personnels secondaires (Odion, par exemple, tomba amoureux d'une servante d'auberge et ne se préoccupa plus tellement du reste). Cependant, la mission se poursuivant cahin-caha, elle finit nécessairement

par attirer l'attention des autorités quand le groupe tenta de forcer l'enceinte de l'Abbaye. Traqués par la Baillesse de l'époque et la Lance de Gravaël, les mercenaires fuirent dans les collines, en direction du mur. Quentin fut tué au cours de cette chasse. Alors que le groupe était acculé, Odion utilisa un objet magique puissant dont il avait la garde, **un disrupteur de champ magique**, pour ouvrir une brèche dans le mur et fuir dans les terres sauvages. Initialement, ce disrupteur était prévu pour faciliter l'accès au tombeau (mais fort heureusement, comme nous le verrons dans les scénarios à venir, il ne fut jamais utilisé de cette manière).

## Gorguez

1. Académie de musique
2. Hallz
3. Trufferiz





Odion de Questen passa ensuite de nombreuses années à voyager à travers le monde, sans totalement oublier la jeune femme qu'il avait croisé à Gravaël. Il investit les fortunes qu'il avait gagnées au cours de ses missions dans une compagnie de mercenaire et en devint l'un des Triarques. Mais il ne découvrit que beaucoup plus tard l'existence de sa fille, par le biais d'un garde de caravane qui avait rejoint les Lanternes.

La mère de Mirna, **Keveline**, était une servante d'auberge à Gravaël et a vécu une intense histoire d'amour avec le mercenaire lors du passage de ce dernier sur le domaine. Lorsque le futur Triarque a fui, Keveline a subi de nombreuses humiliations, vexations et amendes. Durant de nombreuses années, l'Officielle s'est acharnée sur elle sous divers prétextes, l'empêchant par ailleurs de quitter le domaine tant qu'elle n'aurait pas payé toutes ses dettes. Keveline a progressivement sombré dans la folie et elle passe l'essentiel de son temps confinée dans sa petite maison de Gorgue.

Malade, marqué par des visions de plus en plus sombres, Odion de Questen a décidé de revenir à Gravaël pour faire amende honorable, payer son dû à l'Abbaye et rencontrer sa fille, **Mirna**. Il n'en aura pas le temps.

Mirna, une nouvelle fois privée de son héritage par les autorités de l'Abbaye, qui saisissent l'ensemble des possessions du Triarque, y compris ce qu'il avait mis de côté pour elle, décide de prendre les choses en main. Avec l'aide d'un de ses amis, **Filis Sirvel**, elle vole le corps de son père. Elle compte l'enterrer elle-même sur les hauteurs des Crêtes de Souvines, avant que les personnages ne puissent l'emporter au loin. Ainsi, elle pourra lui rendre hommage et, le temps venu, enterrer sa mère auprès de lui.

Mais Mirna découvre le **Disrupteur de champ magique** dans les affaires de son père. Sa mère lui a bien souvent décrit le médaillon et elle entrevoit immédiatement l'usage qu'elle pourrait en faire pour se venger de ses bourreaux : détruire les protections nécromantiques qui entourent le Val d'os et ainsi permettre aux goules d'envahir le domaine et de le dévaster...

### Chemin critique

Voici les principales situations de l'histoire et une manière possible de les enchaîner.

- À Xélys, les personnages sont engagés par Odion de Questen comme accompagnateurs, gardes du corps, voituriers et infirmiers.
- Le voyage se déroule sans accroc, à l'exception d'éventuelles péripéties aléatoires que le meneur de jeu peut vouloir placer pour donner un peu de vie au monde.
- Quand les personnages arrivent à Louances, ils découvrent que leur employeur est mort à l'intérieur du chariot.
- Les autorités, reconnaissant l'identité du mercenaire, saisissent immédiatement tous ses biens et interdisent aux personnages de partir. Plus tard, ils sont convo-



Dame Elnor de Véricque

### Intro In Media Res ?

Selon le temps dont vous disposez et la manière dont vous voulez amener l'aventure, il existe deux manières de commencer ce premier scénario :

- Soit vous jouez l'intégralité de l'engagement des personnages et du voyage, y compris le chemin de Xélys à Forterive puis les quatre jours de route jusqu'à Gravaël – exploitant ces moments pour poser l'ambiance, les paysages, les rumeurs, le personnage du mercenaire, etc.
- Soit vous commencez *in medias res*, en arrivant à Louances, quand les personnages découvrent que leur employeur est mort.



## Louanez

1. Caravansérail
2. Halles
3. Maison Cohersomme
4. Temple d'Orbis
5. Entrepôts
6. Place des voyageurs



qués par l'Officielle qui leur remet une lettre à eux adressée et qui les nomme exécuteurs testamentaires.

- Les personnages sont chargés par l'Officielle d'emporter le corps au loin de Gravaël par les moyens de leur choix. Mais le testament du mercenaire comporte deux clauses importantes : une lettre du Grand Prêtre de Morn de Xélys ordonnant que l'Abbaye de Gravaël accepte l'inhumation d'Odion dans le cimetière d'Aubefort (en échange du paiement d'une importante somme) ; et le versement de son héritage à une dénommée Mirna.
- L'Abbaye refuse, bien entendu, les deux clauses. Les personnages peuvent au choix se contreficher de cette affaire et quitter le domaine avec le corps (se privant de la récompense promise : un engagement dans la compagnie des Lanternes du Dragon) ou décider de se battre sur le terrain administratif et légal en allant trouver le grand prêtre de Morn d'Aubefort – ou tout autre allié possible.
- Dans tous les cas, quand le moment vient de partir ou d'inhumer le corps du Triarque, ce dernier a disparu, ainsi qu'une partie de ses possessions.



- Les personnages mènent une enquête rapide qui les conduit à Filis. Ce dernier finit par avouer, sous la pression de son père, que c'est Mirna qui a volé le corps.
- Les personnages se lancent sur les traces de Mirna. Ils la suivent jusqu'à chez elle, puis dans les bois des Crêtes de Souvine, avant de la retrouver au moment où elle use du disrupteur.
- Les personnages doivent contenir les goules qui veulent s'échapper du Val d'Os et, dans le même temps, prévenir le grand prêtre de Morn pour qu'il vienne rétablir les protections.

## Repères

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

- Le fil rouge de l'aventure est l'implication forcée des personnages dans une situation ubuesque et kafkaïenne qui ne les concerne pas directement mais qui, par la force des autorités, les bloque. Le meneur de jeu doit essayer de faire sentir à la fois les responsabilités et obligations qui contraignent les personnages et les conséquences particulièrement désagréables qui les attendent s'ils ne se plient pas à ces obligations ou s'ils tentent de fuir.
- L'un des ressorts de cette campagne, c'est aussi la fragilité des moyens matériels des personnages et de leur situation. Ils sont pauvres, sans appui ni protection, sans passé et sans avenir. Bien entendu, il ne tient qu'à eux de tirer leur épingle du jeu et changer les choses. Mais les joueurs doivent rapidement comprendre que la force brute et l'entêtement rebelle ne mènent à rien : il faut manœuvrer, manipuler, séduire, convaincre... Toutes les tentatives naïves et adolescentes de régler les problèmes à coup de claquage de porte et de gestes éloquentes impliquant l'usage sexuel de certains doigts ne fonctionneront pas. L'institution en face des personnages est inébranlable et elle en a vu d'autres. Elle a les moyens de jeter les personnages en prison ou de les expulser du domaine avec guère plus que leur caleçon...
- Dans le même temps, les personnages doivent rencontrer plein de PNJ beaucoup plus sympathiques, prêts à les aider ou à les conseiller sans rien demander en échange : aubergistes, paysans, caravaniers et même membres de la Lance (qui détestent l'Officielle). Ils peuvent commencer à lier quelques amitiés et le meneur de jeu peut en profiter pour commencer à décrire le domaine.
- À ce propos, évitez le déversement inapproprié d'informations trop nombreuses. Les personnages arrivent dans le domaine. Ils ne le connaissent pas. S'ils veulent des renseignements, il faut qu'ils posent des questions à des gens qui acceptent de leur répondre. Si vous leur parlez du domaine en long, en large et en travers sans y avoir été invité par les joueurs, il y a fort à parier qu'ils oublieront la grande majorité des informations ou qu'ils penseront à autre chose pendant que vous discourez. D'un autre côté, si ce sont leurs personnages qui font l'effort d'échanger avec des PNJ, ils seront beaucoup plus attentifs.
- Soignez les dernières scènes : la poursuite dans les forêts au-dessus de Gorgue, la descente vers le Val d'Os, le combat contre les goules. Les joueurs doivent sentir l'urgence et aussi le tragique de la situation. Mirna n'est pas



la grande méchante de l'histoire, même si elle a sans doute tort. C'est une victime et les apparences sont contre elle. Les joueurs doivent se trouver, à un moment de cette histoire, dans la position de faire des choix importants : la livrer aux autorités ? L'aider à fuir ? Laisser les goules s'échapper ? Protéger des populations qui, somme toute, ne sont pas responsables de la conduite de l'Officielle ? La fin doit être très ouverte pour les personnages...

## Détails

### Odion de Questen

- Odion est visiblement malade, pâle, les yeux cernés, couvert d'une légère sueur et incapable d'effectuer des activités physiques soutenues.
- Il engage les personnages à Xélyls, de manière discrète, par le biais de gamins qu'il envoie pour les ramener à une auberge dans les faubourgs. Il leur avoue qu'il est malade, qu'il cherche à faire un pèlerinage jusqu'à une Abbaye dans le nord pour se soigner et qu'il ne souhaite pas que ses hommes l'accompagnent, afin qu'ils ne soient

pas témoins de sa faiblesse. En échange, les personnages recevront non seulement un salaire décent, mais encore un engagement au sein de sa compagnie.

- Odion leur confie le soin de trouver des montures pour chacun ainsi qu'une voiture fermée et confortable pour lui-même (qu'ils devront conduire bien évidemment).
- Les personnages doivent s'occuper du vieux mercenaire. Il ne quitte pas son chariot ou très peu, même pour dormir en auberge. Il n'est pas particulièrement envahissant ou directif. Les personnages ont leur ordre de mission : le conduire à Gravaël, et il les laisse gérer.
- Alors que les personnages passent Louances, ils se rendent compte qu'Odion a trépassé dans son sommeil.
- À moins, bien entendu, qu'ils ne décident de l'enterrer discrètement en bordure d'un champ, de piquer le coffre (fermé et piégé) rempli de pièces et de se casser discrètement, les personnages vont devoir gérer les formalités de son enterrement.



Odion de Questen

Si les personnages commencent à dépouiller le cadavre et à s'en débarrasser, c'est le bon moment pour qu'une patrouille de la Lance, pourquoi pas conduite par la Baillisse, arrive sur leurs entrefaites et leur demande de s'expliquer sur tout ce mic-mac... Rien de pire que d'être pris les doigts dans le pot à confiture par quelqu'un ayant l'autorité de la loi et les moyens de la faire respecter...

Précisons tout de même quelque chose dès maintenant : nous concevons une bonne partie de jeu de rôle comme un moyen de jouer des héros. Ou en tout cas des personnes relativement responsables, dynamiques, morales et bienveillantes, pas des forbans sans foi ni loi : plutôt d'Artagnan que Rochefort, plutôt John McLane que Hans Grüber. Nous ne trouvons pas spécialement drôle le fait de profiter de l'impunité de la table de jeu pour incarner des pourritures et des salopards cupides, mesquins, brutaux et assassins. Ainsi, cette campagne n'est pas vraiment conçue pour ce genre de personnages. Nous comprenons l'individualisme et la survie, la prudence aussi. Pas la bêtise et la méchanceté. Si les joueurs s'entêtent dans cette direction, changez de jeu... ou de joueurs.



## Le testament

- Assez rapidement, les personnages trouvent une enveloppe qui leur est adressée et qui fait d'eux les exécuteurs testamentaires d'Odion.
- Le testament indique qu'Odion veut être enterré dans le cimetière d'Aubefort. Il a une lettre signée du Grand prêtre de Morn de Xélyls autorisant cette inhumation. Le testament indique aussi que le contenu du coffre doit être divisé à part égale entre l'Abbaye de Gravaël et une dénommée Mirna, habitant le domaine. Lorsque les personnages auront rempli ces conditions, ils pourront se présenter auprès de la compagnie des Lanternes du Dragon où un engagement les attend.
- Les problèmes commencent quand les autorités se mêlent de l'affaire. Soit parce que des membres de la Lance s'intéressent aux personnages et au cadavre, soit parce que les personnages contactent les autorités par eux-mêmes.
- Odion de Questen était recherché pour crime majeur et avait été condamné par contumace à confiscation et exil. Aussi, toutes ses affaires sont saisies par l'Officielle et son corps ne peut pas reposer sur le domaine. En attendant que ces histoires soient réglées, le corps est emporté à l'Officialité de Gravaël-les-Abbesses, ainsi que le chariot et son contenu. Les personnages sont convoqués à une date ultérieure (pas nécessairement tout de suite d'ailleurs).
- Les personnages doivent comprendre que leur paiement est suspendu à la réalisation du testament. Charge à eux de comprendre ce qui se passe, d'apprendre l'histoire d'Odion, de

trouver des conseils et de se pourvoir en appel.



Mirna

## Mirna

- Mirna apprend le retour d'Odion, même mort, et les problèmes rencontrés par les personnages. En fonction des circonstances, elle peut ou non approcher les personnages pour en apprendre plus.
- Les personnages eux-mêmes peuvent la rechercher et apprendre son histoire tragique.
- Lorsque la situation s'enlise, Mirna parvient à convaincre Filis de l'aider à voler le corps (il a les clés de l'Officialité). Elle transporte le cadavre jusqu'à Gorgue puis dans les collines, avec l'aide de Filis.
- Ni l'Officielle ni la Baillesse ne s'intéressent à cette disparition. Pour elles, cela clôt les prétentions des personnages et leurs actions légales. Les possessions restent confisquées et il n'y a plus de corps à enterrer. Les personnages peuvent mener l'enquête de leur côté et finir, assez rapidement, par soupçonner une complicité interne dans l'entourage du Becquillard : qui a les clés et l'opportunité de pénétrer dans l'Officialité ?

## Du rythme !

Ne laissez pas traîner cette partie du scénario trop longtemps. Les joueurs doivent faire preuve d'initiative, bien entendu, mais toutes les idées, propositions et questions doivent amener des réponses intéressantes pour faire avancer l'enquête : interrogatoires, surveillance, effraction, etc.



- Confondu, Filis ne met pas longtemps à se mettre à table. Il sait où est le corps (mais Mirna ne lui a pas parlé du médaillon de disruption). Les personnages peuvent foncer à Gorgue, puis sur les Crêtes avant de redescendre vers le Val d'Os...

### Les goulès

- Le disrupteur de champ magique est un médaillon d'environ cinq centimètres de diamètre, en argent elfique, avec une large opale en son centre. Il est plus lourd qu'il en a l'air.

- Mirna sait, par les histoires que sa mère lui a racontées et sa connaissance des événements passés, à quoi peut servir l'objet.
- Le Val d'Os est protégé par une série de stèles gravées, assez hautes, enchantées par des rituels liturgiques de Morn. Le champ magique généré empêche les goulès qui occupent la vallée de s'éparpiller.
- Quand les personnages arrivent en suivant les traces laissées par la jeune fille, ils découvrent le champ interrompu entre deux stèles, quelques goulès qui com-





mencent à passer et une autre qui file vers un repli du terrain du Val avec Mirna paralysée sur les épaules.

- Les personnages peuvent ou non : empêcher les goules de passer, sauver Mirna, protéger le passage le temps de prévenir le grand prêtre de Morn. Ou simplement laisser les choses se dérouler sans s'en mêler. Après tout, les goules sont des adversaires puissants et terrifiants.

## Suites

- Les suites de ce premier scénario dépendent assez largement des actions des personnages. Dans l'idéal, Mirna devrait survivre (à moins qu'ils n'aient laissé les goules l'emporter dans leur royaume de ténèbres) et être emprisonnée par l'Officielle.
- Dans tous les cas, l'Officielle, qui a une idée derrière la tête (voir le second scénario) charge les personnages de diverses accusations : mise en danger du domaine, transport de cadavre, non-respect des lois sur l'exil, etc. C'est très directement l'accroche pour le prochain scénario.

## Profils techniques



### Mirna

NC ½

**FOR +0 DEX +4\* CON +0**

**INT +0 SAG +2 CHA +1**

**DEF 14 PV 6 Init 18**

**Dague +5 DM 1d4**



### Filis Sirvel

NC ½

**FOR +1 DEX +0 CON +1**

**INT -2 SAG +0 CHA +0**

**DEF 14 PV 9 Init 10**

**Épée courte +2 DM 1d6+1**

### Goule

Les goules du Val d'Os sont des mort-vivants un peu différents des goules ordinaires, elles sont un peu plus faibles et ne transmettent pas la fièvre des goules.

**NC 1**, créature non-vivante

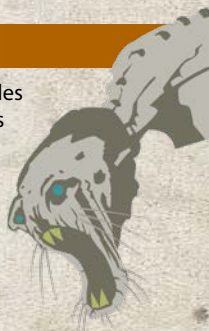
**FOR +1 DEX +1 CON +1**

**INT +0 SAG +2 CHA -4**

**DEF 13 PV 9 Init 12**

**Morsure et griffes +3 DM 1d6+1**

*Paralysie* : Une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être paralysée pendant 1d6 tours. Les elfes sont immunisés à cette capacité.



### Soldat de la Lance

NC 1

**FOR +3\* DEX +0 CON +3**

**INT +0 SAG +0 CHA +0**

**DEF 15 PV 15 Init 10**

**Épée longue +4 DM 1d8+3**



### Sergent d'armes. Trudan Cèrendir.

NC 3

**FOR +3\* DEX +0 CON +3**

**INT +0 SAG +0 CHA +0\***

**DEF 17 PV 35 Init 10**

**Épée longue +6 DM 1d8+5**

**Voie du chef d'armée rang 1**



## Le rubis du souvenir...

### Scénario 2

#### En quelques mots...

L'Officielle embauche les personnages pour l'assister dans ses missions : perception des amendes, confiscations, enquêtes, etc. Ils obtiennent des informations concernant un trafic d'objets magiques interdits et l'Officielle leur donne l'ordre de s'en occuper. Quelques jours plus tard, on retrouve le cadavre d'une sœur de l'Abbaye, sauvagement assassinée. Tous les indices pointent vers l'un des personnages.

#### Fiche technique

**TYPE** • Interaction sociale/Action

**PJ** • 4 à 5 PJ de niveau 2

**ACTION** ★★☆☆

**AMBIANCE** ★☆☆☆

**INTERACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ★★☆☆

### Mise en place

#### Distribution

**L'Officielle.** La description de l'Officielle se trouve page 37. Lorsque le meneur de jeu l'incarne, il doit tenter d'en faire une dame patiente et rassurante, calme et compréhensive, mais ferme et déterminée.



*Dame Elnor de Véricque*

**Le Becquillard.** (Nuisible) Dans cet épisode, le Becquillard est grandement irrité et en vient à haïr les personnages pour avoir confondu son fils, pour avoir jeté l'opprobre sur sa famille et ses compétences ; pour lui voler une partie importante de son travail. Il y a peu de chance pour qu'il les aide, les informe ou leur facilite la vie. En fait, il est même probable qu'il leur fournira des informations erronées, qu'il oubliera de leur donner certains détails cruciaux sur leurs missions ou qu'il leur mettra des bâtons dans les roues s'il peut s'en tirer sans dommage.



*Odomont Sirvel*

**Haliber Siméo.** (Nuisible) Fils cadet de la famille Siméo. Haliber a une trentaine d'année. C'est un homme épais, musculeux, toujours bien habillé, avec un sourire charmeur et rassurant, mais le caractère d'un glouton : teigneux, agressif et incapable de lâcher quoi que ce soit.



*Haliber Siméo*

### Contexte

Les personnages sont officiellement accusés de plusieurs crimes et délits par l'Officielle : conspiration contre la sécurité du domaine, complicité dans le retour d'un exilé, mise en danger du domaine, etc.



Elle reconnaît sincèrement leur innocence, mais souhaite néanmoins que les choses soient faites dans les règles. Elle a fait une demande auprès des temples de Vorona afin de récupérer des textes de jurisprudence complets ayant trait à leur affaire. Elle souhaite les exonérer complètement, mais ne rien laisser de côté non plus : l'affaire est très complexe par rapport à ce dont elle a l'habitude. Les personnages sont donc contraints de rester sur le domaine.

En attendant, elle leur propose de travailler pour elle. Ils seront ainsi sous sa protection officielle tant que le jugement définitif ne sera pas rendu. Le scandale du rôle de Filis Sirvel atteint son père, l'actuel Becquillard, et l'Officielle souhaite qu'une partie de ses activités soient assurées par les personnages : contrôles judiciaires, perceptions des amendes, confiscations, etc. Ce n'est pas un travail très compliqué et les personnages seront relativement libres de leurs mouvements.

### Dessous des cartes

Il y a vingt ans, **Dame Elnor de Véricque**, l'actuelle Officielle, était encore une jeune sœur dans la hiérarchie de l'Abbaye et elle travaillait comme assistante de la Matriculine. Lorsque **Quentin de Mobieux**, le chef des mercenaires envoyés par le sphinx, fut tué lors d'une folle poursuite à travers les collines, toutes ses affaires furent saisies et rapportées à l'Abbaye. Sœur Elnor fut chargée d'en consigner l'inventaire et de les ranger dans la crypte.

Parmi ce bric-à-brac (armes, armures, vêtements, sac de voyage, etc.) se trouvait un magnifique rubis monté sur un anneau. Sœur Elnor fut fascinée par ses couleurs et sa taille. Elle envisagea de le faire disparaître à son profit, mais l'arrivée de la Matriculine arrêta son geste. Elle glissa

le rubis dans les vêtements du mort et rangea le tout dans une caisse au fond de la crypte.

Le temps passa et Dame Elnor devint bientôt la nouvelle Officielle du domaine, grâce à ses appuis et à sa famille. Mais jamais le souvenir du rubis ne la quitta. C'est un désir profond qui la ronge depuis tant d'années. Elle sait que le rubis est magique, qu'il exaucera tous ses désirs et ses souhaits. Si seulement elle pouvait avoir une heure seule et tranquille dans la crypte pour le retrouver et l'emporter – mais l'occasion ne s'est jamais présentée.

Alors, elle a un plan. Au cours de l'un de ses voyages à Monastir, elle acquiert un objet magique très particulier : deux cymbales qui, séparées l'une de l'autre, permettent de créer un portail entre les deux lorsqu'on les fait sonner. Elle obtient aussi, sur le marché noir, de nombreux objets culturels de Fydriss (déesse de la peur et des cauchemars) : masques anciens, sceptres, coupelles à encens, broderies horribles à placer sur l'autel, petites boîtes pleines de poisons et d'encens hallucinogènes, etc.

Son objectif est que ces objets soient trouvés, rapportés à l'Abbaye et placés dans la crypte : bien entendu, elle conserve l'une des cymbales. En temps et en heure, grâce au pouvoir des cymbales, elle pourra se glisser dans la crypte, la fouiller et retrouver le rubis...

Ce sont les personnages qui sont chargés de « récupérer » ces objets en attaquant et détruisant des « *contrebandiers* ».

Néanmoins, ce qui devait être un simple cambriolage se transforme en véritable cauchemar pour l'Officielle quand elle est surprise par une sœur intriguée par des bruits étranges (provoqués par les artefacts de Fydriss). L'Officielle est obligée de tuer le té-



moins. Pour couvrir ses traces, elle emporte le corps par le portail et parvient à le cacher, non sans y placer des éléments incriminant l'un des personnages. Ainsi, elle vole un objet important appartenant à la sœur et le dissimule dans les affaires ou appartements du personnage visé.

Ce dernier est accusé, peut-être capturé, à moins qu'il ne soit obligé de fuir et de se cacher en pleine nature.

Pendant ce temps, l'Officielle, enfin en possession du rubis, se rend compte de son inertie : ce n'est pas un objet magique après tout. Mais elle se persuade, toujours sous l'influence de Fydriss, qu'il suffit de le « réactiver » en procédant à un sacrifice humain... et quelle meilleure victime que la jeune Mirna, enfermée dans les geôles de l'Officialité !

### Chemin critique

Voici les principales situations de l'histoire et une manière possible de les enchaîner.

- L'Officielle annonce aux personnages que leur cas est compliqué et qu'elle a demandé des suppléments d'information à l'extérieur du domaine (textes de jurisprudence, avis de confrères juristes, conseils auprès de l'église de Verona, etc.). Néanmoins, elle les assure qu'elle comprend leur situation et qu'elle croit en leur innocence. En attendant qu'elle puisse leur donner officiellement quittance des événements passés, elle les engage pour aider le Becquillard.
- Les personnages se retrouvent à parcourir le pays pour encaisser des amendes, délivrer des convocations et citations, etc. Ils voyagent beaucoup, rencontrent des gens, assistent à des jugements.
- En parlant avec les gens, en se renseignant sur les affaires en cours, les personnages commencent d'une part à repérer des irrégularités et des choses étranges dans la manière dont l'Officielle traite la justice ; d'autre part, à se mêler des différents Fatum (cf. page 42).
- Des rumeurs arrivent finalement aux oreilles des personnages concernant le transport de matériel religieux et magique interdit. Qu'ils en prennent l'initiative ou qu'ils en parlent à l'Officielle, ils sont chargés d'intercepter les contrebandiers, de les détruire éventuellement et de confisquer le butin.
- Le butin est rangé à l'abri dans les cryptes de l'Abbaye.
- Quelques jours après, on retrouve le corps d'une sœur, qui avait disparu. Elle a la nuque brisée. Des éléments accusent l'un des personnages – objets personnels ou ethniques. On retrouve aussi des objets précieux, volés dans les cryptes, dans les affaires du suspect.
- Le personnage est arrêté ou parvient à fuir. Charge à ses camarades (et à lui-même) de prouver son innocence : remonter la piste des informations sur les contrebandiers, surveiller l'Officielle, etc. Les personnages savent que, sans cela, l'identité de l'accusé sera transmise à tous les temples d'Osgild et qu'il ne sera plus en sécurité nulle part : on n'assassine pas une servante d'un dieu comme cela.
- Dans l'absolu, et parce que c'est une campagne un peu héroïque tout de même, les personnages devraient se rendre compte de la disparition de Mirna et sans doute arriver à temps pour la sauver des griffes d'une Officielle qui a perdu toute raison.



## Népères

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

- Il s'agit d'un scénario comprenant une part très importante d'interactions sociales. Les personnages vont devoir résoudre plusieurs missions pour le compte de l'Officialité et ainsi rencontrer beaucoup de monde.
- Chaque rencontre devrait être un moment en soi, avec son ambiance particulière, des problèmes différents à comprendre et à régler, des dynamiques particulières. Néanmoins, il n'y a pas de progression « *en tension* » pendant un bon moment, juste une espèce de routine qui s'installe, avec plein de choses à faire, mais rien de vraiment excitant ni intéressant (à part l'action contre les contrebandiers).
- Le meneur de jeu doit essayer de distiller, au cours de ces missions, les informations nécessaires pour que les joueurs se fassent une bonne idée de la nature réelle de l'Officialité. Ce portrait doit se dessiner petit à petit, en creux, par des allusions, par la manière dont elle rend la justice, dont elle se comporte avec les gens, à la fois calme et imputoyable.
- Le combat contre les contrebandiers devrait être incroyablement brutal et mortel. Les contrebandiers arrivent de l'extérieur. Ils ont été choisis avec soin par les Siméo comme victimes sacrificielles. Ils sont complètement paranoïaques, soumis à de puissantes hallucinations magiques et incapables de démêler la réalité de leurs fantasmes monstrueux. Dans l'idéal, l'un d'entre eux (le plus jeune par exemple) devrait parvenir à fuir dans les collines ; les autres ne devraient pas laisser

d'autres choix aux personnages que d'utiliser la force brute et des moyens létaux.

## Détails

### La décision de l'Officialité

- L'Officialité est affable et compréhensive. Elle n'a d'autre choix, pour la conduite normale de la justice sur le domaine, que de poursuivre les investigations jusqu'au bout, mais elle assure aux personnages que tout ira bien. Pour preuve qu'elle est sincèrement assurée de leur innocence dans le retour d'Odion et les menées de Mirna, elle les engage à l'Officialité.
- Les personnages sont assermentés, reçoivent un médaillon garant de leur statut officiel, une avance sur leur premier salaire et une prime d'engagement de manière à ce que leurs besoins matériels immédiats soient couverts.
- Le Becquillard, présent, fait la tête. Et pas qu'un peu. Il est plus ou moins assigné à la surveillance des geôles où croupissent Mirna et son propre fils, tandis que les personnages feront son travail.
- Les personnages doivent se présenter tous les deux jours à l'Officialité pour qu'il leur soit notifié la liste des tâches à accomplir. De plus, ils doivent être présents, une fois par semaine, lors des séances de justice de l'Officialité.

### Les missions de l'Officialité

Voici une liste de missions que les personnages ont à remplir. Vous pouvez les faire jouer dans l'ordre que vous souhaitez, toutes ou partie, selon le temps dont vous disposez et la patience de vos joueurs.



Chaque mission est un petit scénario en soi, quelques scènes à faire jouer pour poser l'ambiance et créer des relations entre les personnages et la population du domaine. Nous vous donnons les informations générales de chaque cas : charge à vous de distiller les informations auprès des joueurs en mettant les PNJ en scène et en espérant que les personnages posent des questions pour en apprendre plus. N'oubliez pas de jouer aussi les déplacements nombreux, les arrêts dans les gargotes et cabarets du domaine et la probable désorientation des personnages dès qu'ils devront quitter les grands chemins...

Vous devrez intercaler la mission concernant les contrebandiers au milieu : il faut qu'il y ait des missions avant et d'autres après.

- **L'amende de Keveline.** La mère de Mirna, à Gorgue, doit toujours de l'argent pour couvrir les amendes infligées par l'Officialité. Mirna n'est plus là pour s'en charger et Keveline est complètement désorientée. Elle ne sait plus vraiment de quoi parlent les personnages et elle panique quand elle se rend compte que sa fille est absente. Les personnages peuvent se rendre compte de sa pauvreté et de son dénuement – personne ne vient s'occuper d'elle et elle n'a pas mangé (ou très mal) depuis que Mirna a été arrêtée (sans parler de son manque d'hygiène personnelle).
- **La convocation du Père Achard.** Le Père Achard (qui vit entre Villebuesse et Sanquary) est convoqué devant le tribunal pour *Manquement au code agricole de Gravaël* et *Mise en danger de la vie d'autrui*. Il n'a pas suffisamment surveillé ses ruches et il a laissé s'installer une colonie d'abeilles très agressives qui ont attaqué des enfants (l'un d'eux a

perdu un œil et les frais médicaux qu'il faudra couvrir auprès d'un temple de Dénora pour régénérer l'organe excèdent les moyens de la famille, qui a décidé de porter plainte). Le Père Achard est à la fois mortifié et en colère. Il connaît l'enfant blessé et sa famille, et comprend leur réaction. Mais il n'est pas riche non plus et cherche des solutions. Il sait que s'il ne parvient pas à couvrir rapidement l'amende dont il sera frappé, l'Officielle opérera une confiscation qui sera bien plus importante – elle a l'habitude de garder la différence pour elle. Le Père Achard est aussi très en colère parce qu'il se doute de l'origine de l'incident : il avait l'habitude de monter au sanctuaire de Maëdra pour faire bénir ses abeilles reines. Visiblement, la déesse maléfique a décidé de se moquer de lui. Bien entendu, il ne peut pas vraiment avouer son implication dans le culte ni dénoncer la vieille prêtresse... Et s'il décidait de se venger purement et simplement de la prêtresse déjà à moitié folle ?

- **Le taureau du Père Ilion.** Ilion Franessert est un petit alleurier des environs de Mesnires. Il a accumulé des dettes auprès des Halles et l'Officielle a pris un décret de confiscation d'une partie de son troupeau : trois vaches et un taureau. Ilion n'est pas très content, mais il se soumet aux autorités. Par contre, que celles-ci se débrouillent avec ses vaches et son taureau ! Ce n'est pas lui qui ira les chercher dans le champ ni qui les livrera à l'Officialité. Faut-il préciser que les vaches sont têtues, bien attachées à leur coin de pré et que le taureau (du genre costaud ibérique, forcément) est un brin ombrageux, agressif et



# Sanquary

1. Maison d'Ambelis
2. Fluberge du lac de Sanquary
3. Hallz



jaloux de ses belles ? Ilion reste assis devant sa ferme et escompte bien passer un bon moment de rigolade à contempler quelques idiots se faire embrocher.

- **Vols à Dombes.** L'Officielle charge les personnages de conclure une enquête menée par la Lance. Des vols ont été commis dans les fermes des environs de Dombes et quatre coupables, de grands adolescents, ont été arrêtés. Ils sont en attente de jugement, mais l'Officielle désire que les pièces du dossier soient vérifiées soigneusement, notamment une partie du butin n'a pas été retrouvée et les coupables risquent l'expulsion ou l'exil s'ils

ne rendent pas l'ensemble des rapines. Les quatre adolescents (Silgio, 15 ans ; Manes, 15 ans ; Coliop, 14 ans et Hermale, 15 ans) sont des enfants de pêcheurs des environs de Dombes. Ce sont des imbéciles adolescents qui ont du mal à trouver leur place tout en bas de la pyramide sociale du domaine et qui rêvent d'autre chose. Ils reconnaissent les vols, mais refusent d'en dire plus malgré les menaces. Les parents, à l'exception peut-être de l'un d'entre eux, refusent de parler à leurs enfants et sont mortifiés (réécoutez « *Les Quatre Bacheliers* » de Georges Brassens). En vérité, lors d'un récent bal de village, à Dombes, ils ont fait la connaissance de deux



## Mesnirè

1. Halles
2. Entrepôts
3. Grands moulins



rejetons de la famille d'Aisguile (Andrea et Polin) qui leur ont fait croire qu'ils pouvaient leur assurer une place sur une caravane des Halles et un emploi dans les entrepôts de Forterive. Il suffisait, pour cela, de graisser la patte de l'un des contremaîtres des Halles. Les gamins, connaissant la manière dont les choses fonctionnent sur le domaine, n'ont pas douté de la parole des deux d'Aisguile. Ils ont volé et ont remis le butin à Andrea tandis que Polin s'empressait de prévenir un cousin au sein de la Lance. Il est possible pour les personnages d'enquêter, d'interroger les gamins, de parler au lancier qui a découvert les cou-

pables, de parler aux familles et même de finir par dégouter une petite sœur qui connaît le secret du pourquoi du comment. Mais, au final, comme il est certainement inenvisageable d'impliquer des d'Aisguile dans une telle histoire, l'Officielle devrait condamner les adolescents à l'expulsion. Seule une action déterminée des personnages pourrait transformer la sentence en une simple amende avec éloignement des gamins vers les Halles de Forterive.

- **La confiscation.** Elios Garme est un manouvrier assez pauvre habitant un petit hameau proche de Valaisguile, avec ce qui reste de sa famille, c'est-à-dire trois enfants



en bas âge. Il a peu de ressources, peu de moyens et peu de parents proches. Parce que sa femme est morte en couche et qu'il n'a pratiquement pas dormi depuis des mois, il a causé un accident mortel à son travail (une conserverie appartenant aux d'Aisguile). Il a été renvoyé et l'Officielle l'a condamné à la confiscation de la presque totalité de ses biens pour payer la famille de la victime. Quand les personnages viennent saisir ses meubles et sa maison, ils sont reçus par des carreaux d'arbalète. L'homme menace de tuer ses enfants et de tout brûler. Il a aspergé l'intérieur de sa maison d'huile fine et il ne lui reste plus qu'à renverser le seau de braise qu'il a préparé pour tout emporter avec lui. Il est désespéré, à demi halluciné par le manque de sommeil et les quelques drogues qui l'aident à rester debout.

## Les contrebandiers



Les contrebandiers

- Quelque part au milieu des missions précédentes, les personnages sont approchés (sans doute dans une auberge) par un homme qui se présente sous le

nom d'**Haliber Siméo**. Il possède quelques informations privilégiées qu'il souhaite fournir aux personnages. Bien sûr, il pourrait aller voir la Baillesse, mais la Baillesse ne l'aime pas et ne l'écouterait pas. Il préfère habituellement transmettre ses informations au Becquillard, mais visiblement ce dernier n'est plus « disponible ».



Dame Coliare Braquin

- Haliber a eu vent d'une opération de contrebande. En temps normal, il avoue bien volontiers qu'il s'occuperait de la concurrence lui-même, mais là c'est un peu spécial. Apparemment, les types viennent de l'extérieur et transportent du matériel magique. Aussi, il préfère prévenir les autorités. Il ne sait pas à qui sont destinées les marchandises – c'est un « correspondant » de Forterive qui l'a prévenu.
- Les contrebandiers devraient arriver un peu avant l'aube du côté de Louances après avoir voyagé de nuit depuis le précédent relais. Vraisemblablement, ils iront se cacher dans une ferme abandonnée qu'Haliber connaît bien, pour se reposer et attendre un peu avant de reprendre leur voyage.
- Si l'Officielle est mise au courant, elle ordonne aux personnages de s'en occuper. Normalement, c'est un travail pour la Lance, mais les

## Régler le curseur du tragique

Le MJ est invité à réglé comme il le souhaite le tragique de l'histoire – enfants déjà morts ou non, incendie final ou sauvetage *in-extremis*... C'est assez sombre pour qu'il faille ajuster l'histoire à la sensibilité de chaque table...



personnages comprennent vite qu'il existe certains contentieux entre la Baillesse et l'Officiale et que cette dernière ne voit aucun inconvénient à damner le pion à sa rivale.

- La ferme se situe un peu à l'écart de la route, non loin du mur. C'est un vieux bâtiment à moitié en ruine, au milieu de vergers abandonnés, aux arbres anciens, tordus et sombres, tout près des premières stèles indiquant l'entrée du Val d'Os.
- Les contrebandiers arrivent un peu avant l'aube et s'y installent pour y passer une partie de la journée (et dormir). Si les personnages ne se montrent pas, ils repartent en milieu d'après-midi, montent au travers des Crêtes de Souvine par des sentiers de forestiers et se dirigent vers le Ponton. Ils doivent déposer leurs sacs dans une petite maison isolée et déserte, un peu sur l'extérieur du bourg.
- Les personnages peuvent intervenir quand ils le souhaitent, y compris en attendant la livraison finale (qui ne donnera rien, le commanditaire ne se montrant pas). Ils peuvent tenter d'attaquer les contrebandiers pour les arrêter ou encore les laisser partir pour s'occuper du client.
- Les contrebandiers sont au nombre de trois : deux hommes assez âgés et un adolescent dégingandé dont c'est le premier voyage. Anciens habitants du domaine, partis chercher fortune dans le monde en leur temps, suite à quelques problèmes avec l'Officiale, les hommes travaillent bon gré mal gré avec les organisations criminelles de Forterive. Disons que si on leur posait la question, ils pourraient bien reconnaître que le travail de contrebandier dans le domaine

de Gravaël ne serait pas leur premier choix. Mais ils connaissent le coin et n'ont plus beaucoup de principes moraux. Ils font ce pour quoi ils sont payés.

- En temps normal, les contrebandiers se rendraient immédiatement au moment où les personnages leur tombent dessus. Mais l'influence de Fydriss est puissante. Après tout, ils transportent des artefacts de la déesse depuis plusieurs jours sans prendre de précaution particulière. Ils sont un peu hallucinés, paranoïaques et effrayés. Quand les personnages interviennent, ils sont prêts à vendre chèrement leur vie. Dans leur esprit, ils ne frappent pas des représentants de l'Officiale, mais des monstres indicibles. Seul le plus jeune s'enfuit en hurlant en direction des collines (bien qu'il puisse lui aussi se montrer assez dangereux si on le force).

### Le trésor de Fydriss

- Dans les sacs, les personnages trouvent des artefacts qu'il n'est pas difficile de lier au culte de la déesse Fydriss (peurs et cauchemars), une divinité maléfique dont le culte est interdit.



Sœur Merline de Montreau



- L'Officielle ordonne le dépôt des objets dans les cryptes de l'Abbaye. Les personnages sont chargés d'aller porter l'ensemble à la Matriculine. Celle-ci effectue l'inventaire et l'enregistrement des pièces puis emmène les personnages dans les cryptes où les artefacts sont soigneusement rangés.

## Découvertes macabres

- Les personnages peuvent continuer à effectuer les missions de l'Officialité.
- Deux jours plus tard, la Baillesse et une petite troupe de Lanciers viennent arrêter l'un d'entre eux. Il est accusé du meurtre d'une sœur de l'Abbaye – Sœur Kalyane Gestre – et de vol qualifié.
- Choisissez l'un des personnages, celui qui pourrait le plus facilement supporter les charges et les expliquer. Par exemple, le personnage qui est le plus moche, possède la plus sale réputation ou encore celui qui s'est montré le plus brutal ou le plus malveillant au cours des aventures précédentes. Ou encore, le personnage à la valeur de CHA la plus basse. Oui, c'est du délit de sale gueule !
- Les preuves sont accablantes. On a retrouvé un objet appartenant au personnage sur la victime (un morceau de vêtement particulier, par exemple, ou une boucle de métal reconnaissable...) et, dans sa chambre, cachés sous une latte de plancher mal remise, des objets précieux volés dans la crypte. De plus, le meurtre a été commis alors que le personnage était à Gravaël...
- Pour tout le monde, le personnage a profité de sa visite dans la crypte pour voler des objets, mais il a été vu par la sœur et, quand celle-ci est venue lui demander de rendre

les objets (après tout, une bienveillante religieuse de Guardal peut espérer amender un voleur plutôt que de ruiner directement sa vie), il l'a tuée sauvagement.

- Le personnage est emprisonné aux côtés de Mirna et de Filis, sous la garde du Becquillard, trop heureux de sa bonne fortune. Il pouvait déjà tourmenter Mirna ; il a désormais sous la main un second souffre-douleur...

## Accusations

- L'Abbaye est en émoi. La Matriculine accuse l'Officielle d'avoir engagé des criminels et demande l'arrestation et l'exil de toute la bande ! C'est l'affaire d'il y a vingt ans qui recommence ! Dans tous les cas, l'Abbesse ordonne un procès rapide.
- Les autres personnages peuvent essayer de se renseigner et mener leur propre enquête. Que s'est-il passé ?
- Les indices qui désignent le personnage sont nombreux. Plusieurs questions restent en suspens : où et quand la sœur a-t-elle été tuée ? (apparemment, son corps a été déplacé et abandonné dans une remise à bois proche de l'endroit où dort l'accusé) ; quels sont les objets volés ? (des objets précieux, or et pierre précieuses, faciles à empalmer et à écouler plus tard) ; étaient-ils accessibles aux personnages lors de leur visite ? (comment en être sûr ?) Et si c'est un coup monté, à qui cela profite-t-il ?
- La difficulté pour les personnages est de faire état de la coïncidence entre l'arrivée des objets et le vol/assassinat. C'est un saut intuitif qui n'est pas évident – mais rien ne le facilite, et pour cause : l'Officielle est intelligente et a su couvrir ses



traces, dans une certaine mesure. Selon vos envies et la manière dont les joueurs réagissent, vous pouvez les aider un peu ou les laisser mariner et paniquer. Après tout, la vie n'est pas juste et les criminels ne laissent pas toujours d'indice clair derrière eux.

- Si le jeune contrebandier s'était échappé, il est capturé par la Lance. Il est complètement fou et tient des propos incohérents. Il est terrifié par tout ce qui l'entoure, comme si chaque personne portait un masque horrible. Les seules personnes qui ne le font pas réagir de cette manière sont toutes « Nuisibles » ou « Mauvaises ». Il n'hésite pas non plus à se réfugier aux pieds de l'Officielle et à lui demander sa protection – ce qu'elle accepte bien entendu, avec toute la patience et la commisération attendue d'une servante de Cérés.

### La folie de l'Officielle

- L'Officielle est désormais complètement folle, ravagée elle aussi par l'influence de Fydriss. Elle « sait » que pour activer le rubis, il lui faut sacrifier une vie. Elle décide qu'il s'agira de celle de Mirna.
- Le premier ou le deuxième soir après la découverte du corps, elle descend dans les geôles de l'Officialité. Elle tue le Becquillard d'un

coup de lame courte, puis s'empare d'une Mirna affolée, avec l'idée de la sacrifier à la lune, dans la cours du bâtiment.

- L'Officielle est complètement transformée par Fydriss : son visage est un masque cauchemardesque et affreux, ses yeux semblent des puits sans fond vers la folie.
- Le personnage emprisonné assiste à la scène depuis sa propre cellule.

### Suites

- L'Officielle peut ou non réussir à tuer Mirna selon les circonstances et les actions des personnages. Ça ne change rien au fait que le rubis reste un simple rubis. Si les personnages ne parviennent pas à sauver la jeune fille, on retrouve l'Officielle au petit matin, prostrée à côté du corps ensanglanté de Mirna, serrant la pierre dans son poing. Elle est définitivement folle. Dans ses appartements, on découvre la deuxième cymbale ainsi que des vêtements appartenant à la sœur assassinée.
- Le personnage est innocenté et libéré. Néanmoins, l'Abbesse interdit au groupe de quitter le domaine pour l'instant. Une enquête doit être menée en profondeur pour comprendre ce qui s'est passé.



## Profils techniques

### Taureau du père Ilion

**NC** 3, taille grande  
**FOR** +6 **DEX** +1 **CON** +6\*  
**INT** -4 **SAG** +2 **CHA** -2  
**DEF** 16 **PV** 30 **Init** 10  
**Cornes** +8 **DM** 2d6+6  
**Voie du cogneur** rang 1

### Elios Garme

**NC** ½, créature humanoïde  
**FOR** +1 **DEX** +0 **CON** +1  
**INT** -2 **SAG** +0 **CHA** +0  
**DEF** 14 **PV** 9 **Init** 10  
**Épée courte** +2 **DM** 1d6+1  
**Arbalète légère** (30 m) +1 **DM** 2d4



### Contrebandiers hallucinés

**NC** 1, créature humanoïde  
**FOR** +3 **DEX** +0 **CON** +3  
**INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0  
**DEF** 15 **PV** 15 **Init** 10  
**Épée longue** +4 **DM** 1d8+3  
**Arc** (30 m) +1 **DM** 1d6

### Jeune contrebandier terrorisé

**NC** 1/2, créature humanoïde  
**FOR** +1 **DEX** +1 **CON** +1  
**INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0  
**DEF** 14 **PV** 9 **Init** 12  
**Épée longue** +2 **DM** 1d8+1  
**Arc** (30 m) +2 **DM** 1d6



### L'Officielle

**NC** 3, créature humanoïde  
**FOR** +0 **DEX** +1 **CON** +1  
**INT** +1 **SAG** +3 **CHA** +2 (-1)  
**DEF** 16 **PV** 29 **Init** 12  
**Sceptre de Fydriss** +5 **DM** 1d6+2 + peur  
 Le sceptre de Fydriss est une arme magique +2, en cas d'attaque réussie, la victime doit faire un test de SAG difficulté [10 + Mod. de SAG], soit 13 lorsque l'Officielle l'utilise, ou se recroqueviller de terreur pendant 1d6 tours (équivalent à l'état *étourdi* : pas d'action et -5 en DEF). Le sceptre est intelligent et pourvu d'une féroce volonté. À chaque fois qu'un personnage l'utilise, il doit réussir un test de SAG difficulté 13 ou se convertir au culte de la peur et des cauchemars.



# La grimace du vieux singe

## Scénario 3

### En quelques mots...

Des nécessités administratives empêchent les personnages de quitter le domaine. Ils sont déçus de leur poste à l'Officialité, mais on leur offre un petit boulot de sentinelle dans les collines. Il s'agit d'un boulot ennuyeux et surtout quasiment impossible à assurer. Les banderlogs des collines profitent d'une brèche dans le mur pour venir piller le domaine, et ce ne sont pas quelques gardes qui les en empêcheront. C'est alors qu'une druidesse vient proposer aux personnages un bien étrange marché qui semble se révéler (sérieusement) tout à leur avantage...

### Fiche technique

**TYPE** • Exploration et négociations  
**PJ** • 4 à 5 PJ de niveau 3  
**ACTION** ★☆☆  
**AMBIANCE** ★★★  
**INTERACTION** ★☆☆  
**INVESTIGATION** ★☆☆

## Mise en place

### Distribution

**Liéothe de Kerandil.** (Bonne) Liéothe est une druidesse humaine d'une trentaine d'année, aux longs cheveux emmêlés en dreadlocks et aux vêtements fatigués. Elle ne paye pas de mine, mais reste assez jolie. Elle est accompagnée d'une martre de belle taille qui reste généralement affalée sur ses épaules et autour de son cou. La druidesse ne parle pas beaucoup et se montre timide et réservée.



Liéothe de Kerandil

**Boba Khan.** (Respectueux) Le chef des banderlogs est un immense singe de près de 2,50 mètres de haut pour une demi-tonne. Il est relativement intelligent. Pour un banderlog, s'entend.

### Contexte

Une fois de plus, les personnages se retrouvent en porte-à-faux. Bien sûr, la Baillesse reconnaît qu'ils ne sont pour rien dans les actes criminels de l'Officialité et la folie qui s'est emparée

d'elle. Mais tant qu'une nouvelle Officialité n'aura pas été nommée, il leur est impossible de quitter le domaine. De plus, comme l'Officialité est fermée pour le moment – ses tâches ont été reprises temporairement par la Lance – les personnages se retrouvent sans travail.

La Baillesse leur propose alors une sinécure : un petit boulot tranquille, au calme, correctement payé. En fait, ce serait vraiment bien qu'ils acceptent cette proposition. Ce serait une bonne manière de se faire oublier un temps de l'Abbaye et des autorités du pays, de ne pas s'attirer de nouveaux ennuis par pur désœuvrement – on sait comment sont les mercenaires sans emploi, toujours prompts à créer des problèmes pour passer le temps...

### Dessous des cartes

Ce scénario ne possède pas d'intrigue cachée complexe. Il est même assez simple et direct à mettre en scène : une série de problèmes matériels à résoudre, un peu d'exploration et quelques surprises au passage. Néanmoins, il s'agit d'un moment important du fatum de la druidesse (cf. page 42) et il convient de bien le mettre en scène...

Il y a une vingtaine d'années, le mercenaire Odion de Questen fit explorer la magie du mur, grâce à son talisman, le disrupteur de champ magique. La brèche, c'est une portion de mur de plus de cinquante mètres qui s'est effondrée sur elle-même, en tas de pierres. Là, la magie qui tient les créatures du sauvage à l'écart n'est plus assez puissante, bien que ces dernières restent peu nombreuses à passer.

Toute tentative de reconstruire cette portion a échoué. La Lance a tendu des filets pour empêcher les créatures les moins intelligentes de pas-



ser (comme les scorpions géants ou les crapauds des marais proches).

Mais depuis quelques mois, des banderlogs se sont installés dans les collines voisines et profitent du trou pour venir piller les réserves du domaine au cours de rapides expéditions.

### Chemin critique

Voici les principales situations de l'histoire et une manière possible de les enchaîner.

- Les personnages sont « convaincus » d'accepter une offre d'emploi, le temps que leur dossier soit définitivement classé et qu'ils puissent quitter le domaine à leur convenance. Il s'agit de monter la garde près d'un trou dans le mur et d'empêcher des créatures sauvages de rentrer sur le domaine pour le piller.
- Les personnages s'installent dans quelques cabanes rapidement dressées à proximité de la brèche. C'est au mieux inconfortable et ennuyeux. D'autant plus que les journées passent sans véritable événement. Au choix du meneur de jeu, il peut étirer ces moments en longueur (un tout petit peu, histoire d'exaspérer un peu les joueurs et de pousser les personnages à faire des bêtises, juste pour ne pas s'ennuyer) ; ou, tout au contraire, les passer d'une ellipse. Si besoin, il est toujours possible de s'occuper d'un scorpion géant qui se prend dans les filets et menace de tout arracher.
- Pas d'événement marquant, donc, jusqu'à ce que les banderlogs passent : tenter de les arrêter, c'est un peu comme essayer de boucher le trou dans le Titanic avec son doigt. Aussi inefficace que dangereux... Deux jours plus tard, les banderlogs repassent par la brèche, chargés de lourds sacs plein de butin.
- C'est alors que la druidesse se présente aux personnages. Elle leur propose un marché : l'accompagner dans les terres sauvages, au-delà du mur, et la protéger contre les dangers de la région en échange d'une solution pour convaincre les banderlogs de ne plus revenir dans le domaine.
- Les personnages suivent la druidesse durant deux jours. Elle cueille des plantes rares sur le chemin, leur donne la solution pour traiter avec les banderlogs et les conduit vers le plateau des Carbonels.
- Là, alors que le groupe progresse au cœur d'une sylve de plus en plus étrange, la druidesse disparaît soudainement sous la terre, comme avalée par un titan. Les personnages ont juste le temps d'apercevoir son visage surpris et paniqué avant qu'elle ne s'évanouisse...
- Les personnages peuvent désormais retrouver les banderlogs. Ils sont installés dans les ruines d'un village elfe sur la crête des Ombres. Les banderlogs les soumettent à diverses épreuves avant qu'ils ne soient admis à présenter leur offrande : une graine magique de l'arbre à saveur qui fournira éternellement de la nourriture aux banderlogs pour peu qu'ils en prennent soin...
- Au retour dans le domaine, les personnages sont surpris de retrouver la Baillesse, fort mécontente, qui les accuse de désertion. Heureusement, le chef des banderlogs se montre et réitère devant elle sa promesse de ne plus envahir le domaine, en remerciant les personnages au passage...

### Les banderlogs

Les banderlogs sont de grands singes semi-intelligents, capables de courtes téléportations à volonté (jusqu'à une trentaine de mètres). Il est toujours impressionnant de les voir s'élaner d'un arbre, disparaître et réapparaître dans le même mouvement à proximité d'un autre arbre à plusieurs dizaines de pas. Ils se déplacent en petites bandes de dix à cinquante individus et s'installent dans des ruines au cœur des collines et des forêts d'Osgild. Ils ne sont pas foncièrement méchants ni même malveillants, seulement un peu nuisible du fait de leur nature de voleurs et de pillards...



## Peères

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

- Peut-être un poil moins dense que les scénarios qui précèdent et ceux qui suivent, le troisième épisode de la campagne est conçu à la fois comme un moment charnière de l'histoire du domaine de Gravaël, mais aussi comme une respiration légère. Il y a bien sûr du danger, mais ce sont d'abord des rencontres, des découvertes et beaucoup moins de politique et de complots à démêler !
- Ce scénario est composé de trois parties. La première et la dernière sont relativement libres : il s'agit de poser des ambiances et des problèmes particuliers et de laisser les joueurs s'en débrouiller du mieux qu'ils peuvent, comme s'il s'agissait de mini-bacs-à-sable. Première partie : comment empêcher les Banderlogs de passer ? Troisième partie, comment négocier avec leur chef pour qu'ils arrêtent leurs bêtises ?

La seconde partie est beaucoup plus directive. Au milieu d'une séquence d'exploration pleine de dangers, les personnages doivent assister à une scène majeure de l'histoire du domaine : comment la druidesse disparaît en plein cœur d'un bosquet magique, appelée par l'esprit d'Andromède pour devenir la nouvelle gardienne des Collines de la Pacherie.

- Les banderlogs sont assez dangereux en raison de leur nombre, mais ils sont plus bêtes que méchants. L'inspiration de ces créatures, ce sont bien entendu les banderlogs du *Livre de la Jungle* de Rudyard Kipling – ces singes bondissants qui veulent obtenir les secrets des humains. Les ban-

derlogs doivent être impressionnants, rapides, étouffants par leur présence et leurs gesticulations, leurs interpellations incessantes et leurs moqueries continuelles. Ils ne prennent rien vraiment au sérieux. Ceci étant, les joueurs doivent tout de même pouvoir éprouver un peu de sympathie pour eux (pas juste avoir envie de les calmer à coup de boule de feu !)

- Les personnages quittent pour la première fois l'enceinte du domaine. Normalement, les joueurs n'ont entendu, pour le moment, que des histoires peu rassurantes sur l'extérieur : créatures sauvages, flore dangereuse, étrangetés et bizarreries... Il faut que cette sortie réponde à toutes leurs attentes – le bizarre et le dangereux – mais qu'ils se trouvent aussi en terrain connu : finalement, les Collines sont très semblables au domaine, moins jardinées, sans doute, avec une présence humaine réduite à peu de choses. Mais cela reste de la nature parfaitement normale. Qu'est-ce qui différencie l'intérieur de l'extérieur alors ? Une fertilité moins grande en dehors, une plus grande normalité, des arbres plus modestes et des fruits moins savoureux ?

## Détails

### La mission

- Les personnages sont chargés par la Baillisse de garder la brèche dans le mur, sur les crêtes de Souvine. Ils comprennent bien que c'est une manière de les éloigner, un temps, du centre politique du domaine. Ils encombrant et il serait judicieux qu'ils se fassent oublier.



- L'endroit est situé sur les hauteurs des Crêtes. Le mur s'est effondré sur une cinquantaine de mètres – il ne s'agit plus que d'un tas de pierres envahi de mauvaises herbes. Au-delà du mur, la végétation semble plus « luxuriante » sur une centaine de mètres. Les autorités ont fait ériger un long filet de grosse corde, soutenu par des pieux plantés dans le sol.
- À proximité, quelques huttes ont été construites par des charbonniers. Ces derniers remplacent un piquet de veille tenu par des paysans et manouvriers volontaires. Ils ont l'air las et dégoûtés. Ils quittent l'endroit avec joie et espère que les personnages trouveront le moyen d'empêcher les banderlogs de passer : c'est une menace récente ; avant, il n'y avait pas vraiment besoin de garder la brèche. Les gardes peuvent donner quelques informations aux personnages sur ce qui les attend : la vitesse de passage des banderlogs, les moqueries et les projectiles humiliants...

- Les banderlogs n'agissent pas plus d'une fois par semaine, parfois moins. L'attente risque d'être longue et il n'y a pas grand-chose à faire dans le coin...

### Les banderlogs

- Les banderlogs sont une cinquantaine et vivent dans les collines de la Crête des Ombres. Ils sont dirigés par un roi aux divers appétits insatiables. Parce que ce roi maîtrise quelques effets magiques mineurs (essentiellement un peu de télékinésie et des illusions), il est craint et respecté par les siens ; parce qu'il est généreux et bon vivant, il est apprécié.
- Les banderlogs lancent une expédition par semaine plus ou moins, en début de nuit, pour aller chercher de la nourriture en quantité sur le domaine (personne n'a encore eu l'idée de leur préparer une livraison). Ils pillent des réserves, emportent des ruches, vident des étangs. Ils font relativement attention à ne pas commettre de déprédations définitives et, pour le moment, ils n'ont attaqué personne.



Chief Banderlog



Ils sont environ une quinzaine à chaque raid...

- En vérité, les banderlogs agissent de deux manières : d'une part, leur capacité de téléportation et leur vitesse naturelle les rend pratiquement impossibles à arrêter ; il faudrait sans doute une puissante magie pour les intercepter et les immobiliser. D'autre part, ce sont des spécialistes des armes de jet. Enfin, précisons : de projectiles gluants, coulants, odorants, urticants, brûlants... Tout y passe : fruits pourris, vesses remplies de défécations diverses, champignons plein de spores, boules de lianes urticantes, bombes à boue, etc. Certes, ils n'ont blessé personne, mais cela ne signifie pas que personne n'a été bombardé, humilié, couvert de substances désagréablement peu ragoûtantes.
- Les banderlogs passent au travers des filets sans s'arrêter, à la vitesse de l'éclair. Si les personnages sont sur le chemin, ils sont copieusement arrosés. Pour peu qu'ils aient pris le temps d'interroger ceux qu'ils remplacent, ils pourront peut-être anticiper ces deux problèmes ; sinon, tant pis pour eux...
- Au retour, les banderlogs sont bien chargés. Ils ont moins de projectiles à réserver aux personnages, mais ils restent tout de même extrêmement rapides...
- Précisons que si les personnages emploient la manière forte, s'ils tuent des banderlogs, il y a fort à parier que la dernière partie de cette aventure sera au mieux très compliquée, au pire impossible...

### **La druidesse**

- Pour éviter cela, vous pouvez faire intervenir la druidesse au moment où les personnages

s'apprêtent à commettre l'irréparable. Elle leur crie d'arrêter ou détourne leur geste au dernier moment (une liane ou une ronce qui se déroule et agrippe un bras s'apprêtant à frapper).

- Sinon, elle apparaît au camp au moment le plus approprié : quand les joueurs commencent à s'ennuyer fermement, quand ils pensent eux-mêmes à aller régler le problème en attaquant les banderlogs chez eux, quand ils envisagent de faire quelques grosses bêtises pour passer le temps...
- La druidesse est timide, incertaine. Elle ne sait pas vraiment comment aborder les personnages. Cependant, ses visions étaient très claires : elles lui ont donné non seulement le moment pour venir à la rencontre des personnages, mais encore les moyens de leur proposer une solution.
- La druidesse échange deux jours du temps et des efforts des personnages contre la solution pour mettre un terme aux pillages des banderlogs. Elle souhaite se rendre dans les terres sauvages de l'autre côté du mur, notamment dans les Herbetolles, afin de récolter des plantes rares et compléter son herbier. Elle a besoin de gens capables de la protéger pendant qu'elle se consacre à sa cueillette.
- En échange, elle peut d'une part enseigner à l'un des personnages à parler avec les banderlogs ; d'autre part, elle leur fournit une graine de l'arbre à saveur. C'est un arbre magique qui ne peut pousser que dans certaines conditions très particulières et qui donnera à jamais aux banderlogs de quoi se sustenter et se régaler.

- Elle accepte de remettre la graine aux personnages dès qu'ils



quittent le domaine. C'est une graine jaune veinée de bleue, de la forme d'une noix de cajou, mais grosse comme une orange. Elle est très dure. La graine est serrée dans une petite bourse de lin et rangée dans un coffret de bois assez simple.

## L'expédition

- La druidesse mène les personnages vers les Herbetolles, mais reste à proximité du plateau des Carbonels. La première journée est consacrée à de la cueillette et à la récupération de nombreux échantillons de plantes succulentes. Les paysages sont ici assez surprenants.
- Le plus gros danger des Herbetolles, c'est la présence de basilics. Ces gros lézards à six pattes peuvent pétrifier les voyageurs imprudents qui s'aventurent sur leur territoire.
- Mais ce n'est pas la seule menace pour le groupe : au cours de la journée, les personnages peuvent apercevoir des petits groupes de hyènes sauvages qui traînent, toujours en limite de portée visuelle. Au cours de la nuit qui suit, le camp est attaqué par ces créatures : quelques hyènes géantes conduites par une hyène-garou ! Ces charognards espèrent bien piller les cadavres des personnages et les dévorer... N'hésitez pas à faire intervenir la druidesse, car cette rencontre est particulièrement dangereuse.
- Au matin, la druidesse demande à emprunter un sentier qui monte vers les hauteurs du plateau des Carbonels. La végétation change rapidement pour laisser la place à une sorte de jungle méditerranéenne épaisse et luxuriante, très étrange. Tout le sommet du plateau est ainsi couvert d'eucalypt-

tus, de fougères, d'arbres-dragons et de plantes étranges, perdus dans une brume quasi-constante.

- Toute cette section est relativement libre d'interprétation. Il y a un peu de description de paysages, quelques menaces éventuelles à affronter et pourquoi pas des obstacles physiques. Mais c'est surtout l'occasion pour les personnages de parler avec la druidesse. Elle a beaucoup voyagé et paraît soudain plus vieille qu'elle n'en donne l'apparence. Elle connaît de vieilles histoires, y compris sur le domaine et sa création. Elle ne sait pas encore tout bien entendu, mais elle peut répondre à bon nombre de questions. Elle est bien consciente aussi qu'il y a quelque chose de pourri dans la domination de l'Abbaye sur le domaine et accepte de parler politique (bien qu'il lui manque, dans ce domaine, de nombreux détails). Bref, si vous n'avez pas encore pu placer tous les détails et toutes les informations dont vous pensez que les joueurs ont besoin, voici le moment et l'occasion.

## Le bosquet sacré

Voici la scène à placer absolument.

- Les personnages avancent lentement sur le plateau avec la Druidesse, au travers d'une végétation épaisse. Soudain, elle s'arrête brutalement. Ses jambes se sont enfoncées dans le sol, comme dans des sables mouvants. Son visage exprime une grande surprise. Puis une panique intense quand son corps disparaît rapidement sous terre. C'est à peine si elle a le temps de hurler.
- Les personnages n'ont pas vraiment le temps de réagir. Ils se retrouvent soudain seuls au milieu d'une forêt étrangement agressive. Creuser le sol ne donne



rien : l'humus de faible épaisseur donne sur un socle de roche épais et dur. Les lianes et les plantes sont bien moins hospitalières qu'un instant auparavant. Il flotte de drôles de senteurs et l'air se remplit de pollen agressif et de poils urticants...

### Les négociations

- Les personnages sont en possession de la graine. L'un d'entre eux a pu apprendre à communiquer avec les banderlogs, la druidesse ayant profité d'un moment de pause pour conduire un petit rituel magique à cet effet.
- Ils doivent commencer par trouver l'endroit où vivent les banderlogs, quelque part sur la Crête des Ombres. L'expédition n'est pas aisée. Les reliefs sont abrupts, la végétation épaisse, les scorpions géants. Néanmoins, il existe des traces que l'on peut suivre : en particulier, les carapaces de ces créatures laissées à l'abandon après que les banderlogs en aient dévoré l'intérieur.
- Les banderlogs sont installés dans les ruines d'un ancien village elfique, datant du Second Âge. Bien que l'endroit soit envahi de végétation, il porte encore en lui la grandeur des premières civilisations elfes : arcades ajourées, voûtes délicates, décors végétaux en pierre, fresques mosaïques en pierres semi-précieuses, etc.
- Les personnages sont interceptés à quelques distances du village : des cris menaçants, quelques projectiles répugnants. Les banderlogs n'hésitent pas à lancer des attaques plus dangereuses si les personnages s'avancent. Il leur faut négocier une entrevue avec le roi des banderlogs.
- Bien entendu, si à un quelconque moment au cours des jours précédents, les personnages ont tué un banderlog, c'en est fini de leurs espoirs ! Ils sont attaqués en masse et doivent fuir... Ou passer eux-mêmes à l'attaque et tenter de se débarrasser définitivement des banderlogs. Il est bien évident que ces créatures quitteront la région si leurs pertes sont trop importantes ou si le roi est tué. Mission remplie. Bravo !
- Dans le meilleur des cas, le roi accepte de parler aux personnages à la seule condition qu'ils participent à une épreuve : affronter le champion des banderlogs à la course ! Les banderlogs s'affrontent régulièrement sur un parcours difficile, plein de trous et de fossés, de troncs à escalader et d'obstacles à sauter. Et ils trichent en se téléportant...



## L'essentiel, c'est de participer !

Meneur de jeu, notez que le mot important ici est « *participer* ». Bien entendu, n'insistez pas sur ce détail. Les joueurs peuvent rester persuadés qu'ils doivent gagner, alors que le roi des banderlogs souhaite simplement leur inculquer un peu de modestie et se moquer de leurs faibles moyens.

- En vérité, le roi est intrigué par leur capacité à parler avec lui et il veut bien entendre leur proposition...
- Si vous avez un peu de temps durant la séance, n'hésitez pas à ajouter une petite péripétie : le roi a un rival qui compte prendre sa place. C'est le moment d'organiser un défi « Pourquoi écouter ces tout-nus ? Mangeons-les plutôt ! » Le roi peut se retrouver en difficulté face à la vigoureuse jeunesse de son adversaire, à moins que les personnages ne l'aident discrètement par magie ou en distrayant son adversaire...
- Au final, les banderlogs acceptent de planter la graine dans les jardins d'un ancien temple elfique. L'arbre croît rapidement, irra-

diant d'une puissante magie. Ses branches se couvrent de petits fruits : des noix de cajou jaunes, mais de plus petites tailles. Chaque fruit possède un goût unique et se révèle très nourrissant. En se concentrant, il est possible de manger ce que l'on désire : du poisson fumé, de la viande braisée, des plats cuisinés, des légumes, etc. La texture est aussi exactement la même. L'arbre fait apparaître constamment de nouveaux fruits, assez pour nourrir toute la communauté banderlogs sans problème.

## Suites

- En revenant dans le domaine, les personnages sont accueillis par des membres de la Lance et par la Baillese. Ils sont plus ou moins accusés de désertion de leur poste. La Baillese était venue leur annoncer que leur cas était réglé et qu'ils pourraient quitter le domaine à leur convenance. À eux de s'expliquer.
- Pour le spectacle, le roi des banderlogs apparaît au-dessus du mur au moment le plus approprié. Il salue les personnages et la Baillese, avant de s'en retourner dans les montagnes.



## Profils techniques

### Banderlog

**NC** 1, taille grande

**FOR** +4 **DEX** +4\* **CON** +4\*

**INT** -3 **SAG** +2 **CHA** -2

**DEF** 16 **PV** 15 **Init** 18

**Poings et morsure** +5 **DM** 1d6+4

*Passage par les arbres* : Le banderlog se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol, il se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

*Téléportation* : Le banderlog peut convertir tout ou partie de son déplacement en téléportation.



### Chef Banderlog

**NC** 4, taille grande

**FOR** +5 **DEX** +4\* **CON** +5\*

**INT** -3 **SAG** +2 **CHA** -2

**DEF** 18 **PV** 30 **Init** 18

**Poings et morsure** +7 **DM** 1d6+5

**Voie du cogneur** rang 1

**Voie des illusions** rang 3

**Voie de l'air** rang 3

*Passage par les arbres* : Le banderlog se déplace aussi vite dans les arbres qu'au sol, il se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

*Téléportation* : Le banderlog peut convertir tout ou partie de son déplacement en téléportation.



### Liéothé, druidesse

**NC** 3, créature humanoïde

**FOR** +0 **DEX** +2 **CON** +1

**INT** +1 **SAG** +3 **CHA** +1

**DEF** 16 **PV** 29 **Init** 15

**Bâton** (2 attaques) +6 **DM** 1d6+2

**Voie de la nature** rang 5

**Voie du protecteur** rang 3

### Basilic

**NC** 3

**FOR** +3\* **DEX** +0 **CON** +3

**INT** -4 **SAG** +2 **CHA** +0

**DEF** 17 **PV** 36 **Init** 10

**Morsure** +6 **DM** 1d6+5

*Regard pétrifiant* : Celui qui regarde le basilic et croise son regard est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de **CON** difficulté 16 à chaque tour de combat ou être immédiatement transformé en pierre.

Plus d'informations sur la façon de combattre un basilic sont précisées p. 236 de *CO Fantasy*.



## Hyènes géantes (3)

NC 2

**FOR +3 DEX +1 CON +3\***

**INT -4 SAG +2\* CHA -2**

**DEF 15 PV 25 Init 17**

**Morsure +4 DM 1d6+3**

*Attaque en traître (L)* : Si la créature attaque en même temps qu'un allié (elle peut volontairement retarder son initiative), de dos ou par surprise, elle réalise une attaque sournoise avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

## Hyène-garou

NC 3

**FOR +4\* DEX +1\* CON +3\***

**INT +0 SAG +2\* CHA -2**

**DEF 17 PV 25 Init 17**

**Hyène : morsure +5 DM 1d6+4**

**Humanoïde : arme +5 DM 1d8+4**

**Voie du prédateur** rang 1

**Voie des créatures magiques** rang 1  
(RD 5 / argent)

*Transformation en hyène (L)* : La créature peut se transformer à volonté en hyène.

*Forme hybride (L)* : La créature adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-hyène mi-humanoïde. Elle peut à la fois faire des attaques de morsure et utiliser une arme. En termes de jeu, cela lui accorde une attaque de chaque type (hyène + humanoïde) par tour en utilisant une action limitée.

*Empathie avec les hyènes* : Une hyène-garou possède un don naturel pour apaiser les hyènes et parfois même les commander.

Plus d'informations sur la lycanthropie sont précisées p.261 de COF.

## Scorpions géants

NC 2, taille petite

**FOR +1 DEX +3\* CON +1\***

**INT -4 SAG +2 CHA -4**

**DEF 15 PV 12 Init 16**

**Pinces +4 DM 1d4+1**

**Dard +4 DM 1+poison**

*Poison mortel* : Le poison inflige 2d6 DM à la victime ou seulement 1d6 si elle réussit un test de CON difficulté 10.



# L'énigme du tombeau

## Scénario 4

### En quelques mots...

Les personnages sont enfin libres de quitter le domaine s'ils le souhaitent pour aller réclamer leur récompense auprès de la compagnie des Lanternes du Dragon. Malheureusement, leur caravane est attaquée sur le chemin, peu après qu'elle ait quitté le domaine. Un énorme sphinx, **AGANATELEL**, tue les attelages, disperse les hommes, piétine les marchandises. Il réclame les trésors de Sainte Andromède. Si on n'accède pas à ses volontés, alors il détruira le domaine et se servira lui-même...

## Fiche technique

**TYPE** • Mystères/  
Négociations/Action  
**PJ** • 4 à 5 PJ de niveau 4

**ACTION** ★★

**AMBIANCE** ★☆☆

**INTERACTION** ★★

**INVESTIGATION** ★☆☆

## Mise en place

### Distribution

**Sœur Maxime de Rouys** (respectueuse). Prêtresse de Guardal. C'est la nouvelle Officielle nommée par l'Abbesse. Cette nomination lui a été extorquée par les anciennes familles, une nécessité pour un glissement des pouvoirs sur le domaine et un rééquilibrage suite aux abus de l'ancienne Officielle. Maxime de Rouys est malheureusement un peu jeune pour le poste et manque de l'expérience nécessaire à un bon juge. Elle apprendra sans doute, si les événements lui en laissent le temps...



Sœur Maxime de Rouys

**Aganatelel** (mauvais). La créature ailée fait plus de quatre mètres de hauteur, toute en puissance et en souplesse. Rusé et malveillant, corrompu et cupide, le sphinx ne craint pas grand monde sur le domaine. Il est parfaitement capable de se débarrasser d'une troupe bien armée, avec ses griffes et sa magie. Et pour peu que l'opposition paraisse un tant

soit peu solide, il lui reste toujours la possibilité de s'enfuir par les airs et de la harceler à distance.

**Kaelden Monfortis** (opportuniste). Archimage. Suffisant, dissimulateur, manipulateur, mais puissant. Toujours très bien habillé, flamboyant et démonstratif. Il ne fait rien à moitié et jamais sans frimer. Ça pourrait être énervant si en plus, il n'avait pas les moyens de ses ambitions. En fait, ça reste énervant : c'est juste que les gens n'osent rien dire.



Kaelden Monfortis

## Contexte

Les personnages sont définitivement libérés de leurs obligations vis-à-vis du domaine. L'Abbesse a même décidé de leur remettre leur part de salaire promis par le capitaine mercenaire et les lettres d'engagement auprès de Lanternes du Dragon. Ils peuvent partir quand ils veulent, s'ils le souhaitent en tout cas.

Toutefois, une nouvelle Officielle a été nommée, cette fois appartenant à l'église de Guardal – et elle est prête à engager les personnages comme agents de l'Officialité (pour peu qu'ils aient fait leur preuve sur le terrain lorsqu'ils travaillaient pour l'ancienne Officielle).



D'autant que l'Abbesse est inquiète : quatre personnes ont réussi à pénétrer au sein de l'Abbaye en pleine nuit et sans se faire remarquer. Mais on a retrouvé leurs cadavres sur la pelouse du cloître, victimes d'un empoisonnement massif. Qui étaient-ils ? Pourquoi étaient-ils là ?

## Dessous des cartes

Se souvenant d'une ancienne aventure commerciale qu'il avait financé vingt ans plus tôt, le sphinx a décidé de renvoyer un groupe voler les artefacts du tombeau de Sainte Andromède. Malheureusement, ses agents meurent dans des conditions extrêmement suspectes – en vérité, tués par les ronces qui protègent le tombeau. **Aganatelel** décide alors de s'occuper de cette histoire lui-même. Il impose un blocus de la route commerciale, attaque les abords du domaine et demande qu'on lui livre les artefacts.

En réalité, il est gêné par le mur. Ce satané mur qui, sans vraiment l'empêcher de passer, lui inspire une méfiance instinctive et incompréhensible. Il pourrait bien entendu aller chercher lui-même l'objet de son désir, mais le destin funeste des deux groupes de mercenaires qu'il a envoyés sur place et la magie que distille le domaine le rendent, sinon raisonnable, du moins extrêmement prudent.

Dans le même temps :

- La maîtresse des halles est assassinée par son fils et des preuves accusent l'alleutier (cf. les fatum p. 42). Comme les routes sont bloquées, le troubadour assassin ne peut fuir le domaine pour l'instant. Si les personnages le retrouvent, ils pourront mettre la main sur des écrits anciens décrivant les origines du domaine...



*Dame Josque d'Aisguile*

- Les premiers indices du retour de la dracoliche apparaissent : affaiblissement de la barrière magique du Val d'Os, pression des goules, disparitions mystérieuses de chasseurs de truffes dans la forêt d'Aisguile... Le grand-prêtre de Morn s'inquiète : s'il agit seul, il disparaît à son tour alors qu'il enquête près du gouffre d'Aisguile.



*Kael de Cromnar*

## Chemin critique

Voici les principales situations de l'histoire et une manière possible de les enchaîner.

- Quatre personnes sont retrouvées mortes, empoisonnées, sur les pelouses du cloître de l'Abbaye, non loin du tombeau de Sainte Andromède.



- Les personnages peuvent quitter le domaine ou accepter la proposition de travailler pour l'Officialité.
- Une caravane est attaquée par un immense sphinx. Si les personnages quittent le domaine, c'est – bien entendu – de leur caravane qu'il s'agit.
- D'autres caravanes sont attaquées, ainsi que les messagers dépêchés vers Forterive. Par contre, les caravanes venant de la civilisation passent sans problème.
- Le sphinx finit par poser ses conditions : les trésors du tombeau de Sainte Andromède.
- Dans le même temps, les événements se précipitent sur le domaine. La maîtresse des halles est retrouvée assassinée. Le grand-prêtre de Morn s'inquiète de phénomènes étranges.
- Alors que la pression augmente sur le domaine, que les expéditions menées par la Baillesse en direction du Sphinx sont des échecs sanglants, un vieux camarade des personnages vient les voir : **Haliber Siméo** (cf. page 71, scénario 2). Il connaît éventuellement un moyen pour rejoindre la civilisation rapidement sans passer par la route et veut convaincre les personnages d'y aller.
- Tout d'abord, les personnages commencent à avoir un statut et une réputation (ne sont-ils pas niveau 4 après tout ?) Ensuite, Haliber n'a pas vraiment confiance dans les autorités, surtout la nouvelle Officialité de Guardal. Enfin, il faut de la colonne vertébrale pour y aller : il s'agit de demander passage aux gobelins – une ancienne pratique de sa famille, mais que personne n'a vraiment utilisée depuis que d'autres méthodes de

corruption et de dissimulation se sont révélées plus aisées.

- Les personnages quittent le domaine par la brèche et vont trouver les gobelins. Mais ces derniers sont tout autant dans la tourmente que les autorités du domaine (cf. le Fatum des gobelins, page 45). Les personnages découvrent l'existence du second tombeau et de ses dangers.

## Nepères

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

- Beaucoup de choses dépendent de tout ce qui s'est passé précédemment. C'est un peu la limite de l'écriture de scénarios construits dans des environnements en bac-à-sable : il arrive un moment où tous les événements, toutes les solutions, tous les chemins critiques possibles sont la conséquence de ce qui a été effectivement joué autour de la table et non de l'anticipation des auteurs des textes. Quels sont les alliés des personnages ? Qu'ont-ils accompli et comment pour que les gens leur fassent confiance et les aident ? Ont-ils seulement envie d'intervenir ?

En fait, la principale question à laquelle le meneur de jeu doit répondre à cet instant précis est : quelles sont les motivations et les envies des personnages au moment où commence ce quatrième scénario ? Qui connaissent-ils ? Que veulent-ils vraiment ?

- Le travail du meneur de jeu dans ce scénario est de tenir les personnages occupés en permanence. Ils doivent subir la pression, recevoir beaucoup d'informations de tous les côtés et ils doivent décider de leurs priorités. Imposer ce stress est difficile : il faut pouvoir



inquiéter les joueurs sans les décourager d'avance. Ils doivent toujours sentir qu'il est possible d'agir et d'intervenir, mais ils doivent aussi comprendre qu'ils ne pourront pas être efficaces partout de la même manière : agir ou enquêter ? Aller sur le terrain ou centraliser ? Déléguer, mais en qui avoir confiance ? Se séparer, mais comment affronter des obstacles trop complexes ?

Ce scénario s'intéresse à plusieurs histoires en parallèle :

D'une part, le point central de l'aventure, c'est l'apparition du sphinx. Il s'agit d'un déclencheur autant qu'un élément de pression environnementale. Le sphinx en lui-même est trop puissant pour que quiconque au sein du domaine puisse espérer le vaincre sur un champ de bataille. Face à une force trop importante, il s'envole et va frapper là où les défenses sont les plus faibles ; face à un groupe d'aventurier, il s'amuse un moment puis les déchiquette sans vraiment y penser. Néanmoins, il oblige les autorités du domaine et les personnages à réfléchir, à trouver des solutions, à imaginer des tactiques pour le vaincre. De plus, le sphinx contraint et limite les moyens disponibles.



Aganatelel, le Sphinx

D'autre part, plusieurs Fatums arrivent à maturité au cours de ces quelques journées et précipitent la panique au sein du domaine : le sphinx, la maîtresse des halles et la dracoliche, plus le Fatum de la Lignée qui achève de se mettre en place pour le prochain scénario ou encore celui des gobelins. En fonction de la manière dont vous les avez traités jusqu'à présent – en laissant des indices ou pas – les personnages seront plus ou moins surpris. Avec la Lance occupée à gérer le sphinx, les personnages sont de nouveaux approchés pour servir d'agents pour l'Officielle et pour s'occuper de ces problèmes.

## Détails

### Les quatre inconnus

- Quatre inconnus sont retrouvés morts au cœur de l'Abbaye. Ils ont réussi à pénétrer dans l'enceinte en pleine nuit, sans se faire remarquer, sans doute grâce à des moyens magiques (invisibilité, passage dans les ombres, passe-muraille, etc.)
- Les quatre individus (trois hommes et une femme) se tenaient à proximité du tombeau quand ils ont été tués. Leur apparence suggère un empoisonnement violent. En effet, ils présentent tous les symptômes d'une réaction soudaine à une toxine. Leurs corps ne portent pas de marque, si on excepte quelques griffures de ronces, difficiles à remarquer, sans doute reçues en essayant de pénétrer dans le tombeau.
- Une enquête dans les auberges et pensions des environs indique qu'ils étaient arrivés il y a moins d'une dizaine de jours, séparément. Ils s'étaient présentés comme des pèlerins venus prier la sainte.



- C'est sans doute le moment, si les personnages enquêtent, de laisser passer les premiers indices sur les opérations de la famille DiStev (voir le Fatum La lignée, page 45, et quelques éléments du cinquième scénario).

### Les attaques du sphinx

- Les premières attaques du Sphinx constituent des avertissements. Il désosse les caravanes, tue les animaux et met les voyageurs en fuite – toujours en direction du domaine. Ceux qui tentent de fuir vers Forterive sont rattrapés et tués sans pitié. Il établit clairement un blocus du domaine.
- Lorsque les fuyards ont quitté les lieux, le sphinx dévore les cadavres et se débarrasse des vestiges des chariots et des marchandises dans les canyons des environs en les y précipitant depuis les airs – histoire de ne pas laisser de trace sur la route.
- Les caravanes qui remontent la route en direction de Gravaël sont indemnes et leurs guides ne remarquent rien.
- Au bout de deux ou trois attaques, le sphinx pose son ultimatum : il veut les trésors du tombeau de Sainte Andromède.
- Le sphinx se dissimule dans les collines au nord du domaine, mais il passe régulièrement au-dessus en volant. Étrangement, il ne rentre pas dans le domaine, ni ne s'y pose.
- Le sphinx peut – selon les envies et les besoins du meneur de jeu – s'allier (soumettre plutôt) les manticores pour qu'elles fassent le sale boulot et qu'elles surveillent les allées-et-venues des gens autour du domaine.

### Les réactions des autorités

- C'est la panique. Qu'est-ce que c'est que ce monstre que rien ne semble pouvoir arrêter ? Pourquoi ne vient-il pas chercher les trésors lui-même ?
- La Baillesse et la Lance sont sur la brèche. Elles tentent d'affronter la bête, mais elles ne parviennent pas à la coincer et elles subissent des pertes terribles. Même les assauts à bord des tapis volants sont des échecs cuisants
- Les tentatives d'envoyer des messagers tournent court et on ne trouve plus de messagers.
- Pire, les tentatives de communion religieuse pour parler avec un autre temple par l'intermédiaire des divinités ne fonctionnent plus, la faute à la guerre d'influence qui s'est déclarée à Forterive après intervention de la Maison DiStev... C'est la panique à l'Abbaye, qui ne comprend pas ce qui se passe.
- Tout le monde tire à hue et à dia : l'Abbesse, les anciennes familles, les alleutiers, les caravaniers, les halles, etc.
- Bref, c'est la panique...

### Et l'assassinat de la maîtresse des halles

- La maîtresse des halles est retrouvée assassinée sur le chemin d'Aisguile. Un crime atroce : le crâne fracassé par une lourde pierre. On soupçonne Hugues Dirende, qui avait émis des menaces. Hugues a disparu (on retrouvera son corps, pendu, dans un bois proche).
- L'Abbesse doit nommer une nouvelle maîtresse des halles, mais elle confie d'abord le soin à la Matriculine d'effectuer un audit complet de la coopérative.





*Dame Josque d'Aisguile*



*Hugues Pirende*

- La Matriculine commence à découvrir des choses étranges, notamment des actes de vente et d'achats de parts commerciales, des lettres d'avertissement des correspondants des halles à Forterive avertissant le domaine de certaines suspicions de manœuvres de la part de la Maison DiStev. En même temps, d'autres lettres et relevés, venus de Forterive, minent ou contredisent ces mêmes avertissements.
- Incapables de contacter les halles de Forterive du fait du blocus, l'Abbaye devient paranoïaque. La Lance est occupée ; l'Officielle est jeune. Comment peut-on enrayer cette OPA sauvage ?

### **La dracoliche**

Ce qui suit est un Fatum express consacré au grand-prêtre de Morn,

une suite d'événements qui s'enchaînent logiquement à moins que les personnages ne s'en mêlent...

- Le grand-prêtre de Morn s'aperçoit que le champ magique qui délimite le Val d'Oos commence à faiblir. C'est sans doute la conséquence de l'utilisation du disrupteur de champ magique, mais il était persuadé d'avoir bien réparé les dégâts.
- Lorsqu'il commence à enquêter, il se rend compte que la raison est tout autre. Il y a une influence étrangère qui agit.
- Le grand-prêtre effectue plusieurs rituels d'analyse et commence à détecter des flux magiques souterrains, sans doute liés aux domaines des goules sous les collines. Ces domaines étaient fermés jusqu'à présent, mais il semble que des brèches aient été mal refermées par les prêtres de Morn.
- Ses investigations le conduisent au gouffre d'Aisguile. Il y descend en compagnie de deux autres prêtres. Ils rencontrent la dracoliche et périssent.
- La dracoliche se nourrit de leur énergie vitale. Elle est désormais réveillée, bien qu'elle ne puisse pas encore quitter le périmètre du gouffre à cause des interdits posés par l'ancienne druidesse qui l'a vaincue...

### **Les mercenaires de la maison DiStev**

- La Maison DiStev a commencé ses grandes manœuvres. Elle a engagé une troupe de mercenaires (les Lanternes du Dragon ?) et appuie les « prétentions » de l'église d'Orbis.
- Les mercenaires arrivent depuis quelques semaines, par petits groupes. Ils ont pour ordre de



se fondre dans le paysage, en se répartissant dans les différents villages du domaine. Ils sont marchands, pèlerins, manouvriers, artisans, colporteurs, etc. Ils voyagent par petits groupes de trois à cinq personnes, sans arme apparente en dehors du minimum normal.

- Les armes et armures lourdes sont arrivées dans des chariots et sont entreposées à Gravaël-les-Abbesses et les environs dans des entrepôts amis.
- En temps et en heure, les mercenaires recevront un message magique. Ils devront alors converger vers Gravaël, s'équiper et passer à l'attaque de l'Abbaye (cf. scénario cinq).
- Pour le moment, près de cinquante mercenaires et dix prêtres d'Orbis sont arrivés.

### **L'expédition de secours**

- Les autorités ne savent pas comment se débarrasser du sphinx. On parle bien sûr d'aller chercher de l'aide.
- Si les personnages sont impliqués, d'une manière ou d'une autre, dans les histoires actuelles – c'est-à-dire, par exemple, s'ils ont accepté les postes à l'Officialité, ils sont contactés par un vieil ami : **Haliber Siméo**. Si ce n'est pas le cas, il les contacte de la même manière, mais avec un peu moins de réserve et de patience, et avec quelques gros bras en plus. Là, il s'agit de les obliger à lui obéir.
- Le voleur ne veut pas parler aux autorités. C'est un peu de la fierté, un peu du secret industriel, un peu de la méfiance. Les Siméo savent que l'équilibre du pouvoir est sur le point de basculer sur le domaine et il n'est pas de leur intérêt de s'en

mêler. Les ordres de la matriarche sont clairs : profil bas.

- Néanmoins, cette histoire de sphinx, ce n'est pas bon pour les affaires. Donc les Siméo ont décidé de fournir aux personnages (relativement neutre) un moyen de voyager jusqu'à Forterive pour prévenir les autorités et obtenir une aide un peu massive (du genre capable de se débarrasser définitivement d'un sphinx de cette stature). Pas question pour eux d'y aller eux-mêmes : qui pourraient-ils contacter avec un semblant de légitimité une fois sur place ?
- Les Siméo utilisent la route pour faire entrer des biens de contrebande dans le domaine. C'est assez facile, en vérité. Mais ça n'a pas toujours été le cas. Jadis, ils avaient de bons contacts avec les gobelins du massif de Gobelaine. Ils pouvaient compter sur leur aide et leur complicité pour faire passer leurs marchandises.
- C'est une voie qui n'a pas été utilisée depuis longtemps, mais les Siméo sont prêts à aider les personnages.
- Haliber remet aux personnages un fétiche qui leur permettra d'obtenir de l'aide et un guide auprès des gobelins. Tout ce qu'ils doivent faire, c'est aller les trouver, de parler au chef et de rappeler d'anciennes promesses. Ils pourront ainsi passer au travers du sauvage, sans risque, jusqu'à Forterive.

### **Les gobelins**

- Passer par la brèche et s'aventurer sur le massif des Gobelaines ne devrait pas poser de problème pour les personnages. Non plus que tomber sur une patrouille de gobelins méfiants.



- Le fétiche leur ouvre les portes de la communauté gobelin. Elle est à la fois en deuil et sur le pied de guerre (cf. le Fatum des gobelins, page 45).
- Les gnolls lancent des attaques régulières depuis les Herbetolles. Les gobelins n'ont plus de chef et manquent de direction et d'assurance, bien qu'ils se battent avec l'énergie du désespoir.
- Les personnages peuvent poser des questions et négocier un passage. Ils peuvent obtenir de nombreuses informations sur la destinée du nouveau chef de la part du chamane, complètement abattu par les événements.
- C'est le moment pour eux d'en apprendre plus sur le deuxième tombeau sur le sommet du massif, et même, pourquoi pas, d'aller le voir de plus près. Pour la première fois depuis des siècles, les gobelins laissent des hommes monter jusque-là et examiner leur bien le plus précieux.
- Les personnages peuvent aussi prêter main forte aux gobelins, notamment si les gnolls lancent

un assaut sur le massif pendant qu'ils sont là, ce qui leur attirera certainement beaucoup de sympathie...

- Bien entendu, le chamane peut laisser un ou deux guides gobelins accompagner les personnages à travers les collines pour éviter la route.

## Trouver de l'aide à Forterive

Pour plus d'informations sur Forterive, voir l'encadré sur la ville au début du scénario 1.

- En cherchant de l'aide, les personnages peuvent rencontrer un archimage, **Kaelden Monfortis**, extrêmement intéressé par le sphinx. Il connaît la bête de réputation et lorgne avec gourmandise sur sa collection exceptionnelle d'objets magiques.
- Les personnages peuvent contacter le comptoir des Halles de Forterive. Mais d'étranges surprises les attendent : le comptoir est entre les mains des DiStev et des prêtres d'Orbis, conquête ob-

## Soyez ouverts

Nous voudrions attirer l'attention du meneur de jeu sur quelques détails...

Toute la partie chez les gobelins est très ouverte. C'est un moment important, mais il nous semble que ce sont les joueurs qui doivent la nourrir et l'utiliser – pas le meneur de jeu.

Cependant, elle devrait être beaucoup plus riche que ce que nous vous présentons de manière brève et rapide. Notamment, les personnages devraient se montrer inventifs.

- Et si les personnages, pour aller plus vite, demandaient aux banderlogs de les emporter sur leur dos ? Avec les techniques de course en téléportation, les personnages pourraient atteindre Forterive en moitié moins de temps. Il faut juste en avoir l'idée et aller voir le roi.
- Et si les personnages comprenaient que le Sphinx ignore l'existence du deuxième tombeau et qu'il pourrait être très intéressé ? Le sphinx ignore les protections du roncier qui ont tué ses agents et le nouveau chef gobelin. Un peu d'avidité, quelques promesses de la part des personnages, et le sphinx pourrait bien mourir dans d'affreuses souffrances en tentant de pénétrer dans le tombeau.

Ce ne sont que quelques idées en passant. Vous pouvez les souffler aux joueurs ou les laisser inventer leurs propres approches. Cependant, restez extrêmement ouvert à toutes leurs propositions et idées, même les plus farfelues !





*Dame Conque de Pavois*

tenue avec la complicité de la chef de poste, Dame Conque de Pavois. S'ils se font reconnaître, il y a fort à parier qu'on tente de les acheter ou, au pire, de les faire taire – en les tuant ou en les emprisonnant. Les personnages devront sans doute se frayer un chemin vers la sortie avant de se retrouver dans

les rues de Forterive, sans appui, sans aide et avec un avis de recherche au train.

- Sur la route du retour, Kaelden défie le sphinx et, après un court affrontement magique, l'emprisonne dans le pommeau de son bâton de mage, avant de disparaître soudainement, satisfait de son tour de cochon... Frustrant ? Vous avez dit frustrant ?

### *Suites*

- Le sphinx est tué ou chassé : si les personnages ont fait leur travail, le sphinx devrait être une menace de moins.
- Le sphinx est toujours là : si le temps passe sans que personne ne fasse rien, avancez au scénario suivant sans vous préoccuper de boucler celui-ci de manière définitive... Le sphinx ne constitue qu'une menace supplémentaire.



## Profils techniques

**Note :** Vous trouverez tous les profils techniques des créatures des colines de la pacherie dans *CO Fantasy* chapitre 12, page 233 et suivantes (basilic, cockatrice, gnoll, insecte géant, griffon, hippogriffe, hyène, manticoire, minotaure, nuée d'insectes, lion, loup, serpent, wiverne).

### Aganatelel, Sphinx

**NC 10**, taille énorme

**FOR +9 DEX +3 CON +9**

**INT +4\* SAG +4\* CHA +2**

**DEF 22 PV 90 Init 16**

**Morsures et griffes +15 DM 4d6+9**

**Voie des créatures volante** rang 3

**Voie de la divination** rang 5

**Voie de la sombre magie** rang 5

*Hausser le ton :* Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, le sphinx gagne un bonus de +5 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM et il réduit tous les DM subits de 5 points par attaque (RD 5).

### Mercenaire sous couverture

**NC 1**, créature humanoïde

**FOR +3\* DEX +0 CON +3**

**INT +0 SAG +0 CHA +0**

**DEF 15 PV 15 Init 10**

**Épée longue +4 DM 1d8+3**

### Prêtre d'Orbis sous couverture

**NC 2**, créature humanoïde

**FOR +1 DEX +0 CON +1**

**INT +1 SAG +2 CHA +2**

**DEF 15 PV 19 Init 10**

**Bâton +4 DM 1d6+1**

*Soigner (L) :* La créature est capable de soigner 50 % des PV totaux de chaque créature qu'elle touche une fois par jour.

*Châtiment divin (L) :* Au prix d'une action limitée, le prêtre attaque avec la puissance divine, il lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et ajoute 1d6 aux DM.



Aganatelel, le Sphinx



# La Gardienne des ronces

## Scénario 3

### En quelques mots...

C'est presque la fin de la campagne, le moment de reprendre les fils de toutes les histoires et de faire des nœuds. Le domaine est au bord de la guerre civile et religieuse. La Maison DiStev manœuvre et attaque pour chasser les églises de Cérés et de Guardal et imposer une nouvelle hiérarchie sous les règles d'Orbis. C'est à ce moment-là que les goules s'échappent du Val d'Os. Gravaël est à feu et à sang. Soudain, les golems de ronces se réveillent. Passant la brèche et s'avançant sur Gravaël-les-Abbeses en réveillant la nature autour d'elle, voici venir la druidesse en pleine puissance. Tout dépend désormais des personnages !

### Fiche technique

TYPE • Révélations/  
Négociations

PJ • 4 à 5 PJ de niveau 5

ACTION ★★

AMBIANCE ★★☆

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★☆☆

## Mise en place

### Contexte

Le cinquième scénario commence dans la foulée du précédent. Les personnages n'ont pas vraiment le temps de se reposer.

C'est l'aboutissement de la campagne. Quoi qu'il se passe, le domaine en sortira bouleversé et la suite sera entre les mains des joueurs et du meneur de jeu : s'arrêter là et profiter d'une belle fin ou continuer sur ces bases pour écrire de nouvelles histoires.

En fait, l'essentiel de ce scénario dépend des personnages, de ce qu'ils ont fait jusqu'à présent, de la manière dont ils se sont comportés et de ce qu'ils veulent faire de leur vie. Ils peuvent mourir en un instant ou devenir les nouveaux seigneurs du domaine. Nous vous avons prévenus dans le premier scénario : cette campagne est destinée à des héros, pas à des salopards. Voilà donc la conclusion : tout se passera sans doute très bien si les personnages ont été des héros ; et très mal sinon...

### Dessous des cartes

**Liéothe de Kerandil**, la druidesse du troisième scénario a été choisie par Andromède pour devenir sa remplaçante. Réveillée de son sommeil éternel par les agissements de l'Abbaye et la brèche dans le mur, Andromède a envoyé des visions à la jeune femme, la conduisant jusqu'à elle.

Lorsque Liéothe a disparu sous terre, elle s'est retrouvée en contact avec l'esprit de la vieille druidesse.

Le temps a sans doute été infini pour elle tandis que, plongée dans un sommeil magique, elle apprenait tous les secrets de l'ancienne elfe.



Liéothe de Kerandil

Liéothe revient à la surface, investit de nouveaux pouvoirs, réveillant et animant la nature sauvage autour d'elle, bien décidée à purifier son domaine en éliminant tous les parasites qui s'y accrochent encore, Notites et mortels.

### Chemin critique

Voici les principales situations de l'histoire et une manière possible de les enchaîner.

- Le scénario commence *in medias res* quand les mercenaires DiStev et les prêtres d'Orbis passent à l'assaut de l'Abbaye. Les combats font rage dans Gravaël-les-Abbeses entre défenseurs de l'Abbaye et promoteurs d'un nouvel ordre.
- C'est aussi le moment où les frontières du Val d'Os explosent et déversent des dizaines de goules dans les villages alentour...
- Enfin, la druidesse commence son chemin de reconquête depuis la brèche dans le mur jusqu'à Gravaël-les-Abbeses.



## Népères

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

- À un moment donné, les personnages vont devoir traiter avec la druidesse, à moins qu'ils ne quittent le domaine à bride abattue. En réalité, ils sont les seuls susceptibles de parler avec la réincarnation d'Andromède et de la convaincre de ne pas détruire le domaine.
- Ils ont rencontré Liéothe, ont passé du temps avec elle, ont sans doute noué quelques fils d'amitié. Ce sont les seuls qu'elle reconnaît et écoute encore. Pour le reste, elle est dominée par la volonté impérieuse d'Andromède.
- S'ils se sont comportés comme des salauds, qu'ils ont tué des banderlogs, qu'ils ont été mauvais avec les habitants du domaine, etc., alors la druidesse ne les écoute pas et les tue sur place (ou l'équivalent symbolique si vous préférez).
- Sinon, s'ils se sont comportés en dignes héros, les personnages ont toute latitude pour « orienter » la rage et la colère de la druidesse. En fait, ils peuvent la laisser agir, la convaincre de pardonner à l'un ou l'autre camp ou même lui rappeler l'ancienne puissance du mur et l'indépendance du domaine.
- En vérité, ils peuvent même obtenir d'elle, volontairement ou non, de devenir les nouveaux seigneurs du domaine. L'Abbaye est rasée, les sœurs chassées et les anciens secrets leurs sont alors révélés. À eux, plus tard, de gérer cette nouvelle manne et d'agir contre tous les dangers qui ne manqueront pas d'émerger, qu'il s'agisse des trolls ou des menées commerciales et diplomatiques des églises d'Osgild ou de la maison DiStev !

En fait, les nouveaux maîtres du domaine se réservent quelques belles années d'emmerdements en tout genre et de batailles féroces à mener ici et au-delà de la route pour asseoir leur autorité. Mais le jeu en vaut la chandelle.

- Bien entendu, s'ils ne font rien, les personnages pourront se contenter de laisser se jouer la tragédie jusqu'au bout...
- Dans tous les cas, voici venu le moment de casser votre jouet ! Amusez-vous ! Faites un beau feu d'artifice ! Ne reculez devant aucun effet ! On veut du Roland Emerich, que diable !
- Nous vous laissons le soin de minuter les différents événements les uns par rapport aux autres. Tout dépend du rythme que vous souhaitez donner aux choses, des moments que vous voulez mettre en scène. Est-ce que les personnages interviennent dans les combats de Gravaël-les-Abbeses ? Est-ce qu'ils tentent de s'occuper des goules ? Répondez aux attentes des joueurs, laissez les choses se développer comme il faut pour qu'ils prennent du plaisir. N'allez pas trop vite, sauf si vous n'avez pas beaucoup de temps, mais ne laissez pas traîner les choses non plus...

## Détails

### Guerre de religion économique

- D'un côté, l'Abbaye, ses sœurs (prêtresses et paladines), sa magie, les trésors de ses cryptes, ses soutiens dans la population, la Lance, les milices des anciennes familles...
- De l'autre, des mercenaires et des prêtres, bien armés, bien pré-



parés et agissant par surprise (à moins que les personnages ne les aient percés à jour au cours des scénarios précédents).

- Au milieu, Gravaël-les-Abbesses, ses maisons, son Abbaye et beaucoup de chaos.
- Les combats commencent à l'aube, mais l'Abbaye ne tombe pas aussi vite que les mercenaires ne l'espéraient et la bataille va se poursuivre toute la journée, avec ses tragédies et ses incendies.
- Ensuite, alors que des portails magiques laissent passer des renforts pour les assaillants aussi bien que pour les défenseurs venus des églises à travers tout Osgild, une ligne de front s'établit rapidement.

### Soignez cette scène

C'est le moment de ressortir vos souvenirs de films de guerre – *La Bataille des Ardennes*, *Un pont trop loin*, *Il faut sauver le soldat Ryan*, *Aube Rouge*, etc. C'est de la guérilla urbaine, avec son lot de snipers à l'arbalète, de batailles dans des maisons ravagées, de prises de bâtiments et de places, de progressions, de contre-attaques, etc. Il faut s'occuper des blessés (heureusement, il y a des prêtres et plein de potions de soins du côté des agresseurs).

Le MJ est invité à donner de l'épaisseur aux mercenaires. Ils doivent constituer une vraie opposition intéressante si les personnages s'en mêlent, pas de simples silhouettes anonymes à dézinguer en passant. La bataille de Gravaël-les-Abbesses est un moment fort de la campagne qui devrait laisser de beaux souvenirs aux joueurs.

### Le réveil des morts

- Des rumeurs arrivent du nord du domaine faisant état de l'apparition de goules sur les routes et dans les villages. La Lance n'a d'autre choix que de déployer une partie de ses moyens pour aller les combattre et les arrêter, augmentant encore la confusion.
- La question se pose de part et d'autre du front : faut-il décréter une sainte trêve pour affronter cette menace affreuse ? Qui osera faire le premier pas ? On assiste aux premières tentatives de négociations.

### La Gardienne des conces

- La druidesse pénètre dans le domaine par la brèche. Sous ses pas, autour d'elle, la nature croit de manière sauvage, folle. Elle est accompagnée de créatures dangereuses, venimeuses, de scorpions géants et de crocodiles, d'oiseaux magiques et de hyènes sauvages.
- Elle avance rapidement, transformant les champs en bosquets impénétrables, chassant les habitants, détruisant les ennemis de la nature (tous ceux qui sont nuisibles ou mauvais).

Voici ce qui se passe si les personnages n'agissent pas et ne viennent pas lui parler :

- En arrivant à Gravaël, elle réveille le golem de ronce qui garde le tombeau de la Notite. Au même moment, le golem du massif des Gobelaines se réveille aussi.
- Les golems prennent leur taille maximale – plusieurs dizaines de mètres de hauteur – et commencent à ravager les alentours, détruisant les maisons, aplatisant les constructions humaines, lançant des dards empoisonnés sur les habitants et les combattants de la ville.



- Malheureusement, les deux notites sont alors libérées. Elles fuient leur prison éternelle – chose prévue par Andromède – mais se retrouvent soudainement face à face dans les cieux. Alors – ce qui n'était pas prévu – elles se précipitent l'une sur l'autre pour se détruire.
- Le résultat est une petite explosion thermonucléaire magique à basse altitude. Du genre à rayer le domaine de la surface d'Osgild et à tuer tout le monde, y compris la druidesse et les golems. Tout le monde a perdu. Tout le monde, sauf la dracoliche qui émerge enfin de son repaire et va établir là le cœur d'un domaine nécromantique majeur, qui risque de poser de graves problèmes aux populations d'Osgild dans les années qui suivent.

Bref, vous comprenez pourquoi il est important que les personnages agissent et pourquoi seuls eux ont une chance d'arriver à quoi que ce soit ?

## Quelques conclusions possibles

Les conclusions possibles à cette campagne sont très vastes. Malgré tout, pour vous donner une petite idée de la façon dont les choses peuvent tourner, voici quelques combinaisons possibles

- Si les personnages n'ont pas arrêté la druidesse, les chances sont grandes que le domaine soit dévasté. À voir si les personnages ont eu le temps de quitter Gravaël ou s'ils sont pris en plein milieu du cataclysme. Pour le coup, ça peut faire une belle fin à la *Rogue One* – avec embrassades sur la place du bourg tandis que les cieux s'enflamment et que la boule de plasma dévaste lentement les environs.
- Si les personnages ont pris contact avec la druidesse sur le chemin, tout va dépendre de la manière dont ils tentent de la convaincre de renoncer à ses projets. Elle est la messagère d'Andromède, mais la vieille druidesse réagit de manière primaire et farouche, en vieil esprit de la nature borné. Liéothe est sans doute beaucoup plus réceptive à la modernité du concept de communauté. Mais elle a aussi vu la manière dont se comportent ceux qui dirigent le domaine, la cupidité et la mesquinerie, la bêtise et les souffrances derrière une apparente opulence.
- Les personnages peuvent plaider de multiples manières :
  - Laisser l'Abbaye à la tête du domaine et laisser les hommes vivre comme ils le souhaitent, librement, à l'intérieur du mur. Après un millénaire, peut-on considérer qu'il s'agit encore d'un territoire sauvage ? Et puis, la druidesse ne peut pas tuer comme ça des êtres vivants, quels qu'ils soient, s'ils ne l'ont pas directement agressée.
  - Chasser l'Abbaye et sa corruption et rétablir la vérité sur les origines du domaine. Trouver d'autres méthodes d'organisation. Pourquoi pas laisser les prêtres d'Orbis prendre le contrôle. Pourquoi ne pas convaincre la druidesse de renforcer les protections des tombeaux pour empêcher ou limiter l'influence néfaste des notites ? Mais si c'est le cas, comment est-ce que les choses vont évoluer : en perdant le mauvais, le domaine perdra aussi le bon sans doute.





- Et si les personnages eux-mêmes devenaient les représentants de la druidesse ? Que feraient-ils du domaine ? Est-ce qu'ils seraient atteints par la corruption à leur tour ?
  - Il reste toujours la possibilité de convaincre la druidesse de laisser du temps aux habitants pour évacuer le domaine en emportant tout avec eux. Les Halles et l'Abbaye ont certainement les ressources à l'extérieur pour permettre la réinstallation de tout le monde – à moins que la famille DiStev n'aille au bout de sa vengeance. L'exode massif, dramatique (avec sans doute son lot de refus, de suicides ou d'actes désespérés), sera un épisode terrible dans la vie des aventuriers.
- Quoi qu'il en soit, cela lève plusieurs questions qui sont autant de pistes pour des aventures ultérieures :
- Comment les autorités religieuses et économiques vont-elles réagir aux évolutions politiques du domaine ?
  - Que peuvent faire les personnages s'ils se retrouvent à la tête du domaine ? Comment vont-ils gérer les rapports avec les gobelins ? Les gnolls ? Les anciennes autorités du domaine ? Les représentants des Halles à l'extérieur ? Ils ont l'appui de la druidesse, mais que peuvent-ils concrètement en faire face aux dizaines de menaces politiques et physiques qui les visent désormais ?

## Profils techniques

### Mercenaire

**NC 2**, créature humanoïde

**FOR +3\* DEX +0 CON +3**

**INT +0 SAG +0 CHA +0**

**DEF 15 PV 15 Init 10**

**Épée longue +4 DM 1d8+3**

**Arbalète légère (30m) DM 2d4**

Une capacité au choix (ou lancer 1d8)

1. *Imparable (L)* : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le mercenaire obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

2. *Riposte* : Le mercenaire peut effectuer une attaque en action gra-

tuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'il a lui-même choisi d'attaquer à son tour.

3. *Enrager* : Lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, le mercenaire devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

4. *Fauchage* : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficile [10+Mod. de FOR de la créature] ou être *Renversée*.

5. *Attaque mortelle (L)* : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur qui doit être exécutée de dos ou par surprise. Le mercenaire

obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute [2d6 par rang] aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

6. *Interchangeables* : Tant que le mercenaire et ses alliés sont plus nombreux que la cible, il obtient un bonus de +5 en DEF. Si plusieurs mercenaires sont au contact du PJ, le MJ a toute latitude pour infliger les DM d'une attaque à celui de son choix, le personnage ne sait jamais laquelle il blesse.

7. *Rapide* : Le mercenaire peut attaquer deux fois par round, de plus il se déplace de 25 mètres par action de mouvement.

8. *Sniper* : Le mercenaire double la portée de ses attaques à distance et inflige 2d6 DM supplémentaires à l'arbalète. S'il attaque à distance par surprise, il inflige encore 2d6 DM supplémentaires.





### Sergent Mercenaire

NC 4, créature humanoïde

**FOR +3\* DEX +0 CON +3**  
**INT +0 SAG +0 CHA +0\***

**DEF 17 PV 35 Init 10**

**Épée longue +8 DM 1d8+3**

**Sergent** : Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Plus une capacité de mercenaire à déterminer aléatoirement.

### Prêtre d'Orbis

NC 2, créature humanoïde

**FOR +1 DEX +0 CON +1**  
**INT +1 SAG +2 CHA +2**

**DEF 15 PV 19 Init 10**

**Bâton +4 DM 1d6+1**

*Soigner (L)* : Le prêtre est capable de soigner 50 % des PV totaux de chaque créature qu'il touche une fois par jour.

*Châtiment divin (L)* : Au prix d'une action limitée, le prêtre attaque avec la puissance divine, il lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et ajoute 1d6 aux DM.

### Grand prêtre d'Orbis

NC 5, créature humanoïde

**FOR +1 DEX +0 CON +1**  
**INT +1 SAG +4 CHA +2**

**DEF 17 PV 39 Init 10**

**Bâton +6 DM 1d6+3**

*Soigner (L)* : Le prêtre est capable de soigner 50 % des PV totaux de chaque créature qu'elle touche une fois par jour.

*Guérir (L)* : Ce pouvoir annule tous les effets préjudiciables, pénalités, poisons, maladies auquel était soumise la cible. Portée : toucher la cible.

*Soutenir (L)* : Tous les alliés du prêtre dans un rayon de 20 mètres récupèrent [3d6 + 5] PV. Ce pouvoir n'est utilisable que 3 fois par jour.

*Châtiment divin (L)* : Au prix d'une action limitée, le prêtre attaque avec la puissance divine, il lance deux d20 en attaque, garde le meilleur résultat et ajoute 1d6 aux DM.

*Chair à canon* : Une fois par tour, le prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le prêtre gagne un bonus de +5 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.



### Liéotfe, gardienne des ronces

NC 12, créature humanoïde

**FOR +0 DEX +2 CON +1**  
**INT +1 SAG +3 CHA +1**

**DEF 24 PV 129 Init 15**

**Bâton** (2 attaques) +14 DM 2d6+10

**Voies** : Toutes les voies de druide au rang 5, Voie de prestige des éléments au rang 5 (COF p.94)

*Régénération* : La druidesse régénère 10 PV par tour sauf s'il s'agit de DM de feu.

### Golem de ronce

NC 12, créature végétative, taille colossale

**FOR +12 DEX +2\* CON +12\***  
**INT -4 SAG +0 CHA -4**

**DEF 26 PV 160 (RD 6) Init 10**

**Arme** +20 DM 2d6+12 + poison

**Voie du colosse** rang 2

*Poison* : Chaque créature vivante blessée par les ronces doit faire un test de CON difficulté 15 ou subir 4d6 DM, la moitié en cas de réussite.

*Réduction des dégâts* : Le golem de ronce divise par 2 les dégâts des armes perforantes et contondantes (appliquer la RD ensuite).

*Régénération* : Le golem de ronce régénère 10 PV par tour sauf s'il s'agit de DM de feu (tant qu'il n'est pas à 0 PV).



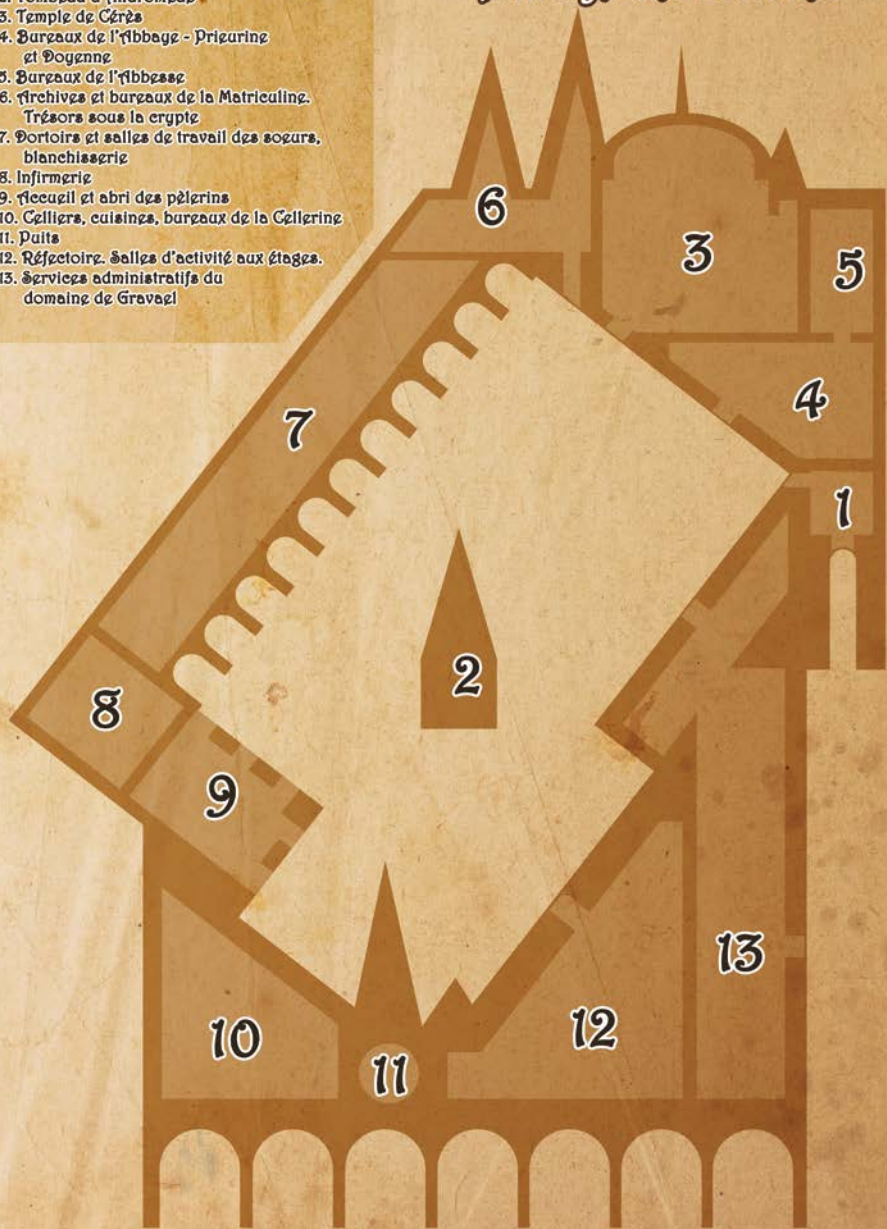
# Gravaël





## Abbaye de Gravazi

1. Narthex : entrée principale de l'abbaye
2. Tombeau d'Andromède
3. Temple de Cérès
4. Bureaux de l'abbaye - Prévôté et Doyenne
5. Bureaux de l'abbaye
6. Archives et bureaux de la Matricule. Trésors sous la crypte
7. Portoirs et salles de travail des sœurs, blanchisserie
8. Infirmerie
9. Accueil et abri des pèlerins
10. Celliers, cuisines, bureaux de la Cellérier
11. Puits
12. Réfectoire. Salles d'activité aux étages.
13. Services administratifs du domaine de Gravazi





# ABONNEZ-VOUS À CASUS BELLI !

## LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE

54 €\* POUR  
6 NUMÉROS  
EN VERSION PAPIER  
+ PDF  
SOIT UNE ÉCONOMIE DE  
30 € PAR AN !



rendez-vous sur [black-book-editions.fr](http://black-book-editions.fr)

### OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity; (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact

text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The Use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v.1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques d'Outre™ Fantasy - Hors-série Casus Belli #4, 2014, Black Book Editions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombaly, David Burckle et Damien Collice. Tous droits réservés Black Book Editions.

Le tombeau d'Andromède, 2017, Black Book Editions. Auteur : John Grümph. Tous droits réservés Black Book Editions.



# Survivrez-vous à votre visite à l'Abbaye de Gravaël ?

Quand un puissant capitaine mercenaire engage les personnages pour l'accompagner incognito régler de vieux comptes, contre la promesse d'une intégration au sein de la fameuse compagnie des Scorpions Pourpres, ce gentil plan de carrière va dérailler très, très vite.

Dans ce havre prospère au beau milieu de la garrigue et des vallées d'arbres chargés de fruits gorgés de soleil, l'Abbaye de Gravaël assure la garde du tombeau de Sainte-Andromède et tient le domaine dans une concorde économique et religieuse. Sauf que cette période de calme apparent touche à sa fin. Et les PJ tombent au plus mauvais moment au plus mauvais endroit.

Cette campagne écrite spécialement par John Grümph pour *Chroniques Oubliées™ Fantasy* propose une nouvelle façon de mener le jeu, qui laisse une très grande part à l'improvisation et aux décisions des joueurs dans un contexte et une structure « bac-à-sable ».

Au cours de cinq scénarios, les personnages vont avoir l'opportunité de prendre une place centrale dans un domaine à la structure sociale complexe, aux ressources qui attisent bien des convoitises et au passé oublié sur le point de resurgir. Mais il faudra accepter de partir au bas de l'échelle, il faudra s'impliquer socialement, faire preuve de courage, d'initiative, et ne pas subir les événements qui ne manqueront pas de s'acharner.

Qui sera digne de devenir le gardien du tombeau de Saint-Andromède ?

*Cet ouvrage contient :*

- Une introduction et des conseils de maîtrise
- Un cadre de campagne complet
- Une campagne en cinq scénarios, du niveau 1 au niveau 5.

***Le Tombeau d'Andromède*** est une campagne complète publiée pour le jeu de rôle maison de *Casus Belli, Chroniques Oubliées™ Fantasy*.

