

## Participation au concours de scénario Montagne de Jeux 2024

### *Aurifique et Horrificque*

#### Cadre du concours :

Sur la forme	
Le scénario doit se baser sur un jeu professionnel. Les participants devront préciser le jeu et sa version, s'il en existe plusieurs.	Donjon et Dragon 5eme édition
Le scénario doit comporter 30 000 à 50 000 caractères, hors annexes. Les participants devront fournir le nombre de caractères car le format pdf ne permet pas de décompte.	42972 hors espaces
Le scénario doit se dérouler en deux séances de 2h à 3h chacune, jouables de façon indépendante, interchangeable et sans ordre chronologique défini entre les deux.	Chaque scénario remplis ce critère. Ils se déroulent au même lieu sans que l'un change l'autre.
Le scénario doit prévoir au moins 4 personnages pré-tirés, en annexe.	Annexes 1 à 4
Les autres annexes (cartes des lieux, schémas relationnels, illustrations, aides de jeu...) sont facultatives.	Sans
Sur le fond	
Le scénario doit s'inscrire dans le thème de la convention Montagne de Jeux 2024 : "Licorne et tronçonneuse".	Une licorne (pas en forme) et beaucoup de tronçonneuses d'un côté, un outil original et une statue de l'autre
Le thème "Licorne et tronçonneuse" doit être présent au sein des deux séances mentionnées plus haut.	
La première séance du scénario doit être articulée autour d'un concept résumable en un mot fort, concept dont le contraire ou l'opposé articulera la deuxième séance (par exemple : jedi et sith, magie et technologie, urbain et rural, ombre et lumière, proie et prédateur, sucré et salé...). Attention licorne et tronçonneuse ne sont pas considérés comme étant des concepts opposés.	Horifique=> l' <u>horreur</u> dans toute sa mocheté et sa terreur  Aurifique=> l' <u>extase</u> dans toute sa beauté et son bien-être

Cette paire de scénario se déroule dans un petit village créé pour l'occasion, en lisière du bois de Pasdhiver, à mi-chemin entre la ville de Pasdhiver et le village de Phandaline. Ils peuvent être joués séparément ou l'un après l'autre et ce, dans n'importe quel ordre. Il est prévu qu'ils se déroulent en plein été, un été doux qui fera suer les PJ au cœur des journées passées aux champs mais apportera une fraîcheur typique et bienvenue dans ces terres situées au nord de la côte des épées.

#### Contexte

Alors que les locaux passent du temps aux champs pour récolter le fruit de leur labeur, deux choses vont arriver au village. Un jeune amoureux voit sa bien-aimée empoisonnée d'une pique que personne ne parvient à reconnaître et l'héritière du seul marchand du coin cache ses difficultés. Soigner la jeune fille demandera de traquer une créature de nuit dans son antre pour extraire de sa carcasse un venin qui, peut-être, pourra servir de base à un antipoisson. La route sera des plus étrange et apportera son lot d'angoisses, de détours et de doutes. Il s'agit du scénario *Horifique* au titre criant de vérité, dans le sentiment de peur autant que dans celui de dégoût. De son côté, le scénario *Aurifique* se déroula dans le plus plaisant des cadres, et bien que le danger puisse être présent, il se voudra délicieux, dans son sens extatique et beau. Les PJ sont de passages et n'ont aucun travail en ce moment. Ils occupent donc leur temps et se font un peu d'argent aux champs.

# Aurifique

## Contexte du scénario

Alors que les PJs ont passé la journée à aider aux champs autour du village de Rorst, ils sont envoyés quérir leurs gains auprès d'Eloïse, la seule marchande du coin. Comme elle est également la seule à savoir lire, écrire et donc tenir des comptes, elle gère les finances et sa boutique abrite le coffre des maigres richesses de Rorst. Une chambre forte contient quant à elle un espace sous dimensionnel que son père, Éric, avait conçu afin d'enfermer ses nombreuses possessions jusqu'à lors inconnues d'Eloïse. Devant ce qui s'en échappe, Eloïse n'a pas le choix, elle engage les PJs pour explorer l'intérieur.

## Objectif du scénario

Tout d'abord, les aventuriers auront deux choses à accomplir :

- Trouver comment ressortir du coffre.
- Remonter le moral d'Eloïse, la fille en deuil.

Ensuite, le scénario se veut très décontracté, avec une ambiance qui progresse vers une aventure sans bon le conte de fée. Le coffre est lieu magnifique conçu par un père aimant pour redonner le sourire à sa fille une fois sa vie terminée. Il n'avait pas prévu qu'elle vienne accompagnée.

## 1 Introduction : La boutique "Chez Éric"

*"Cette semaine vous avez travaillé aux champs à défaut trouver un véritable travail d'aventurier. Ces cinq derniers jours vous ont permis de réclamer la fastueuse récompense pour travailleur non qualifié de deux pièces d'argents par jours, soit une pièce d'or chacun ! FELICITATION ! Les locaux vous ont donc dirigé vers Eloïse qui tient la seule boutique au village de Rorst, en plus des comptes du hameau. Ils vont ont également prévenus qu'Eloïse vient de perdre son père, aussi vous ont-ils demandés d'être des plus prévenant avec elle."*

Devant la boutique, les PJs qui ne se connaissent pas en profitent pour faire un tour de table.

*"Alors que vous entrez dans la boutique, une jeune femme d'un peu moins de dix-huit ans lève la tête et vous sourit faiblement. Elle est vêtue en noir uniquement et semble avoir peu trouvé le sommeil depuis quelques temps. Autour d'elle, vous découvrez une échoppe un peu poussiéreuse, très mal rangée mais qui, lorsque vous prêtez attention aux détails, contient tout ce qu'un village de cette taille peut demander. Elle demande d'une voix calme :*

*"Bonjour. Que puis-je faire pour vous ?"*

Alors que les joueurs expliquent l'objet de leur venue, Eloïse fond en larme. Elle explique qu'elle est incapable d'ouvrir la chambre forte et que le coffre du bourg est vide. Elle a cherché en vain le code d'ouverture cette semaine passée, mais impossible de comprendre le mot de son père. Elle est revenue de Pasdhiver dans le but de trouver quelqu'un qui tiendrait la boutique pour rentrer chez elle ensuite, mais impossible si la chambre reste scellée. Elle avouera si quelqu'un lui demande gentiment qu'elle a commencé tôt son apprentissage de scribe en ville et n'a presque pas été en contact avec son père depuis 8 ans.

Deux jets sont possibles suivant ce que font les aventuriers pour aider Eloïse.

**Investigation DD13** révélera une note bien cachée au-dessus d'une poutre de la boutique avec le mot "Aimant"

**Escamotage DD14** pour étudier la porte révélera qu'elle ne possède ni serrure ni système à code et doit donc nécessiter un objet spécifique plutôt qu'un code.

Ils pourront ensuite trouver collé sous le comptoir un aimant de la taille d'un point pour ouvrir la chambre forte. Aussitôt sortirons en trombe deux gardien mécaniques. Ils ignoreront Eloïse et fonceront sur le joueur le plus proche, un différend chacun.

### **GARDE MECANIQUE**

*Artificiel de taille M, loyal neutre*

**Classe d'armure** 13 (plaque de fer)

**Points de vie** 32

**Vitesse** 9 m

**FOR** 15 (+2)

**DEX** 12 (+1)

**CON** 16 (+3)

**INT** 12 (+1)

**SAG** 11 (+0)

**CHA** 14 (+2)

**Jets de sauvegarde** For +4, Con +5

**Compétences** Athlétisme +4, Perception +4

**Sens** Perception passive 14

**Langues** aucune

**Puissance** 2 (350 PX)

#### **ACTIONS**

**Attaques multiples.** Un garde effectue deux attaques avec sa hache.

**Hache** *Attaque au corps à corps avec une arme* : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 8 (1d12 + 2) dégâts tranchants.

**Spécial** : Le temps qu'il s'active et se jette sur une cible en évitant Eloïse, un garde n'attaque qu'une fois lors du premier tour.

Une fois les gardes défaits, le groupe pourra s'apercevoir qu'Eloïse n'était pas au courant. En voyant que la chambre forte contient uniquement un escalier, elle demandera de l'aide et pourra si nécessaire aller jusqu'à offrir dix pièces d'or à chacun, même si elle négociera un minimum. Elle ne pense pas être immunisé contre ce qui trouve à l'intérieur et

## 2 Le cœur de la chambre

*"Un escalier d'une centaine de marche s'enfonce dans le sol. Vous entendez une mélodie venir d'en bas. Une harpe pincée laisse percevoir une mélodie pentatonique entraînant, le doux son d'un cours d'eau accompagnant la mélodie, si ce n'est l'inverse. Une fois en bas, vous découvrez une grande salle en coupole. Le plafond de cristal blanc luit d'une douce lumière blanche sans qu'aucune source de lumière ne semble visible. L'air sent bon la forêt de pin, l'humidité colle à la peau avec une fraîcheur bienvenue. Au sol, un tapis d'herbe rase et sauvage occupe la majorité de l'espace, bien d'un bassin central de quelques centimètres de fond abrite une mare aux carpes bariolées. Une statue d'Eloïse animée et chevauchant une licorne d'argent joue la mélodie en boucle. Enfin, vous notez qu'en plus de l'ouverture en arc d'où l'escalier arrive, cinq portes donnent sur cette pièce. Chacune est constituée d'un matériau différent et surmontée d'un chiffre. De gauche à droite : 0 tissu, 3 bois de rose, 7 acier poli, 15 or, 17 bois de sapin."*

Une fois l'ensemble des joueurs et Eloïse en bas de l'escalier, la porte tout en haut se referme. Ces portes épaisses en adamantium camouflé sous la peinture empêchent toute intrusion et toute sortie sans l'objet adéquat, la baguette d'ouverture. L'aimant était une ouverture d'une fois pour permettre à sa fille de rentrer. De plus, l'épaisseur des portes permettent aux mécanismes de se trouver en elles, impossible de mettre à jour ces derniers pour les neutraliser.

Dans la pièce, une fouille sans jet permettra de trouver les restes d'une note d'Éric, trop rongée par l'humidité pour la lire. De plus, à l'exception de la porte 1 de tissu, toutes les portes comportent une serrure. Un jet de **Perception DD 11** révélera que chaque serrure est piégée pour qui tente de les crocheter. Il est possible de désamorcer les pièges avec un jet de **Dextérité DD 17**, mais ouvrir la porte se révélera impossible sans clef. Ce même jet de perception révélera en cas de réussite que les serrures des portes 3 (en bois de roses) et 7 (en acier poli) sont fines alors que les deux autres (15 or et 17 bois de sapin) présentent deux trous sur la même serrure, pour une clef à deux dents.

La mélodie donnera un coup au moral d'Eloïse. Il s'agit d'une chanson qu'elle et sa mère, Catherine, chantait souvent. Les personnages s'en rendront compte sur un jet de **Intuition DD 12** à condition de lui parler de la musique.

### 3 La porte de tissus

*“La porte en tissu pend délicatement, créant une séparation légère et fluide entre le cœur de la chambre et la pièce suivante. Le tissu, orné de motifs subtils invite à la curiosité tout en préservant une atmosphère douce et chaleureuse. Lorsque vous la traversez, elle laisse dans son sillage un léger frôlement, ajoutant une touche de mystère à ce passage. La salle scintille de l'éclat doré de pièces amassées en tas. Or argent et bronze s'entassent pêle-mêle le long des trois murs opposés à la porte et il est difficile d'évaluer la richesse présente d'un seul coup d'œil sur les douze mètres carrés de la salle. Seul un cercle reste vide qu'il est possible d'atteindre sans glisser sur les pièces via une petite piste dégagée au centre. Sur une minuscule table haute est posé un orbe blanc opaque. Eloïse est interloquée devant autant de richesses.”*

La pièce contient en plus de l'or un orbe. Eloïse n'a aucune idée de ce dont il s'agit et si la question lui est posée, elle révélera qu'elle ne connaissait à son père ni savoir magique ni talent d'orfèvre. L'orbe ne s'activera qu'au contact d'Eloïse. A ce moment, l'image d'un vieil homme fatigué mais souriant apparaîtra dans ce dernier, son visage flottant dans un halo blanc. Ce premier cadeau tire une larme de joie sincère à la jeune fille qui voit son père après sa mort. L'image semble suivre des yeux toute personne qui approche son visage, mais il n'en ait rien. L'orbe est rond et l'image plate aussi, quel que soit le côté d'où l'on regarde, on fait face à la même image qui semble ainsi tourner dans l'objet.

Une clef effilée est cachée sous l'orbe. Le soulevé permettra de la trouver aisément, si les joueurs osent la soulever...

La clef effilée permet d'ouvrir deux portes : celle de bois de rose 3 et celle d'acier 7

Compter les pièces prendrait à tous entre quatre et six heures.

### 4 La porte de bois de rose

*“La fine clef tourne sans heurt et un cliquetis léger accompagne l'effacement de la porte devant le groupe. Un jardin de roses souterrain s'offre à votre vue. Il émane une aura paisible du lieu, où rouges, roses et blanches s'épanouissent les fleurs épineuses, ouvertes, chargées d'un parfum envoutant. Vos sens se délectent, du toucher soyeux des pétales au son cristallin du léger vent dans de petits carillons d'argents en passant par l'odeur et le goût de nectar comme si vous en aviez*

*mangé une. Se dresse de derrière un des rosiers une créature humanoïde semblable un humain au-dessus de la ceinture et à une chèvre sur deux jambes en dessous. Une paire de corne orne le haut de son front. Il lève un sourcil et se contente de dire :*

*Vous êtes bien nombreux pour être sa fille unique vous tous.”*

Monrata est le satyre qui entretient ce jardin depuis la mort d'Éric. Il s'enquerra de l'identité d'Eloïse et aura pour preuve qu'elle seule active l'orbe. Les Pjs doivent avoir cette idée d'eux même, sinon Monrata défendra ce lieu de l'intrusion qu'ils représentent. Il cessera le combat à moins de dix points de vie.

## SATYRE

[ Satyr ]

*Fée de taille M, chaotique neutre*

**Classe d'armure** 14 (armure de cuir)

**Points de vie** 31 (7d8)

**Vitesse** 12 m

**FOR** 12 (+1)

**DEX** 16 (+3)

**CON** 11 (+0)

**INT** 12 (+1)

**SAG** 10 (+0)

**CHA** 14 (+2)

**Compétences** Discrétion +5, Perception +2, Représentation +6

**Sens** Perception passive 12

**Langues** commun, elfique, sylvestre

**Puissance** 1 (100 PX)

**Résistance à la magie.** Le satyre a un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

### ACTIONS

**Coup de tête.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : + 3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4 + 1) dégâts contondants.

**Épée courte.** *Attaque au corps à corps avec une arme* : + 5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

**Arc court.** *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

**Spécial : gardien des roses** : Les roses défendront le satyre aussi longtemps que celui-ci se bat. Chaque joueur dans la salle subit une attaque de corps à corps perforante +3 au toucher. *Touché* : 3 (1d4 + 1)

Combat ou pas, le satyre parlera, à moins que les joueurs s'acharnent spécifiquement à le tuer. Il avouera avoir une dette colossale auprès de la boutique et qu'Éric lui a promis d'effacer sa dette après dix ans d'entretien du jardin. Il lui reste trois ans à faire et sera heureux de s'en occuper de la même manière pour Eloïse. Il révélera qu'il peut entrer et sortir de la pièce via un sort lui permettant lui et lui seul de se déplacer d'un lieu sylvestre à un autre et ne sait rien du reste du complexe. Il sait en revanche l'importance de ce jardin aux yeux d'Éric si les joueurs se demande pourquoi s'évertuer à faire pousser des roses sous terre. La femme d'Éric entretenait des roses dans le jardin derrière la boutique et ce dernier souhaitait en garder un souvenir, d'une façon ou d'une autre. Cette information donnera un peu de baume au cœur d'Eloïse qui ne connaît sa mère qu'au travers de ce que son père lui en a dit. Si elle était au courant pour les roses, savoir celles présentent ici être les même que sa propre mère a cultivé lui donne le sentiment de renouer avec un être perdu. Cette information augmente son état d'un cran.

Astuce : l'état d'esprit d'Eloïse

Eloïse a commencé son deuil et démarre l'aventure à l'état dépression. Chaque amélioration de son état d'esprit avancera ce dernier comme suit

Dépression->Résignation  
Résignation -> Acceptation  
Acceptation -> Heureuse

Vous remarquerez que la dernière phase des étapes du deuil, la reconstruction est ici remplacée par heureuse. Il est évident que la reconstruction n'aura pas lieu en un jour (ni même foncièrement les étapes précédentes), mais elle sera dès ce moment capable de rire, blaguer sur des sujets différents de son père ou ce qui touche à ce dernier comme la boutique ou feu sa femme, participer à un pot de fin d'aventure le sourire aux lèvres, la joie au cœur et l'espace d'une soirée, à nouveau en paix.

## 5 La porte d'acier poli

"La porte s'efface, laissant place à un mur opaque noir semblable à une brume opaque. Elle est solide au toucher et rien ne peut la pénétrer.

Pour franchir la brume, les aventuriers doivent demander à Eloïse de la toucher, l'orbe en main.

*A l'instant même où Eloïse effleure la surface noire, tout le groupe est aspiré dans un tourbillon de nuages ténébreux. Vous vous sentez entraîné à l'intérieur et une voix forte, calme et âgée émane alors des ténèbres.*

*"Ma fille, tu as quitté le village suite au regrettable incident avec les fées l'année de tes sept ans. Aucune ne te voulaient de mal mais seule face à ces créatures inconnues, tu as craqué et ces dernières te l'ont bien rendue. Tu dois surmonter cette épreuve. Tu es ici chez elles, dans la caverne de ces joviales et espiègles créatures et si elles ne s'aventurent pas dans le coffre, c'est en revanche leur magie qui permet à cette chambre forte ce qu'elle est. Un ancien pacte lie notre famille à elles. La boutique cache leur lieu de nidification et nous, nous avons alors un lieu autonome et merveilleux pour vivre bien mieux que nous ne pourrions nous permettre dans un si petit bourg. Tu n'as pas le choix, aussi difficile cela puisse t'être. Renouvelle le pacte."*

*Alors que ces derniers mots volent encore dans l'air, les ténèbres laissent place à une clairière féérique baignée d'une lueur douce filtrant au travers de la canopée. Des fleurs luminescentes tapissent le sol, illuminant le lieu d'une couleur pourpre apaisante. Des papillons aux ailes chatoyantes virevoltent autour d'ormes majestueux. Très vite, vous vous rendez compte qu'il s'agit de petites créatures humanoïdes ailées qui se désintéressent totalement de vous. Une femme nue prend le soleil, assise au centre d'un cercle de champignons. Lorsque vous arrivez, elle écarte les bras sans pudeur et vous fait signe d'approcher.*

Cette épigée se nomme Éliane et parlera au nom des fées. De son côté, Eloïse restera muette de peur. Afin de détendre la jeune femme, Eliane proposera que chacun des alliés d'Eloïse raconte une blague ou une histoire drôle. Le MJ rappellera si nécessaire aux joueurs qu'il doit s'agir de blague qu'une humaine de Donjon et dragon est capable de comprendre sinon, la blague sera invalide.

### **Détendre Eloïse**

Si au moins une des histoires à fait rire franchement l'ensemble de la table, détendre Eloïse est une réussite. En cas d'échec, conciliante, m'épignée proposera à un des aventuriers de passer le pacte temporairement jusqu'à ce qu'Eloïse en soit capable.

### **Passer le pacte**

Pour passer le pacte, les fées n'ont qu'un objectif : passer le temps. Elles proposeront des épreuves, seront évasives sur leurs contenus mais donneront le thème à chaque fois. Ces thèmes sont saisonniers. Ce sont bien les fées de leurs petites voix fluettes qui décriront les épreuves. Eloïse étant

épuisée après toutes ces découvertes et émotions, les joueurs sont alors désigné ses champions et chacun devra réaliser une épreuve en son nom. Chacun ne peut participer qu'une fois et ils doivent décider qui fait chaque épreuve lors de la description de cette dernière. L'épreuve a alors lieu, la description de la suivante vient ensuite, les joueurs change de champion une fois la description de l'épreuve entendue, etc.

Précisons qu'il faut réussir trois épreuves pour renouer le pacte. De même, l'ambiance est à l'amusement et les fées feront un maximum de commentaires rigolos et espiègles sur les champions pendant leurs épreuves et entre celle-ci.

### **Epreuve du printemps**

Description des fées : Faire d'un bourgeon une plante, donner vie à une graine, faire naître le floral !

Contenu de l'épreuve : le champion doit attendre une petite île au milieu d'un mare fangeuse, planter un gland et revenir sur la rive. La mare est petite et des lianes pendent des branches.

Si le champion décide de nager, il se rendra compte qu'il a pied et que l'épreuve est une promenade de santé malodorante, salissante et rien de plus. S'il tente de s'accrocher aux lianes, il devra réussir un jet d'**Acrobatie DD 13** pour l'aller et le même pour le retour. Cependant, si l'épreuve est réussie de la sorte, les fées feront des commentaires désobligeants, se moquant du "Précieux aventurier qui ne savait pas se salir même pour donner la vie."

Réussite/échec : cette épreuve est nécessairement une réussite

### **Epreuve de l'automne**

Description des fées : Les feuilles tombent, les couleurs changent, la canopée se vide.

Contenu de l'épreuve : Le champion doit s'aventurer sur un parterre de feuille d'automne que les fées ramènent de nul part. Elles tapissent la clairière et demande au champion ce qui est désormais caché sous les feuilles sans les soulever. Si le champion a bien écouté la description, il se rappellera les fleurs lumineuses ET le cercle de champignon. Ces deux éléments sont la réponse attendue. Si le champion tente de demander aux autres, les fées l'interrompons avant qu'il parle dans une multitude de "Pas de triche !", "Un seul champion par épreuve !" ou autres petites phrases du même genre. Si le champion demande aux autres quand même, l'épreuve est perdue.

Réussite/échec : le personnage réussit s'il se souvient des deux éléments. Il perd s'il demande de l'aide, met plus de trois minutes à donner les deux éléments (en donner plus, faux ou non, ne change rien) ou tente de soulever les feuilles.

### **Epreuve de l'été**

Description des fées : Solide est le chêne, souple est le roseau, bête est le bipède.

Contenu de l'épreuve : Les fées parlent d'une seule voix et prononce cette énigme :

"Dans la forêt mystique, une reine des fées règne en secret. Sa couronne étincelle de mille feux. Elle danse au-devant des étoiles, une lueur dans le regard. Son trône, invisible, est caché dans le monde éthéré. Qui est cette souveraine qui gouverne le monde en douceur, dans le royaume féérique, une magie dans le cœur ?"

Une seule réponse est autorisée. Cette fois, le temps n'est pas compté mais les fées feront des commentaires pour presser le champion. Elles ignoreront le champion qui demande de l'aide cette fois, s'il n'a pas peur après l'épreuve précédente.

Réussite/échec : Répondre La lune est la bonne réponse et valide l'épreuve.

### Epreuve de l'hiver

Description des fées : La mort rôde, les corbeaux volent noirs sur le blanc manteau de neige

Contenu de l'épreuve : Il s'agit de trouver de la nourriture, ne serait-ce qu'un peu. Cependant, les fées cacheront volontairement toute nourriture facile à obtenir. Les deux sources restantes seront une ruche et les champignons du cercle actuellement toujours caché sous les feuilles mortes. La ruche elle est presque en évidence si le joueur déclare chercher plutôt que réfléchir à aller sous les feuilles. Il devra faire un jet d'Athlétisme DD 13 pour grimper à l'arbre, puis un jet d'**Escamotage ou de Survie DD 14** suivant l'approche du champion. Rater le jet déclenche l'ire des abeilles qui piqueront et infligeront 1d6 dégâts de poison. Un jet pour ne pas tomber et briser laisser le miel tomber au sol est alors nécessaire, sauvegarde de **Sagesse DD 12**

Réussite/échec : l'épreuve est une réussite si le joueur présente du miel qui n'est pas tombé au sol ou des champignons aux fées. Sinon, c'est un échec.

**Le pacte** : Eliane serrera simplement la main d'Eloïse ou du pactisant temporaire pour renouveler le pacte si trois épreuves sont réussies. En bonus, si toutes les épreuves sont remportées, l'état d'esprit d'Eloïse augmentera d'un cran. Si le pacte n'est pas scellé, les aventuriers sont condamnés à rentrer au village à pied au travers de la forêt et une fois de retour à la boutique, les portes d'adamantium auront disparue, comme l'ensemble des richesses à l'intérieur. L'aventure prend fin prématurément.

N'étant jamais non plus allé dans la chambre forte, Eliane n'aura aucun renseignement à fournir. Quant à savoir pourquoi la voix d'Éric a précisé que cette forêt était en dessous de la boutique, elle répondra qu'au-dessus n'a de sens que sur un même plan, mais que des points permettent parfois de changer. (De plan. Il s'agit d'un jeu de mot entre les plans de Donjons et dragons et les plans en mathématique)

**Retour** : Pour rentrer à la chambre forte, Eliane agitera la main et le processus d'arrivée recommencera en sens inverse. La porte les replacera à l'endroit exacte d'où elle les avait aspirés. Cette même porte laissera échapper une clef qui rebondira sur le casque ou le crâne d'un des aventuriers avant de tomber au sol, ce qui manquera de faire rire Eloïse si son état d'esprit est au minimum Acceptation. Cette clef comporte deux dents et permettra d'ouvrir les deux portes restantes (15 or, 17 bois de sapin).

## 6 La porte d'or

*Cette salle est un lieu de repos. Elle contient un lit, un bureau vide, une grande table pouvant accueillir une dizaine de convives et un grand gros fauteuil. Des jambons et saucissons pendent dans un coin au-dessus de tonneaux prometteurs marqués des dates de mise en fût. Nombres des bocaux présents sur une étagère murale laissent entrevoir cornichons, oignons, fruits aux sirops et autres alléchantes promesses de festin. Du miel, des confitures, des marmelades et des compotes sont empilées en pots étiquetés dans un coin de la table. Seul bémol au tableau, la grosse miche de pain au centre de la table sens le moisi.*

Les aventuriers peuvent effectuer un repos cours dans cette salle. Eloïse cependant, ne leur laissera pas faire un repos long, trop stressée pour dormir et trop impatiente de pouvoir ressortir avant de penser à se détendre. Elle n'a pas l'habitude de dormir dans ce qui à ces yeux, est encore un territoire inconnu.

Ce que les joueurs peuvent trouver ici, en plus de la nourriture et des boissons, s'ils font :

-une fouille des meubles-> **Investigation DD 14** un coffret contenant les bagues de fiançailles des parents d'Eloïse. Si les joueurs les rendent à cette dernière et qu'elle est au moins d'humeur Résignée, elle leur dira avoir un amoureux en ville et qu'elle espère recevoir une demande en mariage prochainement. Si elle est de la meilleure humeur possible, elle arborera un sourire heureux, précisera ses espoirs de vouloir enfanter bientôt et d'avoir un enfant à qui transmettre son savoir et sa passion pour l'écriture et l'enluminure.

-un joueur qui pense à utiliser l'aimant du début pourra trouver une cache dans un angle de la pièce contenant un cristal d'ambre dans lequel est figé un greffon de rosier, qu'Eloïse offrira au personnage s'étant le plus inquiété de son état d'esprit.

## 7 La porte de bois de sapin

*Derrière la porte d'or, une grande salle étrange s'étend à perte sur une trentaine de mètre de long. Sur un plateau de carré de 25 mètres de côté, une fête foraine miniature s'anime de ses lumières magiques vibrantes, ses manèges tournants doucement dans une joyeuse cacophonie. Des stands de victuailles de porcelaines exhibent des pommes d'amours rouge vif et des sucres d'orges entortillés. Les petites attractions et animations, méticuleusement détaillés, accueillent des figurines miniatures animées d'une énergie invisible qui se comportent comme n'importe quelle foule un soir de fête. Des couples marchent mains dans la main ou se disputent, des enfants se cachent, se perdent, font des farces. Des groupes de jeunes hommes importunent des groupes de jeunes filles outrées. Mais le sont-elles vraiment ? Les forains animent, coupent du bois à l'aide d'engins mécaniques étranges, les animaux paissent dans de tous petits champs proches. Et au milieu, à vos tailles chez aventuriers, une baguette en forme de clef trône sur le grand chapiteau plat au centre de l'agitation général, plus loin que le plus grand bras des membres du groupe.*

La table mécanique : si personne ne monte dessus, les petits personnages vivent s'en se soucier de personne. Leur parler ne sert à rien et se saisir d'eux les rendra inerte. Ils s'animent à nouveau s'ils sont reposés sur le plateau.

Récupérer la baguette d'ouverture est simple. Il faut monter sur le plateau et s'en saisir. Cependant, toute personne autre d'Eloïse déclenchera une panique dans les personnages qui fuiront en désordre, dévastant la fête et se marchant les uns sur les autres. Ceux qui atteignent le bord tombent et redeviennent inerte, mais la majorité ira se réfugier dans un coin du plateau opposé à l'envahisseur. Lorsque la personne descend du plateau, les personnages prennent le temps de remettre en ordre les lieux, puis la fête recommence, les personnages au sol en moins. Si c'est Eloïse qui se saisit de la baguette, les personnages qui l'avaient tout bonnement ignorée jusque-là applaudiront et d'une voix diront, diront que la vie continue même avec son père entre six planches de sapin.

## 8 Epilogue

Une fois lac la baguette et le mot de commande de cette dernière sur eux, fête foraine, les portes s'ouvriront docilement. Eloïse donnera avec plaisir la somme promise aux aventuriers avec un bonus dépendant de son humeur. Dans le meilleur des cas, elle sera heureuse doublera la paye négociée

avec un minimum de 10 po. Si elle est restée déprimée, elle ne donnera rien en plus. Dans chaque autre cas, elle donnera 2po de plus que la somme initialement prévue. Être heureuse lui donnera également envie d'offrir une tournée à la taverne où elle pourra partager sa joie avec les villageois en plus des aventuriers.

## EXPERIENCE

Objectif principal : Sortir du coffre sans revenir via la forêt donne 100 xp chacun. Si Eloïse est heureuse, 200 xp à répartir entre les joueurs.

Objectif secondaire : chaque champion victorieux de son épreuve gagne 20x

Rencontre :

Vaincre le satyre au combat rapporte 200 xp à répartir, ne pas l'attaquer 300 xp à répartir

Chaque garde mécanique rapporte 350 xp à répartir

(Fin Aurifique)

# Horifique

## Contexte du scénario

Alors que les PJs se repose d'une longue journée au champ autour d'une chopine en terrasse du *Bras'soeurs* que les trois filles Harlings tiennent, un jeune homme affolé leur demande d'aider sa fiancée, piquée par on ne sait quoi et retrouvée inconsciente à l'entrée de Rorst, le village de cette aventure. Les aventuriers devront trouver la tanière de la bête dans une forêt hostile et anxiogène.

## Objectif du scénario

Trouver la bête, extraire son venin

Eviter de céder à la peur.

Ensuite, le scénario se veut très sombre en cette trop fraîche nuit d'été. Il est impératif de trouver la bête au plus vite car il est peu probable que la jeune fille survive au-delà du matin.

## 1 Introduction

*“Assis à la terrasse de la vieille taverne de Rorst, vous frottez vos mains engourdis autour de vos chopos. La journée durant, vous avez labouré les champs, faute de trouver une quête digne d'un véritable aventurier. Les locaux vous gratifient de deux pièces d'argents chaque jour, sous forme d'une pièce d'or payé à chaque fin de semaine. Vous vous empressez d'en dépenser la moitié en alcool à la terrasse du Bras'soeurs tenus par les merveilleuses sœurs Harlings. Si cela ne laisse aucune économie une fois la chambre payée, vous profitez d'un paisible repos que vos aventures vous permettent rarement.”*

Les PJs qui ne se connaissent pas en profitent pour faire un tour de table.

*“Soudain, un jeune homme surgit en trombe et s'effondre au sol essoufflé, aucune chaise n'étant disponible pour l'accueillir.*

*“Vous...êtes...des aventuriers non ?”*

*“Sans laisser à quiconque le temps de répondre, il s'enfile cul-sec une de vos bières à peine entamée.”*

Le jeune homme paniqué peine à parler, mais voici ce qu'il est possible de tirer de lui:

Il se nomme Serio, est demi-elfe.

Il est fiancé à Raglar, une tieffeline .

Raglar a été retrouvée inconsciente à l'entrée du village quelques instant plus tôt.

Raglar se trouve actuellement chez l'apothicaire

L'apothicaire estime que le poison qui infecte la tieffeline est peu commun et il a envoyé Serio chercher la bête, ce qui n'est absolument pas dans les compétences de ce cordonnier.

Il promet une belle paire de botte (non-magique) à chacun de ceux qui voudraient l'aider.

Il ne viendra pas en forêt car sera plus une gêne et doit aider le vieil apothicaire.

Il guidera les joueurs jusqu'au lieu où il a retrouvé Raglar.

## 2 Point de départ

*À la tombée du jour, l'unique ruelle étroite du village s'étire comme une veine sombre entre les bâtisses de pierre. Les maisons, aux toits de chaume effilochés, semblent se pencher l'une vers l'autre, comme si elles échangeaient d'anciens secrets. Les fenêtres, encadrées de bois vermoulu, observent les rares passants avec un regard scrutateur. La lueur vacillante des lanternes projette des ombres déformées sur les perrons inégaux. Les murs, couverts de lierre et de moisissures, semblent retenir des souvenirs lugubres. Des bruits indistincts émanent des coins sombres : le cliquetis d'une chaîne, le grincement d'une porte dérobée, le souffle rauque d'une créature tapie*

*dans l'obscurité. Les chats errants, aux yeux phosphorescents, glissent silencieusement entre les jambes des passants, comme s'ils connaissaient les secrets de cette rue d'un orange crépusculaire. Les villageois, rentrant chez eux précipitamment, évitent de lever les yeux vers les hauteurs, où les corbeaux se rassemblent en sinistre congrégation. Le vent, porteur d'échos d'un autre temps, gémit à travers les ruelles désertes. Une simple trace de forme allongée témoigne de la chute de la jeune fille.*

Les joueurs pourront aisément remonter la piste dans la boue de cette rue. Raglar, touchée à la jambe, s'est trainé à l'aide d'une branche comme second appuis, sa guibole inerte traçant un sillon aisé à suivre jusqu'à l'entrée du petit bourg.

A ce stade, il est possible de se demander pourquoi personne ne l'a entendu appeler à l'aide ou pourquoi personne s'est interrogé sur son absence. Les joueurs pourraient vouloir interroger les maisons voisines pour trouver un éventuel témoin.

À la première question, les paysans répondront que tous aident à la récolte en cette période et trouverons même étrange que ce ne soit pas une évidence pour les aventuriers. En conséquence nul n'était là pour l'entendre hurler. A la seconde question, ils informeront le groupe que Raglar est l'apprenti de l'apothicaire et qu'en été, elle est chargée de récolter les plantes nécessaires à son métier, tâche toute aussi importante que les récoltes.

Il pourrait également souhaiter voir l'apothicaire et Raglar. Ce dernier, Gilt, semble plus vieux que le monde et ne laissera pas les joueurs voir la jeune fille, à l'exception d'un ou une représentante d'une Eglise versé dans la guérison, autrement dit, personne. EN étudiant la blessure, il a déduit que la créature doit être de grande taille, avoir une pigmentation violette au moins dans la zone de son dard et certainement venir de loin. Du sud, du nord ? Aucune idée, mais rien n'a de derme violet dans le coin.

### 3 La piste

Le sillon continu jusqu'à la forêt de Pasdhiver. De là, avec le crépuscule qui se termine, il leur faudra allumer de quoi voir.

*Les arbres bordant le chemin, tordus et noueux, s'entrelacent comme des doigts griffus, formant une voûte impénétrable aux étoiles. Leurs feuilles fanées, semblables à des lambeaux de chair morte, craquent sous chaque pas. L'air est lourd, chargé d'une odeur rance mêlée à celle de la décomposition. Les ombres dansent sur le sol, mais ce ne sont pas des ombres ordinaires. Elles semblent vivantes, se mouvant avec une intention malveillante. Des murmures s'échappent des troncs creux, des voix éraillées murmurent des secrets inaudibles. Les racines, tels des serpents affamés, s'enroulent autour des chevilles imprudentes, les entraînant vers les profondeurs de la terre sans force. Vous notez qu'elles prennent en vigueur lorsque vous progressez et les éviter sera votre salut. Les animaux, habituellement si bruyants, se taisent, comme s'ils savaient que cette forêt est maudite. Les rares rayons de lune qui parviennent à percer la canopée révèlent des formes indistinctes, des silhouettes qui se faufilent entre les troncs. On dirait que ceux qui s'aventurent trop loin dans cette forêt disparaîtront sans laisser de trace, emportés par des forces obscures. Le vent gémit à travers les branches, comme s'il pleurait les âmes perdues. La forêt lugubre attend, avide, prête à dévorer quiconque ose s'aventurer dans ses ténèbres.*

Alors que le groupe progresse avec une grande prudence, l'ambiance pesant sur leurs sens, il grand bruit interrompt la procession. Une grosse branche morte s'est détachée d'un arbre. Le groupe fait un jet pour garder son sang-froid

Jet de sauvegarde **SAGESSE DD12**.

En cas d'échec, ils subiront l'état Effrayé lors de la rencontre avec la licorne.

Après une heure de marche, certains sont à crans. Se présente alors à eux une grande licorne de 1m80 de haut. Ce druide n'a rien de mauvais ou de bon, mais il refuse de laisser aller à la mort toute personne qu'il croise sans leur suggérer un danger car lui sait ce qui se trouve plus loin. Il a malheureusement laissé passer Raglar car oui, même les druides font la sieste. Il reste neutre et ne se contentera que d'une aide à sa façon, un renseignement à trouver d'eux-mêmes.

*Au détour d'un coude, une licorne comme aucune autre vous toise du haut d'un aplomb rocheux. Son pelage est d'un gris argenté suintant luisant à la lumière de la lune. Ses yeux brillent d'un bleu perçant. Elle se dresse sur ses pattes arrière, révélant des griffes acérées là où devraient se trouver des sabots et des muscles sans peaux. Sa queue, plus longue de la normale, s'enroule autour de son corps comme un serpent prêt à frapper. Mais c'est son intelligence qui vous glace le sang. La licorne parle, d'une voix douce, empreinte de menaces déguisées sous un timbre doux et tendre.*

*"Je vous défie passants. Je vous défie de répondre à mon énigme. Je peux lire vos peurs, vos tourments, les secrets cachés au plus profond de vos âmes. Une mauvaise réponse, et un destin funeste vous sera offert. Une bonne réponse et, peut-être, aurez-vous les armes nécessaires pour avancer plutôt que trépasser. Refusez de répondre et mes petits fonderont sur vos chairs vives pour dévorer le moindre de vos os."*

*A ces mots, le sous-bois s'agite de centaines de bruissements, de couinements et de cris aigus semblables à des rires animaux, maléfiques, pervers.*

Si les joueurs choisissent l'affrontement, ils devront se rendre compte que fuir très vite est la seule issue car le sous-bois entier se ruera sur eux et leur infligera 1d4 de dégâts sans jet d'attaque chaque tour en morsure de petits rongeurs des bois de toutes sortes. Il faudra réussir un jet de **Force DD 14** (pas un jet de sauvegarde) ou d'**Athlétisme DD 12** afin de sortir de la zone sans être poursuivi. Sans quoi, les dégâts se poursuivront un tour de plus avant que les rongeurs retournent à leur maître. Le druide lui se changera en corbeau pour fuir au-dessus de la canopée dès son premier tour.

Si les joueurs choisissent de rebrousser chemin pour faire un détour, le druide les laissera faire, pensant qu'ils sont rentrés chez eux.

Enfin, s'ils choisissent l'énigme, le druide leur posera cette dernière comme suit

*Je suis la mère de la nature*

*Et aussi sa destructrice.*

*Je peux être douce comme une caresse*

*Ou dur comme de la pierre.*

*Je suis partout mais on ne peut me tenir en général.*

*Qui suis-je ?*

*Attention, vous ne pourrez répondre qu'une fois pour tous.*

Le druide écoutera la réponse sans répondre, leur suggérant des épaules ou de mimiques qu'ils peuvent avoir raison ou non. Ensuite, il prendra son sourire de licorne le plus inquiétant et se contentera de partir au travers du bois sans un mot, sa horde de créature à sa suite. Les rongeurs passeront entre les jambes, sauteront sur les épaules et les têtes, frôleront les bras. Une fois ce tourbillon poilu au loin, le calme retombe petit à petit sur la forêt.

Si les joueurs ont deviné que la réponse était l'eau, peut-être feront-ils attention à cette dernière.

Le chemin arrête de présenter des signes évidents pour retracer la route de Raglak. A-t-elle été attaquée ici ou non loin ou encore est-ce ici qu'elle a été obligée de prendre une branche pour s'aider à marcher ? Toujours est-il que les joueurs vont devoir trouver le moyen de continuer à remonter la piste. Suivant ce que les joueurs font

**Nature DD 15** permettrait de savoir comment trouver une source d'eau proche et la créature avec

**Survie DD 11** permettra de s'intéresser à de menus détails laissés par Raglar et aller jusqu'au point d'eau

**Perception DD 13** permettra d'identifier la partie la plus muette de la forêt, proche de l'eau

Astuce : Le temps qui passe

Si les PJ's ne rentrent pas à l'aube, Raglar les chances de survie du Raglar sont minces. Si aucun jet ne mène les joueurs à quitter le chemin et à poursuivre sur celui-ci, ils peuvent retenter un nouveau jet une heure plus tard, et ainsi de suite jusqu'à réussir. Les joueurs étant entrés au crépuscule d'été dans le bois avant de marcher un certain temps, il est minuit lorsqu'ils terminent les premiers jets. Ils leur restent trois heures pour tuer la bête car le retour sera tout aussi long s'ils ne se perdent pas.

#### 4 L'Antre

*Alors que vous continuez d'avancer dans cette forêt au milieu d'un silence de mort, les arbres s'arrêtent brusquement. La plupart sont couchés là, comme arrachés par une tempête. Les restes d'un campement improvisé suggèrent que des bûcherons semblent être passés pour en profiter, mais aucun n'est présent. Au loin, derrière la zone ravagée se découpe l'ombre d'une construction en dôme. Alors que vous approchez, vous découvrez un nid organique, une structure complexe tissée d'alvéoles, de membranes et de filaments. La simple vue de cette matière vous glace le sang. Tout, de son aspect du même violet qu'une plaie boursoufflée aux légères pulsations des longs des veines du nid laisse penser au moisi, au champignon, au poison. Une odeur immonde s'insinue dans vos narines tel un linceul poisseux. Chaque inspiration est un dégoût, chaque pas sur le violacé du sol un son de succion à vomir et vos langues semblent piquer à la simple présence de cet air vicié. La structure globale évoque une tulipe aplatis sur le dessus, constitué de six pétales dont un seul serait ouvert et d'où une eau verte s'écoule pour se jeter en contrebas, dans un ravin. L'eau ne fait que quelques centimètres d'épaisseur mais dégage l'essentiel du fumet présent dans l'air.*

**Le campement** est simple. Deux paillasses, un foyer éteint, une marmite survendue et un très étrange appareil est posé contre une souche. Long de 90 cm, il présente une chaîne en rail autour d'une lame d'un côté et une poignée pour deux mains de l'autre. Un jet d'arcane DD 13 permettra de découvrir qu'il s'agit d'une épée particulièrement bruyante, activable via un mot de commande "Sonner". Cette Tranche-sonneuse découpe très aisément le bois avec l'action de la chaîne tournant à grande vitesse autour de la lame.

Tranche-sonneuse épée longue+1, 1D8+1 tranchant, 2kg, 150 po Polyvalente, Tueuse de créatures constituée majoritairement de bois

**L'antre** est un piège. La créature est une araignée géante possédée par un démon mineur pas plus célébrée qu'elle. Ceux qui s'aventurent sur le pétale déclencheront la détection de l'araignée qui surgira de l'eau du ravin, en plus du piège. Le piège peut être détecté grâce à un jet de **Perception 15 actif** ou l'araignée démasquée via un jet de **Perception 18 passif**.

*Une abomination arachnéenne aux dimensions dépassant l'entendement surgit hors de l'eau.*

Les pattes de cette bête infernale, aux crochets acérés et recouvertes d'une carapace noire comme la nuit, s'étirent dans toutes les directions, prêtes à saisir quiconque oserait s'aventurer dans son envergure de terreur.

Ses yeux, d'un rouge incandescent, émettent une lueur démoniaque qui semble sonder les ténèbres de l'âme. Ses crochets venimeux dégouttent d'un poison maléfique, capable de corrompre la chair et d'ensorceler l'esprit. L'araignée démoniaque présente un abdomen marqué de sinistres motifs occultes et semble renfermer les secrets les plus sombres de l'enfer. Lorsqu'elle se déplace, les ténèbres se tordent et s'entremêlent autour d'elle, créant une atmosphère oppressante, une aura maléfique qui imprègne l'air.

### L'eau à deux effets

-Elle cache la petite zone de toile d'araignée qui colle malgré le liquide dans lequel elle trempe. Une fois touchée du pied, elle se referme sur sa victime et celle-ci est considérée comme ayant subi un tir de l'araignée. Ce tir est raté si la victime réussit un jet de sauvegarde de **Dextérité DD 13**.

-Elle intoxique quiconque la touche comme Raglar et réduit d'un point de vie chaque tour ceux qui restent dans ces eaux au moins un tour entier. De plus, une fois sortie de l'eau, un jet de sauvegarde de **Constitution DD 11** est nécessaire pour ne pas continuer à perdre des points de vie à raison d'un par heure.

#### ARAIGNEE GEANTE POSSEDEE

[ Giant Spider ]

Bête de taille G, sans alignement

**Classe d'armure** 16 (armure naturelle)

**Points de vie** 75

**Vitesse** 9 m, escalade 9 m

**FOR** 14 (+2) **DEX** 16 (+3) **CON** 12 (+1) **INT** 2 (-4) **SAG** 11 (+0) **CHA** 4 (-3)

**Compétences** Discrétion +7

**Sens** vision aveugle 3 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

**Langues** —

**Puissance** 4 (1100 PX)

**Déplacement sur la toile**. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

**Pattes d'araignée**. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Sens de la toile**. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

**ACTIONS** L'araignée effectue deux attaques différentes à chaque fois et sur des cibles différentes si elle le souhaite.

**Morsure**. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci est stable mais empoisonnée durant 1 heure, même si elle récupère des points de vie par la suite, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

**Toile d'araignée (Recharge 5-6)**. *Attaque à distance avec une arme* : +5 au toucher, portée 9/18 m, une créature. *Touché* : la cible est entravée par la toile. Par une action, la cible entravée peut effectuer un jet de Force DD 12, déchirant la toile en cas de réussite. La toile peut aussi être attaquée et détruite (CA 10 ; PV 5 ; vulnérabilité aux dégâts de feu ; immunités aux dégâts contondants, de poison et psychiques).

**Terrible pensée**. *Attaque à distance avec l'esprit*, peut-être lancée même engagé au corps-à-corps : +5 au toucher, portée 9 m, une créature. *Touché* : la cible subit 2 points de dégâts psychiques. De plus, la cible touchée fait un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 14 ou subit l'état Etourdi jusqu'à ce que l'araignée joue à nouveau, assaillit par les affres de ses propres doutes.

Une fois l'araignée vaincu, un examen de la l'intérieur révélera de nombreux œufs baignant dans une source que protègent les pétales. Un jet de d'Investigation DD11 révélera que brûler le lieu n'aura rien de compliqué malgré l'aspect suintant du nid, mais qu'il faudra une heure pour accumuler les bois des environs déjà prédécoupés. Cependant, un jet de d'Arcane dd14 révélera aussi que le poison

démoniaque risque de survivre au feu et s'écouler, causant maladies et empoisonnements. Si le ruisseau coule vers le village, s'est même les champs qui risquent d'être empoisonné un an durant. Détruire les œufs uniquement prendra le même temps mais laissera le nid mourir à petit feu qui causerait le même problème, moins concentré mais sur plus de temps. Enfin, la solution viable si le groupe réussit les deux jets consisterait à s'occuper des œufs hors de l'eau, découper le nid en morceaux et les jeter dans un feu à l'écart de la source. Mais il faudra deux bonnes heures.

## 5 Le retour

Si les Pjs n'ont pas perdu de temps ET s'ils pensent à ramener au choix

**OU** Un oeuf

**OU** La glande à venin de l'araignée

**OU** Un gros morceau de paroi du nid

Ils rebroussement chemins et tombent à nouveau sur la licorne. Elle sautera droite et de gauche pour indiquer la route aux joueurs sans dire un mot. La direction dépendra selon les conséquences des choix effectués au nid.

**Soit** la source est directement empoisonnée car le cadavre de l'araignée baigne dedans ou les oeufs ont été éclatés dans l'eau et/ou le nid brûlé directement sur place auquel cas elle guidera le groupe qui ne se méfie pas dans la mauvaise direction, faisant perdre un premier quart d'heure aller (donc une demi-heure au total) Un jet d'**Intuition DD12** permettra de mettre le doute sur la direction. Il continue jusqu'à ce qu'ils s'en rendent compte.

**Soit** la source va être empoisonnée plus tard car ils n'ont touché ni les œufs ni le nid mais le druide peut très bien laisser le bénéfice du doute aux l'aventuriers qui pourraient revenir plus tard s'occuper du problème moins urgent, auquel cas il se contente de les ramener où il les a croisés à l'aller.

**Soit** la source est définitivement hors de danger, auquel cas il coupera au plus droit dans le bois et fera gagner 30 minutes sur le trajet retour.

Astuce : Gagner du temps

Si les joueurs sont en retard pour ramener l'échantillon à temps, un ou plusieurs d'entre eux peuvent décider de courir. Un jet d'**Athlétisme DD13** sera nécessaire pour rentrer au village en petites foulées. Dans le cas improbable ou quelqu'un n'enlèverait pas son armure pour le faire, une armure intermédiaire augmente la difficulté de 2 en une armure lourde de 2 encore, en plus des malus normaux des armures de ces types. Une réussite au jet permet de gagner une demi-heure.

## 6 Epilogue

Les Pjs sont-ils arrivés à temps ? Calculons.

Entrée dans la forêt	23h
Orée de la forêt -> point de rencontre (avec la licorne)	+1 heure
Point de rencontre -> Antre	+1 heure
Antre -> Point de rencontre	+1 heure

Point de rencontre -> Orée de la forêt (et donc le village)	+1 heure
Les Pjs ont continué sur le sentier au chapitre 3 La piste	+1 heure réitérable
Les Pjs ont brulé le nid sur place, sans découpe	+1 heure
Les Pjs ont découpé et brulé le nid et les œufs en dehors de la source	+2 heures
Les Pjs sont détourné par la licorne au retour	+30 mins réitérable
Les Pjs suivent le raccourci de la licorne	-30 mins
Les Pjs trottinent avec succès	-30 mins

Les joueurs doivent arriver 1 heure avant l'aube pour assurer la survie de Raglar, le temps que l'apothicaire fabrique puis administre le sérum. Ils doivent donc arriver à 4h

A partir de 4h31, Raglar doit réussir un jet de Constitution DD 11 ou mourir. Son bonus est de +2. La difficulté augmente de 2 pour chaque demi-heure supplémentaire. Le MJ fait le seul et unique jet lorsque les aventuriers arrivent enfin à la boutique avec l'échantillon.

Si Raglar reste en vie, le village en liesse fera un petit banquet pour remercier les aventuriers pour ce service. A l'inverse, si elle meurt, les villageois pleureront sa mort et suggéreront que les aventuriers devraient penser à une nouvelle carrière.

## EXPERIENCE

Objectif principal : Raglar est en vie, 100 xp chaque PJ

Objectif secondaire : Sauver complètement la source rapporte 50 xp chacun, reporter le problème à plus tard et ne pas la laisser être empoisonnée dans l'immédiat rapporte 25 xp chacun.

Rencontre : l'araignée donne 1100 xp à répartir

trouver la solution de l'énigme offre au groupe 100 xp à répartir

ne pas attaquer le druide écureuil rapport 40 xp à répartir

# Arlet

NOM DU PERSONNAGE

## Roublard 2

CLASSE & NIVEAU

## Enfant des rues

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

## Haut-elfe (h)

RACE

## Neutre

ALIGNEMENT

## 0

POINTS D'EXPÉRIENCE

### INSPIRATION

FORCE

**+0**

10

DEXTÉRITÉ

**+3**

17

CONSTITUTION

**+0**

10

INTELLIGENCE

**+3**

16

SAGESSE

**+1**

12

CHARISME

**-1**

9

- +0 Force
- +5 Dextérité
- +0 Constitution
- +5 Intelligence
- +1 Sagesse
- 1 Charisme

### JETS DE SAUVEGARDE

- +5 Acrobaties (Dex)
- +3 Arcanes (Int)
- +2 Athlétisme (For)
- +7 Discrétion (Dex)
- +1 Dressage (Sag)
- +5 Escamotage (Dex)
- +3 Histoire (Int)
- 1 Intimidation (Cha)
- +3 Intuition (Sag)
- +5 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +3 Nature (Int)
- +5 Perception (Sag)
- 1 Persuasion (Cha)
- +3 Religion (Int)
- 1 Représentation (Cha)
- +1 Survie (Sag)
- 1 Tromperie (Cha)

### COMPÉTENCES

**15** SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

**Armes** armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière, arc court, épée courte, épée longue, arc court, arc long

**Armures** armures légères,

**Outils** outils de voleur, kit de déguisement, kit d'empoisonneur

**Langues** commun, elfique, géant, jargon des voleurs

### MAÎTRISES ET LANGUES

14

+3

9 m

CA

INITIATIVE

VITESSE

Maximum de points de vie 13

### POINTS DE VIE ACTUELS

### POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 2d8 Succès   
Échecs

DÉS DE VIE

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Épée courte	+5	1d6+3 perforant
Dague	+5	1d4+3 perforant

**Épée courte.** Corps à corps : +5 (1d6+3 perforant ; finesse, léger)

**Dague.** Corps à corps : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

### ATTAQUES ET INCANTATIONS

PC	0	Épée courte (2), dague (2), armure de cuir, outils de voleur, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche
PA	0	(10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, vêtements communs, petit couteau, carte d'une ville, souris, souvenir des parents, bourse
PE	0	
PO	10	
PP	0	

### ÉQUIPEMENT

**Poids de l'équipement** 40 kg  
- **Coût** 81.8 po

**Poids des pièces** 0.1 kg

Je cache des restes de nourriture et des babioles dans mes poches.

### TRAITS DE PERSONNALITÉ

Aspiration. Je vais leur montrer que je mérite une vie meilleure (Tout alignement).

### IDÉAUX

J'ai échappé à mon sort en volant une personne très importante, et je suis recherché pour cela. J'ai donc quitté Phandaline.

### LIENS

Ce n'est pas du vol si j'en ai plus besoin que quelqu'un d'autre.

### DÉFAUTS

Expertise \* (Discrétion, Perception)

Attaque sournoise (1/tour si AV à l'attaque ou allié au contact avec une arme de finesse ou à distance) (+1d6)

Ruse (Se désengager, Se cacher ou Foncer) (+1 action bonus)

Vision dans le noir (18 m)

Sens aiguisés \*

Ascendance féérique (AV aux JdS vs charme et la magie ne peut pas vous endormir)

Transe (4h de méditation remplacent 8h de sommeil)

Entraînement aux armes elfiques \*

Sort mineur (*lumière* à volonté)

Secrets de la ville (trouver un passage dans un labyrinthe urbain et se déplacer en ville 2 fois plus rapidement)

### CAPACITÉS ET TRAITS

# Arlet

NOM DU PERSONNAGE

**102**

ÂGE

**1,67 m (M)**

TAILLE

**58 kg**

POIDS

**Bleu**

YEUX

**Burrinée**

PEAU

**Blond**

CHEVEUX

J'ai une apparence élégante et gracieuse, avec des traits fins, des oreilles pointues et le regard perçant. Mes vêtements sont sombres mais anodins.

L'orphelina restera dans mon cœur, mais je préfère envoyer des dons que m'y rendre, du moins pour quelques temps.

## APPARENCE DU PERSONNAGE

Enfant des rues

Enfants des rues, j'ai été recueillis à l'orphelina de Phandaline assez tardivement. J'ai ensuite suivis les pas d'un elfe proche des dirigeants de l'orphelina. Son don pour demander de l'aide aux gens de passages sans demander leur avis m'a été d'une aide précieuse pour apprendre mon métier.

## ALLIÉS ET ORGANISATIONS

## CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

## HISTOIRE DU PERSONNAGE

## TRÉSOR

# Aliénor

NOM DU PERSONNAGE

## Guerrier 2

CLASSE & NIVEAU

## Chevalier

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

## Humain (f)

RACE

## Loyal neutre

ALIGNEMENT

## 0

POINTS D'EXPÉRIENCE

### INSPIRATION

FORCE

+3

16

DEXTÉRITÉ

+1

13

CONSTITUTION

+3

16

INTELLIGENCE

-1

9

SAGESSE

+0

11

CHARISME

+1

12

- +2 BONUS DE MAÎTRISE**
- +5 Force
  - +1 Dextérité
  - +5 Constitution
  - 1 Intelligence
  - +0 Sagesse
  - +1 Charisme

### JETS DE SAUVEGARDE

- +3 Acrobaties (Dex)
- 1 Arcanes (Int)
- +5 Athlétisme (For)
- +1 Discrétion (Dex)
- +0 Dressage (Sag)
- +1 Escamotage (Dex)
- +1 Histoire (Int)
- +1 Intimidation (Cha)
- +0 Intuition (Sag)
- 1 Investigation (Int)
- +0 Médecine (Sag)
- 1 Nature (Int)
- +0 Perception (Sag)
- +3 Persuasion (Cha)
- 1 Religion (Int)
- +1 Représentation (Cha)
- +0 Survie (Sag)
- +1 Tromperie (Cha)

### COMPÉTENCES

**10** SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

**Armes** armes courantes, armes de guerre

**Armures** toutes les armures, boucliers,

**Outils** jeu de cartes

**Langues** commun, gnome, sylvestre

### MAÎTRISES ET LANGUES

18

+1

9 m

CA

INITIATIVE

VITESSE

Maximum de points de vie 22

### POINTS DE VIE ACTUELS

### POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 2d10 Succès   
Échecs

DÉS DE VIE

JDS CONTRE LA MORT

NOM	ATT	DÉGÂTS/TYPE
Épée longue	+5	1d8+3 tranchant
Arbalète légère	+3	1d8+1 perforant

**Épée longue.** Corps à corps : +5 (1d8+3 tranchant ; polyvalente (1d10))

**Arbalète légère.** Distance : +3 (1d8+1 perforant ; munitions (portée 24 m/96 m), chargement, à deux mains)

### ATTAQUES ET INCANTATIONS

PC	0	Épée longue, arbalète légère, cotte de mailles, bouclier, 20 carreaux, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10),
PA	0	torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m,
PE	0	vêtements fins, chevalière, emblème, bourse
PO	25	<b>Poids de l'équipement</b> 67.75 kg - <b>Coût</b> 183.3 po
PP	0	<b>Poids des pièces</b> 0.25 kg

### ÉQUIPEMENT

Les gens ordinaires m'aiment pour ma gentillesse et ma générosité.

### TRAITS DE PERSONNALITÉ

Responsabilité. Il est de mon devoir de respecter l'autorité de ceux qui sont au-dessus de moi, tout comme ceux qui sont en-dessous doivent me respecter  
IDÉAUX

Rien n'est plus important que les autres membres de mon groupe, même les plus canilles.

### LIENS

J'entends trop souvent des insultes et des menaces à peine voilées quand on s'adresse à moi, et je suis prompt à la colère.

### DÉFAUTS

Second souffle (1d10+2 pv/repos)

Style de combat (arme à deux mains)

Fougue (+1 action/repos)

Domestiques

### CAPACITÉS ET TRAITS

# Aliénor

NOM DU PERSONNAGE

**19**

ÂGE

**2.1 m (M)**

TAILLE

**107 kg**

POIDS

**Verts**

YEUX

**Albatre**

PEAU

**Roux**

CHEVEUX

Je me tiens fièrement, ma chevelure flamboyante tombant en cascade ondulante de sous mon heaume le long de mes épaules. De mes 2m de haut, je reste rieuse et avenante.

Proche des représentants de l'ordre des cités du coin, ce qui n'a aucune utilité à Rorst.

## APPARENCE DU PERSONNAGE

Chevalier

J'ai grandi au temple, mais n'avait ni la patience ni la vertu nécessaire à la vie de paladine, aussi ai-je opté pour les armes et un service plus à ma sauce.

## ALLIÉS ET ORGANISATIONS

## CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

## HISTOIRE DU PERSONNAGE

## TRÉSOR

# Nom du personnage

NOM DU PERSONNAGE

**Barde 2**  
 CLASSE & NIVEAU

**Acolyte**  
 HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

**Tieffelin (f)**  
 RACE

**Chaotique bon**  
 ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

## INSPIRATION

FORCE

-2

+2

BONUS DE MAÎTRISE

13

+3

9 m

CA

INITIATIVE

VITESSE

7

DEXTÉRITÉ

+2

 -2 Force +4 Dextérité +0 Constitution +1 Intelligence +1 Sagesse +5 Charisme

CONSTITUTION

+0

JETS DE SAUVEGARDE

 +3 Acrobaties (Dex) +3 Arcanes (Int) -1 Athlétisme (For) +3 Discrétion (Dex) +2 Dressage (Sag) +3 Escamotage (Dex) +2 Histoire (Int) +4 Intimidation (Cha)

SAGESSE

+1

 +3 Intuition (Sag) +2 Investigation (Int) +3 Médecine (Sag) +2 Nature (Int) +2 Perception (Sag)

CHARISME

+3

 +4 Persuasion (Cha) +3 Religion (Int) +5 Représentation (Cha) +2 Survie (Sag) +4 Tromperie (Cha)

## COMPÉTENCES

12

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

**Armes** armes courantes, arbalète de poing, épée longue, épée courte, rapière

**Armures** armures légères,

**Outils** flûte, luth, viole

**Langues** commun, elfique, halfelin, infernal

## MAÎTRISES ET LANGUES

 Maximum de points de vie 13

## POINTS DE VIE ACTUELS

## POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 2d8 Succès Échecs 

DÉS DE VIE

JDS CONTRE LA MORT

NOM ATT DÉGÂTS/TYPE

Rapière +4 1d8+2 perforant

Dague +4 1d4+2 perforant

**Rapière.** Corps à corps : +4 (1d8+2 perforant ; finesse)

**Dague.** Corps à corps : +4 (1d4+2 perforant ; finesse, légère, lancer (portée 6 m/18 m))

## ATTAQUES ET INCANTATIONS

PC	0	Rapière, dague, armure de cuir, luth, coffre, étui à cartes ou parchemins (2), vêtements fins, encre/bouteille, plume
PA	0	d'écriture, lampe, huile/flasque (2), papier (5), parfum/fiole, cire à cacheter, savon, symbole sacré/amulette, vêtements communs, livre de prière, bâtonnets d'encens (5), habits de cérémonie, bourse
PE	0	
PO	15	
PP	0	

**Poids de l'équipement** 27.5 kg - **Coût** 131.74 po

**Poids des pièces** 0.15 kg

## ÉQUIPEMENT

J'ai toujours une mentalité optimiste.

## TRAITS DE PERSONNALITÉ

J'essaie toujours d'aider ceux dans le besoin, quel qu'en soit le coût. Je déteste l'inconfort que je ne souhaite à personne.

## IDÉAUX

Tout ce que je fais est pour les gens ordinaires.

## LIENS

Je râle et m'exaspère en milieu sauvage et salissant. Dormir dehors est toujours une épreuve.

## DÉFAUTS

Inspiration bardique (1d6 - 3/repos long)

Touche-à-tout (+1) \*

Chant reposant (+1d6 pv)

Vision dans le noir (18 m)

Résistance infernale (feu)

 Ascendance infernale (*thaumaturgie* à volonté)

Abri du fidèle

## CAPACITÉS ET TRAITS

## Nom du personnage

NOM DU PERSONNAGE

**25**

ÂGE

**1,61 m (M)**

TAILLE

**51 kg**

POIDS

**Or**

YEUX

**Rose pâle**

PEAU

**Vert**

CHEVEUX

Je m'habille de tenues colorées à la dernière mode sans arborer de richesse ostentatoire. Mon sourire espiègle ne laisse aucun indice sur mes humeurs.

Bonne famille, installée à Pasdhiver.

### APPARENCE DU PERSONNAGE

Acolyte

Née de bonne famille, j'entretiens d'excellentes relations avec cette dernière. Je me prends de passion pour la musique et profite tôt des meilleurs enseignements. Bientôt, la musique devient mon moyen d'expression privilégié, préférant improviser mes performances pour exprimer dans l'instant toutes mes émotions plutôt que de suivre une partition.

### ALLIÉS ET ORGANISATIONS

### CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

### HISTOIRE DU PERSONNAGE

### TRÉSOR

# Barde (Cha)

13

+5

CLASSE D'INCANTATION  
(CARACTÉRISTIQUE D'INCANTATION)

SORTS À PRÉPARER  
CHAQUE JOUR

DD DE SAUVEGARDE  
DES SORTS

BONUS D'ATTAQUE  
AVEC UN SORT

**0**

**SORTS MINEURS**

**3**

**6**

coup au but

lumière

**2**

**4**

**5**

**7**

**8**

**9**

# PetitsPoings

NOM DU PERSONNAGE

## Moine 2

CLASSE & NIVEAU

## Ermite

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

## Halfelin robuste (h)

RACE

## Neutre bon

ALIGNEMENT

0

POINTS D'EXPÉRIENCE

### INSPIRATION

FORCE

+0

10

DEXTÉRITÉ

+3

17

CONSTITUTION

+1

13

INTELLIGENCE

+1

12

SAGESSE

+2

14

CHARISME

-1

9

### BONUS DE MAÎTRISE

- +2 Force
- +5 Dextérité
- +1 Constitution
- +1 Intelligence
- +2 Sagesse
- 1 Charisme

### JETS DE SAUVEGARDE

- +5 Acrobaties (Dex)
- +1 Arcanes (Int)
- +2 Athlétisme (For)
- +3 Discrétion (Dex)
- +2 Dressage (Sag)
- +3 Escamotage (Dex)
- +1 Histoire (Int)
- 1 Intimidation (Cha)
- +2 Intuition (Sag)
- +1 Investigation (Int)
- +4 Médecine (Sag)
- +1 Nature (Int)
- +2 Perception (Sag)
- 1 Persuasion (Cha)
- +3 Religion (Int)
- 1 Représentation (Cha)
- +2 Survie (Sag)
- 1 Tromperie (Cha)

### COMPÉTENCES

12 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

**Armes** armes courantes, épée courte

**Armures**

**Outils** matériel d'alchimiste, kit d'herboriste

**Langues** commun, elfique, halfelin

### MAÎTRISES ET LANGUES

15

+3

10,50 m

CA

INITIATIVE

VITESSE

Maximum de points de vie

15

### POINTS DE VIE ACTUELS

### POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 2d8

Succès

Échecs

DÉS DE VIE

JDS CONTRE LA MORT

NOM

ATT

DÉGÂTS/TYPE

Épée courte +5 1d6+3 perforant

Fléchette +5 1d4+3 perforant

**Épée courte.** Corps à corps : +5 (1d6+3 perforant ; finesse, léger)

**Fléchette.** Distance : +5 (1d4+3 perforant ; finesse, lancer (portée 6 m/18 m))

### ATTAQUES ET INCANTATIONS

PC	0	Épée courte, fléchette (10), kit d'herboriste, sac à dos, pied-de-biche, marteau, piton (10), torche (10), boîte d'allume-feu, rations/1 jour (10), gourde, corde en chanvre de 15 m, étui à cartes ou parchemins, couverture, vêtements communs
PA	0	
PE	0	
PO	5	<b>Poids de l'équipement</b> 37 kg <b>- Coût</b> 34.8 po
PP	0	<b>Poids des pièces</b> 0.05 kg

### ÉQUIPEMENT

Je suis toujours serein, même confronté à un désastre.

### TRAITS DE PERSONNALITÉ

Si vous vous connaissez, il n'y a plus rien à savoir

### IDÉAUX

Je suis toujours en quête de l'illumination. Je la poursuivais dans mon isolement, et elle m'échappe encore.

### LIENS

Je suis dogmatique dans mes pensées et ma philosophie.

### DÉFAUTS

Défense sans armure \*

Arts martiaux (1d4)

Ki (2 pts ; DD 12)

Déplacement sans armure \*

Chanceux (relancer un 1)

Brave (AV aux JdS vs effrayé)

Agilité halfeline (peut passer dans l'espace d'une créature de taille supérieure)

Résistance des robustes (AV aux JdS contre le poison et résistance contre les dégâts de poison)

Découverte

### CAPACITÉS ET TRAITS

## PetitsPoings

NOM DU PERSONNAGE

**39**

ÂGE

**90 cm (P)**

TAILLE

**19 kg**

POIDS

**brun**

YEUX

**brune**

PEAU

**brun**

CHEVEUX

J'ai la démarche de l'homme des bois, une tenue simple et rafistolée régulièrement

Personne, aime cependant retourner un peu de convivialité dans un groupe uni.

### APPARENCE DU PERSONNAGE

Ermite (Je cherchais une révélation spirituelle)

J'ai grandi comme un halfelin ordinaire.  
J'aspirais à plus et pour me changer en profondeur, j'ai passé 20 ans seul en ermite.

### ALLIÉS ET ORGANISATIONS

### CAPACITÉS SUPPLÉMENTAIRES

### HISTOIRE DU PERSONNAGE

### TRÉSOR