



## Sur un air entêtant

### Synopsis :

Le maire de Valathia, le Drakhan Sévère Miguel Del Castillo, a disparu depuis quatre jours. Ou plutôt, il tire au flan, esquivant ses fonctions afin de batifoler, pendant les fêtes de la ville parmi le peuple.

Accompagné par deux créatures de rêve, il parcourt la ville lors des heures de repos mais disparaît mystérieusement lorsqu'arrive le temps de travail. Nul ne sait où il est, mais la rumeur court qu'il quitterait la ville pour se rendre dans la Moure-Bourbe. Aurait-il perdu l'esprit pour se risquer dans ce lieu infâme ? Détruisant le travail de plusieurs années, sa réputation et celle de sa famille, les Del Castillo, les nobles qui gouvernent Castagnet, l'une des provinces de la grande Esperanza.

La ville va lancer une équipe de recherche, contre une forte récompense, afin de retrouver le Drakhan et lui faire entendre raison, afin qu'il reprenne ses fonctions avant l'arrivée de son oncle, le Gouverneur de Castagnet, pour la clôture des fêtes Valathiennes.

Mais une ombre veille, sa vengeance est en cours, et elle ne compte pas laisser quelques fouineurs mettre à mal ses plans : Sévère doit disparaître de Valathia pour le mal qu'il lui a fait il y a des années, et s'il pouvait devenir un monstre, la saveur de cette vengeance n'en serait que meilleure.

Valathia, la ville cuivrée, est la capitale de la province Castagnet, liée à Esperanza. Elle est construite près de la bordure de la Moure-Bourbe, sur les rivages de la mer. Elle possède un port qui lui permet un commerce florissant et assure la liaison avec Esperanza sans avoir à traverser le marécage qui les entoure. Ici aussi le soleil ne bouge pas, et il cogne moins fort qu'à Esperanza mais les ombres sont toujours présentes. La pluie bienfaitrice, rafraîchit l'atmosphère et rince les odeurs nauséabondes et putrides venues des marais. Etant proche de la Passe menant aux Golfe des Bermudes, la ville est parfois sujette aux attaques de pirates.

Valathia voue un culte aux Déesses Jumelles, Vala et Lathia, les Déesses de la Mer et de la Pluie, qui protègent la ville et ses habitants des dangers de la mer et d'un climat désagréable.

Deux fois par an, pendant une semaine, la ville chante et danse en l'honneur de ses déesses afin de gagner leur protection. Saltimbanques, voyageurs et habitants se mélangent en de folles sarabandes, mascarades et autres festivités. Le parc des Artistes accueille la troupe embauchée par la ville, tandis que la place des Dames réunit de petits groupes de saltimbanques, divertissant et faisant danser les passants.



## Amorces :

Les futurs aventuriers ont croisé Sévère et ses compagnes, lorsque ceux-ci déambulaient dans les rues de la ville :

- Le premier a détrossé le maire de sa bourse et de sa bague familiale, avant de se faire arrêter par la garde de la ville.
- Le second a été félicité plusieurs soirs par le trio après une belle représentation.
- Le troisième travaillant aux portes de la ville, a tenté d'empêcher le trio de sortir de la ville puis aurait succombé à un sommeil artificiel, gagnant une sanction de la part de son chef.
- Le Dernier a partagé une bonne bière et un bon repas à la Bonne Pluie en compagnie des Dames.

## Introduction - Valathia perd la tête :

Cela fait quatre jours que les fêtes Valathiennes ont démarré, la foule est en liesse, mais les esprits s'échauffent. Le soleil monte à la tête, tout comme la température, car cela fait trois jours qu'il n'a pas plu.

Le peuple commence à grogner que c'est la faute du Drakhan qui ne fait pas son travail, en effet après le lancement des fêtes du premier jour, il ne s'est pas présenté aux autres cérémonies nécessaires à la bénédiction de la ville. L'administration affirme qu'il est malade depuis trois jours, mais le peuple l'a bien vu, ces derniers soirs, boire à la taverne, danser sur la place des Dames, assister aux spectacles du maître saltimbanque, sortir de la ville. La rumeur court qu'une équipe va être formée pour le retrouver et le ramener à ses fonctions.

Tandis que la ville bourdonne d'activité en ce cinquième jour, un groupe s'est réuni dans l'une des salles de réunion de l'Hôtel de Ville. Le capitaine de la garde, Gidéon, et le maire-adjoint, Masselo, ont réuni un groupe de volontaires et de sélectionnés, pour pister et ramener le jeune Drakhan. Chacun d'eux connaît plus ou moins bien Sévère Del Castillo, chacun possède une information sur ses déplacements ou ses habitudes.

**Capitaine Gidéon**, responsable de la garde de la ville ; cet homme grisonnant, austère et strict, mène d'une main de fer la garde de la ville.

**Wilhelm Masselo**, rondouillard avec de petits yeux porcins ; ce gratte-papier s'est élevé au rang de maire-adjoint, à force de courbettes et de flatteries administratives. Il est celui qui lance l'équipe à la recherche de son idole

Un tour des rumeurs concernant le Drakhan, montre qu'il a essentiellement traîné sur la place des Dames, dans le parc des Artistes, et à la Bonne Pluie, une taverne du quartier Ouest



### Scène 1 : Le parc des Artistes.

Vaste zone de verdure, il est actuellement occupé par les roulottes et le chapiteau de la troupe Allévenu, qui est dirigée par Maître Uzziel.

Les artistes ont de petites scènes pour présenter, tout au long de la journée, leurs capacités, tandis que le soir une grande représentation a lieu sous le chapiteau.

Une *seconde vue*, permet de savoir que la troupe est constituée d'humains, de Septième Enfant/15, et de créatures de la nuit inoffensives/20.

Les différents artistes pourront donner les informations suivantes aux aventuriers, *renseignements* :

- 10 : Il a été vu en compagnie de deux très belles femmes
- 15 : Il avait un comportement exagéré, comme ivre, claquant son argent, tel un fou.
- 20 : Il est passé plusieurs soirs de suite complimentant les artistes, mais pas la veille.
- 25 : Il paraîtrait que Les Déesses de Valathia auraient vécu près de la ville dans un palais entre terre et mer.

### Scène 2 : La place des Dames

Zone la plus active en cette semaine de fête, la place est bondé, artistes, vendeurs, spectateurs, chacun met du sien pour exprimer son opinion sur tout et n'importe quoi. Le lieu idéal pour trouver des *renseignements* :

- 10 : Il a été vu en compagnie de deux très belles femmes
- 15 : Il était très proche de ses deux compagnes, qui d'ailleurs chantent et dansent très bien.
- 20 : Il avait un comportement exagéré, comme ivre, claquant son argent, tel un fou.
- 25 : Les femmes qui l'accompagnaient, étaient si belles et si douées que ça ne pouvait être que Vala et Lathia sous formes humaines.

Le temps d'obtenir des informations, le groupe remarquera que les gens ont tendance à fredonner ou à chanter, le même air, celui de la ville. Les personnages se mettront également à chantonner, et devront effectuer un test de *Volonté (10)* pour ne pas fredonner ou chanter inconsciemment, cela accompagnera les aventuriers tout au long de leur périple.

### Scène 3 : La Bonne Pluie

Etablissement respectable du quartier Ouest, c'est ici que le Drakhan est venu manger régulièrement. L'aubergiste, qui a la langue bien pendue, s'est vanté de l'avoir accueilli. Certains des habitués de la taverne leur fourniront les *renseignements* suivants :

- 10 : Il a été vu en compagnie de deux très belles femmes
- 15 : Il est passé plusieurs soirs de suite complimentant la nourriture.
- 20 : Il quitte la ville juste avant le temps de travail par la porte Ouest, mais personne n'a pu l'empêcher de sortir. Il n'est pas venu la veille.
- 25 : Une rumeur court qu'il existe, sur la côte, une grotte d'où s'élèvent, parfois, les murmures d'un chant.



## Acte 1 – Contre vents ou marais

Les aventuriers doivent quitter la ville, le Drakhan et ses compagnes n'apparaissent nulle part en ce cinquième soir, soit par la mer, **Scène 1**, soit par la terre, **Scène 2**.

### Scène 1 : Larguer les voiles :

Les aventuriers ont obtenu la rumeur concernant la grotte mystérieuse et ont décidé de partir à sa recherche.

Ils doivent donc trouver un navire pour les amener au plus près, mais les marins du port ne souhaitent pas s'en approcher car superstitieux.

Seule la capitaine Solutfa de l'Endiablé, accepte d'aider pour l'honneur et la promesse d'un paiement, *diplomatie* (15).

Passer à la **scène 4**.

Capitaine Solutfa											
<b>FOR</b>	3	<b>DEX</b>	3	<b>CON</b>	3	<b>INT</b>	4	<b>SAG</b>	1	<b>CHA</b>	3
<b>PV</b>	12	<b>PE</b>	1	<b>AC°</b>	2	<b>DEP</b>	15	<b>DGT mêlé</b>	3	<b>DGT tir</b>	3
<b>Compétences</b>	Bluff (3) 10, connaissance (étiquette) (2) 7, folklore (golfe des Bermudes) (3) 8, folklore (esperanza) (3) 8, esquive (3) 9, mêlée (3) 10, psychologie (2) 7, réflexe (3) 7, représentation (accordéon) (3) 9										
<b>Atouts</b>	Armes de guerres, bravade x2, poudre d'escampette x2, puissance, refuge, vif										
<b>Possession</b>	Canne plombée ensorcelée d'attaque meurtrière et une rapière.										

**Capitaine Catalina Solutfa**, capitaine corsaire au service d'Esperanza, elle dirige l'Endiablé. Grande blonde, elle possède un caractère terrible qui fait trembler de peur ses marins lorsqu'elle sourit, car plus elle sourit plus dure sera la punition. L'honneur de son navire est ce qu'il compte le plus à ses yeux, gare à ceux qui le bafouent.

### Scène 2 : Les pieds dans la boue.

La **Moure-Bourbe** est le marécage qui entoure Esperanza et ses quatre provinces. Immense labyrinthe d'eaux croupies, à la végétation et la faune des plus dangereuses. Ici se côtoient Esprit-follet, lianes étrangleuses et crocodiles vaseux, et les odeurs d'eaux nauséabondes de chair en décomposition y soulèvent de nombreux cœurs. Seuls les fous ou les explorateurs les plus téméraires s'y aventurent.

Les aventuriers décident de suivre la piste qui passe par les portes Ouest de la ville. Une discussion avec les gardes permettra, avec un peu de *diplomatie*, de *bluff* ou d'*intimidation* (15), de découvrir que le trio est parti vers l'Ouest, en direction de la forêt de Morne.

Bien que pister le groupe soit relativement difficile, *survie*(15), l'équipe de recherche finira par trouver une ancienne route pavée, qui mène du côté Ouest vers la forêt, du côté Est vers Valathia. Cette route permettra aux aventuriers d'avancer plus facilement tout en évitant les plus gros dangers.



Tandis qu'ils voyagent sur la route, les enquêteurs pourront entendre s'élever un chant au dessus des bruissements du marais, *perception*(10). Une bonne vue, *perception*(15), ou un bon pisteur *survie*(20), permettra au groupe de trouver l'entrée d'une caverne. **Scène 3.**

S'ils poursuivent jusqu'à la forêt et décident d'y rentrer, passer à l'**acte 2, Scène1.**

### Scène 3 : Ils chantent pour la pluie

Après une première chambre peu intéressante, les aventuriers en découvriront une seconde, beaucoup plus grande, au centre de laquelle un groupe de batraciens en livrées chante en chœur devant un crapaud géant, Ribbick. Celui-ci les remarque immédiatement, sauf s'ils ont fait preuve de discrétion.

Ribbick											
<b>FOR</b>	5	<b>DEX</b>	2	<b>CON</b>	5	<b>INT</b>	1	<b>SAG</b>	3	<b>CHA</b>	3
<b>PV</b>	16	<b>DK</b>	3	<b>AC°</b>	2	<b>DEP</b>	10	<b>DGT mêlé</b>	5	<b>DGT tir</b>	2
<b>Compétences</b>	acrobatie (1/15*) 8/22*, esquive(1)6, Mêlé(5) 11, perception (2)6, reflexe (3)8, chant (3) 8, diplomatie(2)6, psycho (2)6										
<b>Atouts</b>	coup de brute, spasme abominable, vétéran										
<b>Possession</b>	baguette de chef 1D6, habit de chef chance3, langue 1D3 qu'il utilise en deuxième action, qui, sur un 20 naturel, lui permet d'avaler sa cible. * lorsque le test concerne un saut.										

**Ribbick**, un crapaud géant en habit de chef d'orchestre, dirige le culte de Chanpluie et ses chœurs. Gentleman, il s'adresse aux humains avec la courtoisie qu'il reçoit, et maîtrise d'une main de fer les homme-batraciens qui chante les louanges de la pluie.

Batraciens en livrées (6)											
<b>FOR</b>	3	<b>DEX</b>	2	<b>CON</b>	2	<b>INT</b>	2	<b>SAG</b>	1	<b>CHA</b>	1
<b>PV</b>	10	<b>PE</b>	1	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	10	<b>DGT mêlé</b>	3	<b>DGT tir</b>	2
<b>Compétences</b>	Esquive (1) 4, mêlée(1) 6, perception (2) 5, réflexes (1) 4, représentation (chant) (1) 4										
<b>Atouts</b>	régénération										
<b>Possession</b>	Un habit trois pièces, un découpe légume (1D6)										

S'ils restent sagement à écouter, Ribbick mettra un terme au récital puis s'adressera aux spectateurs avec courtoisie, leur expliquant le culte présent et leur demandant chacun une offrande sous la forme d'un chant, ou d'un objet. Ils quitteront les lieux peu après, disant « on en a gros » d'avoir chanté pendant plusieurs heures sans résultat.

S'ils se montrent irrespectueux en interrompant les chants, Ribbick sera plus hostile et leur demandera de quitter les lieux au plus vite, allant jusqu'à attaquer les visiteurs.

En fouillant la chambre d'un peu plus près, *Fouille*(15) ou *Perception*(20), les aventuriers pourront trouver un passage dissimulé par magie, *sorcellerie*(10), dans un repli de la grotte.  
 Passer à la **scène 5.**



**La grotte des Chanpluie**, lieu de culte pour ceux qui chantent les louanges de la pluie lorsque celle-ci est absente, afin d'apaiser sa colère et la faire revenir.

La grotte, où ils chantent, est très haute de plafond et offre une excellente acoustique ; au fond de la grotte un ensemble de colonnes creuses forme un orgue naturel qui porte les voix vers l'extérieur. Au centre s'élève un autel d'argile couvert de paniers d'osiers remplis de nourriture, de tissus et d'objets ouvragés.

**Le Boudoir des Dames**, est une grande grotte aménagée de manière à ce que l'atmosphère y soit chaleureuse et lumineuse. Un étrange sortilège a peint les murs de fresques mouvantes représentant le fond des mers de corail, des paysages défilant à toute vitesse ou une mer de nuages.

**Une plage privée**, une troisième grotte au plafond écroulée, est ouverte au ciel et à la mer, une plage de sable fin permet de débarquer avec une chaloupe.

#### Scène 4 : une plage privée

Ceux qui prendront la voie maritime pour trouver le Drakhan, devront garder un œil vigilant, *perception(15)* pour trouver l'entrée de la grotte côté plage.

De plus, si la capitaine à accepter de les attendre plusieurs heures, les marins de l'Endiable refusent d'accompagner l'équipe qui devra alors se débrouiller seule pour le maniement de la chaloupe, *athlétisme(15)* pour les rameurs, *Technique(Navigation) (10)* ou *Idée(15)*, pour ne pas fracasser l'embarcation au travers les rochers et les récifs menant à la grotte.

Après un canal à peine assez large pour la chaloupe et sombre comme un four, les aventuriers arriveront dans une grotte avec une plage de sable fin. Quelques aménagements indiquent que le lieu est habité. Une fouille des lieux permettra de trouver l'entrée d'un large corridor. **Scène 5.**

#### Scène 5 : La beauté de la pluie et de la mer

Les aventuriers arriveront dans le Boudoir des Dames, une grotte aménagée où se trouvent deux jeunes femmes, Vala et Lathia, qui surprises par leur arrivée, tenteront de se faire passer pour deux ermites effrayés par le monde extérieur, *psychologie (15)* pour détecter leurs mensonges ; démasquées elles prendront une expression neutre.

Vala et Lathia ne cachent pas leur nature de créatures de la nuit, une *seconde vue(5)*, permet de savoir qu'elles sont très puissantes.

En discutant avec elles, les aventuriers découvriront qu'elles ont accompagnées le Drakhan, les trois premiers soirs, mais que celui-ci n'est plus en leur compagnie actuellement.

Elles l'ont envoyé, la veille, chez l'une de leurs amies, Selyndra, une hôte accomplie, qui habite dans la forêt de Morne.

**Vala** est une néréide tandis que **Lathia** est une sylphe, qui ont décidé de s'installer près des humains afin de les observer et de se faire aimer. Âgées de plusieurs siècles, elles possèdent de grands pouvoirs qu'elles utilisent peu souvent. D'une grande beauté et fascinantes, elles apprécient la courtoisie mais méprisent la violence et l'agressivité.



Obtenir plus d'informations sur la forêt demande de la *diplomatie*(10) ou un bon *bluff*(15), mais l'utilisation de la violence et de la menace verra les aventuriers évacués dans la mer par une immense vague, *athlétisme*(15) pour remonter à la surface et éviter l'asphyxie.

Les informations obtenues concernent la forêt et où trouver Champolion et un mot de passe à lui donner « il ne faut pas croiser les effluves » pour qu'il serve de guide.

Lathia et Vala raccompagneront les visiteurs en dehors de leur grotte, soit sur la plage, soit dans la Moure-Bourbe.

Passer à l'**acte 2, scène 1**

## Acte 2 : Une forêt embrumée

**La forêt de Morne** est crainte par les humains des alentours ; ancienne et mystérieuse, les quelques audacieux qui y ont pénétré et en sont revenus, ne sont guère allés plus loin que la lisière, rapportant des récits de brumes mouvantes qui dissimulent les dangers de cette infernale forêt.

En entrant par l'ancienne route, une fois la lisière passée, on arrive sur un **champ de fleurs**. Ici la brume recouvre le sol jusqu'aux genoux, et de superbes fleurs aux couleurs chatoyantes et vives ressortent de cette brume mais ce qu'il y a dessous n'est pas visible.

En partant vers la droite un chemin se dessine à travers les arbres et une fine bande de brume serpente, en augmentant d'hauteur, jusqu'à la **clairière aux champumains**. Ça et là, la tête de ce qu'il semble être des champignons géants dépassent de la brume, qui arrive maintenant jusqu'à la taille, en formant des cercles.

En avançant plus loin, on arrive dans la **ronde des illusions** ; là, difficile de voir où l'on va avec la brume qui monte jusqu'au dessus de la tête, seule l'ombre des arbres de ce labyrinthe permet de distinguer où ils se situent, mais cela rend leurs formes effrayantes, et qui sait ce qu'il se cache parmi les ombres.

Au centre de la forêt se trouve la **chaumière de Selyndra**, simple mais à l'aspect cossu, l'extérieur invite à venir se réchauffer. La chaumière est visible dès que l'on pénètre dans la clairière, les brumes se sont levées pour couvrir la cime des arbres, colorant d'atmosphère d'une lumière bleuté.

### Scène 1 : Oh, les jolies fleurs !

Après avoir pénétré dans la forêt, les aventuriers vont tomber sur le champ de fleurs, qu'ils le traversent ou le contournent en restant près des bois, les fleurs ont flairés leurs odeurs. Un test de *Charisme*, attirera l'attention des fleurs sur celui qui aura le résultat le plus élevé, il sera alors attiré vers le centre par une liane.

Les fleurs ne sont pas agressives, elles renifleront juste d'un peu plus près la personne attrapée, frottant leurs pétales contre lui. Avec une bosse et plus de peur que mal, il peut se relever sans souci ; une réaction plus agressive et violente provoquera la disparition des fleurs dans un bruissement de feuilles inquiétant.

Passer à la **scène 2**.



## Scène 2 : la ronde des champignons

Un chemin est clairement visible au bord du champ, les arbres laissent les voyageurs avancer tranquillement. Si les aventuriers tendent l'oreille, *perception(10)*, ils pourront distinguer des cris d'oiseaux, feulements de bêtes, craquements de bois et arbres qui tombent, ainsi qu'un étrange bourdonnement.

Un peu avant d'arriver à la clairière aux champumain, les aventuriers se feront surprendre par Champolion, qui leur barrera le passage en criant un tonitruant « vous ne passerez pas » avant de murmurer « pas sans moi » avec un grand sourire.

Champolion et les champumains (12)											
FOR	2	DEX	1	CON	1	INT	4	SAG	2	CHA	1
PV	8	DK	2	AC°	1	DEP	5	DGT mêlé	2	DGT tir	1
Compétences	danse(1) 3, mêle (1) 7										
Atouts	spores soporifiques, passage instinctif										
Possession	poudre de perlimpinpin										

**Champolion**, est un champumain, en forme de trompette, de la taille d'un enfant humain de moins de 10 ans. Particulièrement bruyant, il aime se balader dans la forêt en chantant ou dansant. Vain et sûr de lui, il s'est proclamé gardien de la clairière aux champignons. Ses spores Fédodo, provoquent une transe narcoleptique de plusieurs heures, laissant les victimes à la merci de prédateurs plus dangereux.

Si les aventuriers ont obtenu le mot de passe, Champolion rouspétera un peu, mais acceptera d'être leur guide. Il leur fera traverser la clairière en leur demandant d'effectuer quelques pas de danse ou en fredonnant, *représentation(5)*, pour apaiser ses semblables qui n'aiment pas les humains.

Passer à la **scène 4**.

Si les aventuriers n'ont pas le mot de passe, beaucoup de tact et de flatterie, diplomatie (20), convaincront Champolion de les amener jusqu'à Selyndra, contre une danse ou un chant correct, *représentation(15)* en moyenne.

S'ils tentent de passer en force après avoir capturé, assommé ou tué Champolion, celui-ci sombrant dans l'inconscience avec un bruit de trompette tordue et une dose de spore Fédodo (pour résister au sommeil *volonté(15)*), réveillant les autres champumains de la clairière.

Ceux-ci attaqueront les aventuriers en les entraînant dans de folles danses jusqu'à leurs chutes, *danse(15)*, *réflexe* ou *athlétisme (20)*, pour éviter la chute et tenir le rythme endiablé. Une fois à terre, les victimes seront passées à tabac, jusqu'à l'inconscience ou une inconscience feinte, *bluff(10)*.

Les champumains quitteront la clairière lorsque tous les humains sont apparemment inconscients ou auront pris la fuite. Les aventuriers auront peu de temps pour quitter l'endroit silencieusement, *discretion(10)* car le bruit d'une créature imposante et probablement carnivore approche.

Passer à la **scène 3**.





### Scène 3 : Un bol d'air frais

Les aventuriers ont peut être remarqué la montée du brouillard et s'en inquiètent, une connaissance (*sorcellerie*)(15) révélera la nature magique des brumes mais sans savoir où est la source, il est impossible de le faire disparaître.

Le brouillard contient également des vapeurs hallucinatoires qui dégagent une légère odeur, *perception*(15), qui respiré sans filtre peuvent provoquer six états psychologiques différents, d'une durée aléatoire d'1D6 heure, si les victimes n'y résistent pas, *volonté*(15).

1	panique	Fuit, idée(20) sinon laisse tomber les objets
2	insouciance	Immunité à la peur, danger
3	fascination	Pas d'action, réflexe et esquive -4, volonté(20) pour en sortir
4	hilarité irrépressible	Pas d'action, pas d'esquive
5	Nausée soudaine	Pas d'action, esquive ou réflexe, sauf de déplacement
6	compulsion meurtrière	Attaque le plus proche (50% ami ou ennemi)

Avec le brouillard qui bloque la vue, les aventuriers risquent de se perdre, la Ronde des Illusions est un endroit où chacun peut perdre la tête.

Les bruits sont étouffés, camouflant les lianes prêtes à attaquer ceux qui ont agressé les fleurs dans le champ, l'animal qui les a suivis depuis la clairière précédente, si l'un d'eux a raté son jet de discrétion, les attaquant par surprise.

S'ils prennent la fuite, le moins rapide sera la cible du carnivore, tandis que les lianes tenteront d'attraper leur cible au vol.

Passer à la **scène 4**.

ours-vampire à dents de sabre											
<b>FOR</b>	4	<b>DEX</b>	4	<b>CON</b>	3	<b>INT</b>	2	<b>SAG</b>	1	<b>CHA</b>	1
<b>PV</b>	12	<b>DK</b>	1	<b>AC°</b>	2	<b>DEP</b>	20	<b>DGT mêlé</b>	4	<b>DGT tir</b>	4
<b>Compétences</b>		athlétisme(2) 9, esquive(1) 6, mêlée(1) 7, perception(1) 4									
<b>Atouts</b>		aisance nocturne, charge, chemin féérique, fureur animal, griffes et crocs, résistance à la peur, vol de vie.									

### Scène 4 : La petite maison dans les bois

Lorsque le brouillard finit par se lever, les aventuriers découvriront la clairière où se trouve la chaumière de Selyndra ; ils s'apercevront alors que depuis l'entrée de la forêt ils ont perdu de l'altitude, descendant en dessous des brumes.

Il aura fallu plusieurs heures pour arriver jusqu'ici, et les voyageurs sont fatigués, d'autant plus s'ils ne se sont pas arrêtés faire une pause à un moment ou à un autre.

Il n'y a personne dans la chaumière et elle n'est pas fermée, l'intérieur est poussiéreux comme si personne n'y vivait. Une *fouille* approfondie de la demeure permet de trouver avec un résultat de (10) un escalier de pierres descendant dans les entrailles de la terre, de (15) des lanternes et de (20) de la poudre de perlimpinpin.



## Acte3 : Le Nid de Selyndra

Le nid de Selyndra est un ensemble de grottes creusées sous la forêt de Mourne. Une *seconde vue* réussie indique la présence d'une créature de la nuit puissante (10) et de créatures plus faibles (15).

**Le grand escalier**, part de la chaumière pour finir dans la salle ronde, d'abord de faible largeur, il prend petit à petit des proportions démesurées avec un plafond toujours plus haut.

**La salle ronde**, faite de pierres noires cette pièce possède six portes de tailles et de couleurs variables, la plus grande, ocre, mène au grand escalier, puis en décroissant : la salle de bal, dorée, le salon, bleu, la cuisine, rouge, la salle d'eau, verte et la chambre, pourpre.

**La salle d'eau**, ressemble à une forêt tropicale avec un immense bassin carrelé d'émeraudes et de malachites. L'atmosphère est lourde d'humidité et les vapeurs pratiquement étouffantes.

**La chambre**, est teintée de pourpre et de violet. Un immense lit à baldaquin trône au centre de la pièce. L'entrée de l'issue de secours y est dissimulée.

**La salle de bal**, est une immense pièce éclairée de milles feux où d'impressionnants miroirs recouvrent tout un mur, de longues tables dressées de chandeliers d'argent proposent une montagne de plats et de boissons.

**La cuisine**, est remplie de victuailles et de boissons où la cuisinière à bois réchauffe considérablement la pièce.

**Le salon**, un grand fatras de canapés, avec une belle cheminée garde la pièce à haute température, et une grande bibliothèque.

**L'issue de secours**, fin corridor taillé grossièrement dans la roche, débouche en dehors de la forêt à proximité du rivage.

Descendre dans le nid de Selyndra peut être risqué si les aventuriers cherchent les limites du grand escalier ; en effet, celui-ci n'est pas plus large qu'à l'entrée et une illusion dissimule le précipice qui les entoure. Le détecter est relativement simple, *sorcellerie(10)* ou *perception(20)*, mais la désactiver prendrait plus de temps et d'efforts, *sorcellerie(30)*. Arrivés dans la salle ronde, les aventuriers devront décider par où commencer.

### Scène 1 : M'accorderez-vous cette danse ?

La salle de bal contient plusieurs jeunes gens, chantant, dansant et virevoltant à un rythme endiablé, ils ne prêteront pas attention aux curieux.

Ceux qui les rejoindront, devront réussir une *représentation (15)*, ou être la cible d'un entraînement long et fatigant, jusqu'à épuisement ou réussite.

Chaque entraînement compte pour une heure, et au bout de quatre heures, la fatigue se fait sentir, *athlétisme (15)*, pour ne pas s'effondrer.

Un spectacle trop bien réussi, *représentation(30)*, provoque l'enthousiasme des danseurs qui impose à l'artiste de rester ; s'il refuse, les aventuriers seront attaqués.

Goules (6)											
FOR	2	DEX	3	CON	2	INT	2	SAG	1	CHA	3
PV	10	DK	1	AC°	2	DEP	15	DGT mêlé	2	DGT tir	3
Compétences	créature de la nuit (1) 4, esquive (1) 7, fouille (1) 4, reflexe (1) 5, danse (1) 7										
Atouts	nécrophagie, paranoïa										

Satyres (6)											
FOR	3	DEX	2	CON	2	INT	2	SAG	1	CHA	3
PV	10	DK	1	AC°	2	DEP	10	DGT mêlé	3	DGT tir	2
Compétences	esquive(1) 6, mêlé(1) 6, psycho(1), 4, danse (1) 6										
Atouts	griffes&crocs, hypnose, vol d'essence,										



## Scène 2 : Vous aimez la cuisine épicée ?

La cuisine est tenue par deux gobelins gâte-sauce aux yeux vicieux, ils proposeront aux aventuriers de se restaurer, assaisonnant les plats de mixtures indésirables.

Deux aventuriers, la plus belle et le plus fort, devront, *résister(20)*, afin de ne pas s'endormir et ne pas se réveiller après plusieurs heures dans un lit accompagnés. **Scène 4.**

Les autres se verront empoisonnés, *résistances(15)*, qui rendra les plus résistants malades, réduisant toutes leurs actions de 4 pendant plusieurs heures. Les morts finiront découpé dans le repas.

gobelins gâte-sauces (2)											
FOR	1	DEX	3	CON	1	INT	1	SAG	1	CHA	1
PV	8	DK	1	AC°	2	DEP	15	DGT mêlé	1	DGT tir	3
<b>Compétences</b>		bluff (2) 4, cuisine(2) 6, tir(3) 7									
<b>Atouts</b>		armes improvisée (font 1D6)									

## Scène 3 : C'est la première fois que vous venez ici ?

Dans le salon, ils trouveront deux jeunes discutant et s'embrassant, qui les accueilleront avec de bonnes manières et de grands sourires séducteurs.

Ils informeront les visiteurs que Dame Selyndra sera, vu l'heure, probablement occupée dans la salle d'eau, en compagnie de son invité.

Ils tenteront de faire rester certains des visiteurs en les séduisant, volonté/diplomatie. Questionnés sur l'endroit, ils répondront qu'il s'agit d'un lieu où l'amour et la vie sont révéés au plus haut point.

Daniel et Danielle											
FOR	2	DEX	3	CON	2	INT	2	SAG	2	CHA	3
PV	10	DK	2	AC°	1	DEP	15	DGT mêlé	2	DGT tir	3
<b>Compétences</b>		Diplomatie (2) 7, esquive (2) 8, psychologie (3) 7, bluff (3) 8, mêlé (1) 5									
<b>Atouts</b>		séduction irrésistible, qualité relationnel, griffes et crocs									
<b>Possession</b>		Vêtements de bonne facture, carte illogique									

**Danielle et Daniel**, sont deux jeunes démons jumeaux, succube et incube, ils sont en voyage afin de découvrir le monde des humains et trouver leur voie.

## Scène 4 : Une petite pause, ça vous dit ?

La chambre est inoccupée, mais le lit est enchanté, *sorcellerie(10)* pour le détecter, afin de provoquer une transe narcoleptique, *résistance(15)* pour éviter de sombrer dans un long sommeil.

Une *fouille(15)* précise permet de trouver l'issue de secours qui se dissimule derrière une tenture ; elle peut être trouvée si quelqu'un entend ou ressent la fine brise océane qu'elle apporte, *perception(20)*.

Les aventuriers ayant succombé au somnifère des gobelins, se réveilleront dans cette pièce plusieurs heures plus tard en compagnie de Daniel et Danielle.



## Scène 5 : Résister à la tentation, c'est y succomber.

Selyndra et Sévère, se trouvent dans la salle d'eau, le couple est occupé et ne s'occupera pas des intrus. Si les aventuriers annoncent leur présence, Selyndra leur proposera de les rejoindre avec un sourire dévastateur, *volonté(10)* pour ne pas rejoindre le couple dans leurs activités et risqués de s'y épuiser, *athlétisme(10)*.

Selyndra											
FOR	2	DEX	3	CON	2	INT	3	SAG	3	CHA	5
PV	10	DK	9	AC°	2	DEP	15	DGT mêlé	2	DGT tir	3
Compétences	diplomatie (8) 16, étiquette (5) 11, esquive (3) 11, intimidation (4) 11, psycho(6) 12, vol (3) 11, bluff (4)12, mêlé (5) 10,										
Atouts	qualité relationnel, séduction irrésistible, suggestion (X3), domination, 9vie, point d'energieX3, vol d'essence, griffes et crocs										
Possession	Pic à cheveux (1D3)										

**Selyndra** est une succube qui vit dans la forêt de Morne. Plantureuse, elle porte des vêtements colorés et chatoyants qui révèlent ses formes attrayantes ; d'une beauté exotique, elle charme tous ceux qui peuvent lui apporter du plaisir et de l'énergie.

Ceux refusant seront priés de les attendre au salon. Selyndra les rejoindra un peu plus tard en compagnie de ceux restés dans la salle d'eau, s'ils ne se sont pas endormis de fatigue, décemment vêtus. La présence des jumeaux dépend des aventuriers, Selyndra demandant aux jumeaux de les laisser en privé si cela est demandé.

Les aventuriers remarqueront assez rapidement que Sévère est totalement sous l'emprise de la démonsse, effectuant ses ordres avec zèle et qu'il ne semble guère heureux de les voir ici, *psychologie(10)*. Il lancera régulièrement de sombres regards à ceux qui attireront l'attention de Selyndra.

**Sévère Miguel Del Castillo**, neveu du gouverneur de la province de Castagnet, il s'est servi de son nom pour obtenir sa place de Maire ; jeune bellâtre hautain et arrogant, il charme et jette ses conquêtes comme ses chemises, le travail l'intéresse uniquement pour la position sociale qu'il lui fournit, et il abuse sans honte de ses privilèges.

Selyndra affirme que Sévère est présent de son plein gré, et qu'il est un invité, son départ ne dépend que de lui. Elle prévient seulement qu'elle n'hésitera pas à le défendre, sauf si l'aventurier le plus robuste reste en sa compagnie, volontairement, au moins une semaine. Le fait qu'elle lance régulièrement des sourires aguicheurs à la cible, aidera peut être celui-ci à ce laisser tenter.

S'ils acceptent, Selyndra ordonnera à Sévère de les accompagner, celui-ci se pliant à cet ordre la mine dévastée. Selyndra fournira également un guide pour ressortir de la forêt. **Passer à l'acte 4, scène 1.**

Severo Miguel Del Castillo											
FOR	2	DEX	4	CON	2	INT	2	SAG	2	CHA	2
PV	10	DK	2	AC°	2	DEP	20	DGT mêlé	2	DGT tir	4
Compétences	esquive(2) 8, intimidation(1) 5, administration (1) 5, étiquette (1) 5, mêle (3) 7, perception (2) 6, reflexe (1)7										
Atouts	armes de prédilection, de capes et d'épée, paranoïa										
Possession	epee2D6										

Si la négociation échoue, les aventuriers devront avoir recours à la violence pour assommer Sévère et Selyndra, voir la tuer. Le bruit du combat attirera l'attention des gobelins gâte-sauce, et des jumeaux s'ils ne sont pas déjà dans salon, 1D10 plus tard. Les gobelins et les démons protégeront en priorité Selyndra, n'ayant que faire de l'humain.



Les aventuriers devront alors choisir par où partir, l'issue de secours (**acte4, scène 2**) ou la poudre de perlimpinpin , s'ils les ont trouvés, ou remonter les escaliers et retraverser la forêt (**acte4, scène3**).

Le tout avec le poids mort que représentera Sévère, celui-ci cherchant à tout prix à retourner auprès de Selyndra lorsqu'il est réveillé.

## Acte 4 : Glorieux retour ?

### Scène 1 : une paisible balade.

Sortir de la forêt est une promenade de santé, votre guide blablatant sur tout est n'importe quoi, la grandeur de Selyndra, la vie dans la forêt, son amour pour les danses...

Les aventuriers trouveront également qu'il faudra beaucoup moins de temps qu'à l'aller, probablement à cause du guide. Celui-ci les invitera à revenir une fois arrivés à la lisière.

Passer à la **scène 4**.

### Scène2 : La lumière du tunnel

L'issue de secours est un tunnel taillé dans la roche, qui est suffisamment large pour passer à deux de front ; il commence par s'enfoncer un peu plus dans la terre, il fait noir comme dans un four.

Il finit par se stabiliser et de la lumière apparaîtra petit à petit, celle-ci provient des parois du tunnel qui deviennent de plus en plus transparentes, au point de voir les fonds marins qui entourent l'issue de secours.

Les aventuriers trouveront un escalier de pierres pour remonter à la surface, à travers une trappe relativement lourde, *muscle(15)* pour la soulever, se retrouvant ainsi sur un rocher à quelques encablures de la côte. Un test de *fouille(10)* permettra de trouver la chaîne qui est reliée à une chaloupe. **Passer à la scène 4**.

### Scène 3 : la forêt se rebelle

Remonter la forêt ne sera pas une mince affaire, les aventuriers transportant Sévère sont lourdement handicapés par sa présence, malus de 4 pour toutes leurs actions.

S'ils décident de la traverser en courant, ils devront effectuer des tests *d'athlétismes(15)*, pour ne pas s'effondrer de fatigue, et les dangers liés aux brumes sont toujours présents.

De plus la forêt y met du sien pour faire trébucher les aventuriers à l'aide de racines dissimulées par le brouillard, *réflexe(10)* pour ne pas tomber, *esquive(10)* pour ne pas se faire ligoter au sol, *réflexe(10)* pour ne pas marcher sur ceux tombés et risquer la chute pour ceux qui suivent.

Si les aventuriers préfèrent une sortie moins rapide, ils devront se faire *discrets(15)*, car certains prédateurs comptent bien en manger quelques-uns. Le groupe sortira plus ou moins rapidement de la forêt s'il l'un deux réussit son test de *survie(15)* afin de s'orienter, un échec critique les ramènera à la chaumière de Selyndra.

Les aventuriers croiseront l'un des lieux croisés à l'aller : le champ de fleur, la clairière aux champumains, la ronde des illusions. **Passer à la scène 4**.



## Scène 4 : les clameurs de la ville.

Que Sévère vous accompagne ou que vous le rameniez, le retour en ville du groupe passera inaperçu ; en effet la ville est occupée à prier les déesses pour le retour de la pluie. Les chants timides de votre départ se sont transformés en un bourdonnement suffisamment puissant pour couvrir les autres bruits de la ville.

Le groupe sera de retour juste à temps pour la dernière cérémonie, après celle-ci la pluie tombera pour quelques heures avant de s'arrêter.

L'oncle de Sévère est arrivé avant le retour du groupe et n'est guère heureux de l'excursion de son neveu, il remerciera personnellement chaque aventurier de lui avoir ramené le jeune homme.

## Conclusion

Plusieurs jours après leur retour, les aventuriers apprendront que Sévère a démissionné de son poste pour retourner en apprentissage avec son oncle, cependant certaines rumeurs affirment qu'il est parti dans la Moure-Bourbe, en direction de l'ouest. Une déclaration annoncera sa disparition en mer un peu plus tard.

Après l'annonce de sa disparition les pluies, qui étaient faibles et parsemées, retournent à la normale.

Les aventuriers, quant à eux, retourneront à leur vie plus ou moins tranquille. Leurs actions tout au long de leurs recherches vis-à-vis des créatures de la nuit, auront eu des conséquences diverses :

<b>Créatures ou groupe de créatures rencontrées</b>	<b>Attitude amicale</b>	<b>Attitude hostile</b>
Ribbick et le culte de Chanpluie	+2	-2
Les dames de Valathia, Vala et Lathia	+3	-3
Champion et les champumains	+2	-2
Selyndra	+1	-1
La maisonnée de Selyndra	+2	-2

Les aventuriers commencent avec 10 points, auxquels s'ajouteront ceux de chaque rencontre.

<b>0 à 2 points</b>	Les aventuriers seront observés hostilement, et lors de futures rencontres les créatures de la nuit seront agressives, certaines tenteront de les assassiner.
<b>3 à 8 points</b>	Les créatures de la nuit seront méfiantes et prudentes pour les moins dangereuses, les plus vicieuses seront plus agressives
<b>9 à 14 points</b>	Les créatures n'ont aucun intérêt pour les aventuriers.
<b>15 à 17 points</b>	Ils ont gagné un minimum de respect, les êtres les moins dangereux seront sympathiques.
<b>18 à 20 points</b>	Si certaines créatures restent méfiantes, les aventuriers auront gagné leur respect. Certaines pourront leur demander de l'aide ou leur venir en aide à un moment.



## En cas d'échec

Les aventuriers seront punis, s'ils reviennent les mains vides, ou après la cérémonie, avec une bonne explication, ils pourront s'en tirer sans trop de mal : une exclusion de la ville.

La pluie habituelle reviendra après la cérémonie, mais s'arrêtera jusqu'au départ de Sévère, s'il est ramené. La population lynchera le jeune homme si c'est le cas.

Le gouverneur Del Castillo s'occupera de Valathia jusqu'à ce qu'il trouve un fonctionnaire efficace.

## A l'ombre de la trahison

Toute cette aventure n'aurait pas eu lieu, si Sévère n'était pas plus ouvert d'esprit envers les 7<sup>ème</sup> enfants.

En effet, sa rencontre avec Vala et Lathia, et son invitation chez Selyndra, ne sont pas dû au hasard, mais sont les fruits d'une vengeance longuement préparée.

Les aventuriers ont connu le jeune homme à un moment de leur vie, l'un d'eux à développer une relation forte d'amour, d'amitié ou de respect, jusqu'à ce que Sévère découvre sa nature de 7<sup>ème</sup> enfant et par conséquent ses capacités « démoniaques ».

Le jeune Del Castillo commença alors une campagne personnelle pour détruire sa cible, poussant celle-ci à l'exil dans les marécages de Moure-Bourbe.

Au sein du marais, l'exilé fut recueilli par les Dames de Valathia et noua une amitié. Ensemble ils décidèrent de discréditer Sévère, lors des fêtes, en le détournant de ses obligations tout en le faisant se pavaner parmi la population. La colère de la foule envers le jeune maire sera amplifiée par l'absence de pluie protectrice, signe du courroux de Lathia.

Une fois la population préoccupée par autre chose que l'absence du jeune homme, celui-ci pourra disparaître sans vague et être utile à Selyndra jusqu'à ce qu'elle l'ait vidé de son énergie.