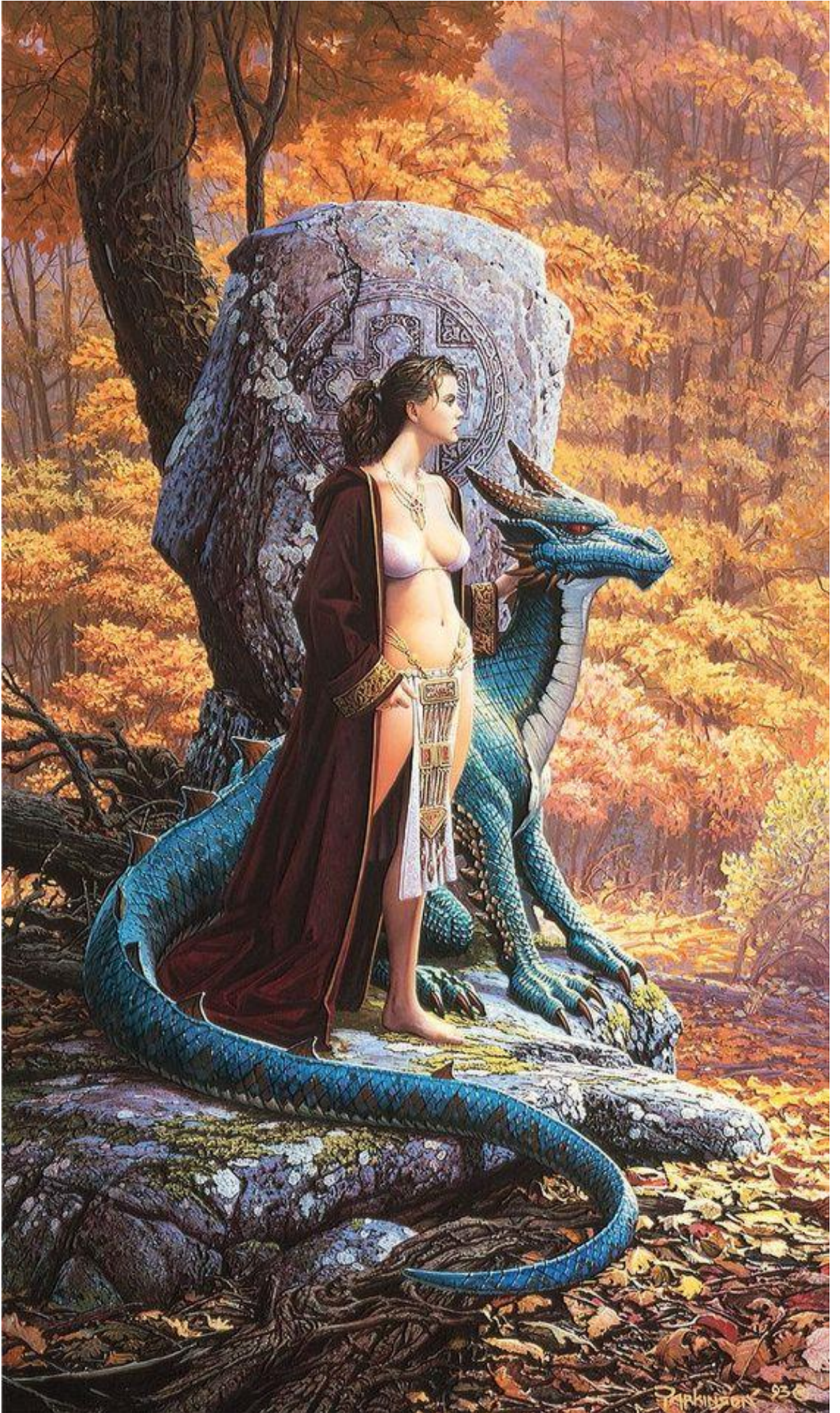


ARKENSTONE 01



A l'heure du Vaisseau les navires lèvent leurs voiles et quittent le port pour des villes inconnues et des îles au trésor.

Hier j'ai rencontré une fille aux yeux verts à la maison des voyageurs. Elle avait glissé dans ses cheveux bruns quelques fleurs mauves qu'elle avait trouvées au bord du chemin.

**Arkenstone n°1** (Edition 2023) - Février 2023

L'Arkenstone est une production du **G.W.F. – Sauvez les Gobelins**

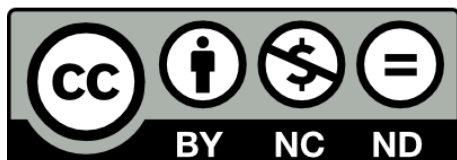
Rédacteur en chef : **Billy Windle**

Textes et mise en page : **Finrod**

**La phalange** est un texte de **Francis Adel**

Le mail de la rédaction : [Arkenzine@yahoo.fr](mailto:Arkenzine@yahoo.fr)

Les illustrations ont été trouvées sur les sites suivants : ArtStation, Deviantart, Pinterest et le Terrier du Grümph



*Chères lectrices, chers lecteurs*

*Après une discussion avec **le Grümph**, (loué soit-il !), j'ai décidé de poursuivre l'aventure de l'Arkenstone par une nouvelle édition au format numérique.*

*Voici le premier numéro de l'édition 2023 du fanzine produit - depuis 1990 ! - par le **GWF - Sauvez les Gobelins**.*

*Vous y trouverez la prolifique production de scénarios de **Finrod**, en particulier des aventures pour **Rêve de Dragon**, la cinquième édition de **Donjons & Dragons** et les **Millevaux** - sans oublier une bonne quantité de nouvelles et de JDRA - ainsi que les interventions de quelques invités de haut niveau, que je remercie pour leur participation et leur amitié.*

*Bonne lecture et bon jeu*

*Billy Windle*



# La phalange

La nuit était déjà bien avancée quand le cavalier franchit les portes de la cité d'Agram. Enchâssée comme une pierre précieuse sur le flanc d'une montagne, entourée d'un anneau de forêts, la cité émeraude abritait le château du roi des Sithants. Khaär fils d'Omédian, bien emmitoufflé dans ses draps, jouissait d'un repos bien mérité. Repos d'autant plus nécessaire que s'accumulaient les ennuis.

A quelques battements d'ailes se trouvait le Prince Amakar. Debout sur le rebord d'une des nombreuses terrasses du château, il regardait le cavalier franchir les portes dont il attendait avec impatience le rapport. Il avait eu vent d'une nouvelle conspiration fomentée par le Duc Edolion. Un conseil s'était tenu en secret il y a quelques jours et il voulait des noms, des dates. Quelques minutes s'écoulèrent avant qu'un serviteur ne le sorte de ses réflexions pour lui annoncer que le cavalier l'attendait dans la salle du trône. Quand il arriva, l'espion était déjà agenouillé face à un fauteuil situé à droite du trône. Il attendait imperturbable, un rouleau à la main, qu'on l'autorise à parler. Amakar s'assit avant de lever la main pour lui signifier qu'il pouvait approcher.

\_ Je reviens en hâte monseigneur, voici les informations que vous avez demandées. L'homme tendit le rapport et seuls quelques instants furent nécessaires au prince pour en prendre connaissance, il enroula le document et se leva.

\_ Repose toi cette nuit et repars dès demain pour Amiorand. Je veux être tenu informé des moindres mouvements suspect d'Edolion.

\_ Bien monseigneur il en sera fait comme vous l'entendez. L'homme tourna les talons et se retira.

oOo

La matinée était déjà bien avancée quand Khaär se réveilla. Il se redressa et attendit quelques instants avant de se lever. Après avoir fait sa toilette, il s'engagea dans le couloir. Alors qu'il dévalait une longue série de marche, il perçut les voix de son père et de son frère aîné, s'approchant avec précaution pour les épier, il entendit bien peu de chose avant que son père ne le remarque.

\_ Viens ici Khaär ! Nous étions justement en train de parler des affaires du royaume. Tu seras sans doute intéressé de savoir que notre ennemi de toujours, le duc Edolion, tente à nouveau de corrompre les barons pour prendre le contrôle du royaume.

Le roi était un homme superbe, la beauté de ses traits et une bonté réelle faisait de cet homme de soixante-cinq ans, un dirigeant charismatique. C'était donc ça ! se dit Khaär intérieurement. De vagues rumeurs étaient parvenues à ses oreilles.

\_ Que comptez-vous faire père ?

\_ Eh bien, Nous allons renforcer notre armée. Cela ne me plait guère mais je vais sans doute devoir quitter le château pour endiguer une nouvelle fois cette conspiration. J'ai encore, derrière moi les barons des fiefs les plus importants, alors je devrais pouvoir faire encore valoir ma couronne. Mais ne t'inquiète pas mon fils, ton frère et moi, sommes habitués à ces petites manœuvres, nous nous en sortirons comme nous l'avons toujours fait par le passé.

Ne voyant rien d'autre à ajouter, Khaär acquiesça et tourna les talons en laissant derrière lui son père et son frère discuter des autres affaires du royaume et se dirigea vers les cuisines. Il adorait y être et y passait parfois des matinées entières à écouter les ragots des domestiques. C'était un endroit vivant et chaleureux rempli d'odeurs plus appétissantes les unes que les autres. Il s'était d'ailleurs pris d'affection pour Maa, la cheffe cuisinière du château. Qui, à certains égards, compensait le manque cruel de sa mère, la reine Mirmille, malheureusement morte en couche.

Après s'être rassasié il entreprit de rejoindre Loise, sa promise. C'était une fille superbe qui avait déjà l'élégance et la prestance d'une reine. Les longues robes qu'elle portait habituellement donnaient l'impression qu'elle glissait sur le sol. Ses longs cheveux couleur de blé étaient parfaitement lisses et rejetaient des reflets à chaque nouveau mouvement de tête.



C'était, selon les critères de son peuple une femme magnifique. Ils se connaissaient depuis tout petit. Depuis toutes ces années, il n'avait cessé de l'aimer, il le savait, mais c'était avant qu'il ne fasse la connaissance d'Amalia, la fille d'Omerande, grand maître de l'imprégnation.

Son mariage avec Loise renforcerait la stabilité précaire du royaume et mettrait un terme à la menace constante d'une rébellion. Il le savait, mais il n'arrivait pas à se résoudre à en parler à son père, il n'osait pas, son peuple avait besoin de cette alliance.

Les Sithants étaient un peuple barbare. L'arrière-grand-père de Khaär, l'ancien roi Ophilam, avait réussi à rallier les tribus entre elles. Mais cette association fragile ne pourrait supporter de nouvelles dissensions internes. Au fond de lui, Khaär savait qu'il n'avait pas le choix, mais son cœur allait à Amalia.

\_ Chère Loise, comment vous sentez-vous ce matin ?

\_ Je vais bien prince, et vous ? Vous me semblez bien fatigué !

\_ Non tout va bien.

\_ Vous m'en voyez rassurée. Khaär ne savait pas trop quoi lui dire. Leurs discussions se limitaient depuis son entrée à l'école à de simples échanges de banalités.

\_ Je suis venu vous dire au revoir, demain je pars pour Nivrim, l'école m'attend.

\_ Eh bien je vous souhaite bon voyage, nous nous reverrons sans doute à votre prochaine permission.

\_ Oui, certainement. Khaär tourna les talons, quand Loise le retint par la main.

\_ Je ne sais pas ce qui vous éloigne de moi mon prince, mais sachez que vous me manquez et qu'il ne se passe pas un seul instant où je ne pense à vous. Dans un an nous serons unis. L'attente devient insupportable. J'ai peur Khaär, peur que vous ne m'aimiez plus. Depuis votre entrée dans cette école vous êtes devenu distant, serait-ce l'amour d'Althëa qui vous rend si froid envers moi ?

Il se retourna pour lui faire face. Son regard était triste, les yeux brillants de larmes qui ne demandent qu'à jaillir ; il défaillit et la serra contre son cœur.

\_ Merci Loise, merci de m'avoir ouvert les yeux. Vous voir souffrir me fend le cœur et vous savoir si triste rendra mon voyage plus lourd encore. Le visage de la princesse s'ouvrit pour laisser transparaître un léger sourire. Je vous aime Loise, n'en doutez pas.

Il partit après l'avoir embrassée, et ne se retourna pas. Son cœur se mit à battre plus vite. Il culpabilisait car il lui avait menti, menti sur cet amour caché que son cœur gardait bien enfermé, un cœur qui n'avait plus de place, car Amalia le lui avait pris. Par les consciences ! Se dit-il intérieurement, que vais-je faire ?

oOo

C'est aux petites heures du matin qu'une ombre se glissa part les grandes portes de l'Est. Laisant les portes qui se refermaient derrière lui. Vêtu d'une tunique épaisse, et d'un lourd manteau de laine. Le paquetage rempli de provisions, Khaär croulait sous le poids de son fardeau. Ses pas l'éloignèrent peu à peu de la cite royale. Haut dans le ciel, un point à peine perceptible faisant des boucles au-dessus de lui. C'était Aïlos son ami l'aigle qui ne le quittait pas des yeux, il le savait, son ami de toujours observait.



A l'aube du quinzième jour, Khaär s'adonna à son rituel de la toilette sommaire et du paquetage, il avait hâte d'arriver, plus qu'une journée et il y serait. Sur sa gauche l'ombre de la grande barrière courait le long de la plaine, le soleil matinal apparaissait à l'horizon, succédant aux deux fragments d'Arche et à la lune primordiale. Les premiers étant les derniers vestiges d'un passé lointain mais peu glorieux.

Le vent fouettait son visage et pliait les hautes herbes de la plaine. Ce spectacle laissait toujours Khaär dans un état d'émerveillement. Son compagnon qui planait à plusieurs centaines de mètre au-dessus de lui, piqua pour venir se percher sur son bras. Après quelques caresses et mots gentils, il reprit son envol. Khaär quant à lui reprit sa marche et avança d'un pas plus alerte, il était impatient de rejoindre la cite des Nihites, merveille du continent primaire.

Il venait de parcourir quelques kilomètres quand tout à coup Aïlos émit quelques cris d'alerte en virevoltant autour d'un bois situé sur sa droite. Khaär bifurqua pour s'en approcher et découvrit une piste menant à l'intérieur du couvert végétal. Curieux il s'y engouffra, il distingua un mouvement à une cinquantaine de mètres. Il se mit à ramper pour s'approcher et découvrit un campement. Une dizaine d'hommes était en train de discuter tout en nettoyant leurs armes.

Leurs Armes !? Khaär n'en avait jamais vu de semblables. Elles ressemblaient aux arbalètes dont se servaient les soldats, mais elles étaient faites d'un matériau inconnu. Et leurs formes ! Avec toutes ses tiges en métal qui dépassaient et ces contrepoids ? La courbure de l'arc !? Il n'avait jamais rien vu de tel de toute sa vie. Mais que font-ils ici ? Khaär voulait entendre ce qu'ils disaient dans l'espoir d'apprendre quelque chose mais il était trop loin.

Quelques minutes s'écoulèrent avant qu'il prenne la décision de s'approcher. La curiosité avait pris le dessus. Il s'avança un peu mais son genou se posa sur une branche et la fit craquer. Khaär s'aplatit en espérant que les hommes ne l'avaient pas entendu.

Ce fut peine perdue, quelques secondes suffirent avant qu'il ne se retrouve encerclé. Ils le prirent par le bras et le traînèrent sans ménagement dans le camp jusqu'à un arbre où ils le ligotèrent. Ils se regroupèrent ensuite autour de lui et ils parlèrent en utilisant une langue qui lui était inconnue, malgré tout il n'eut aucune difficulté à comprendre qu'ils étaient en train de décider ce qu'ils feraient de lui.

Un des hommes pris son arme et la pointa sur lui, maintenant qu'il était plus près il se rappela avoir déjà vu ce genre d'arme chez un commerçants, mais elles étaient tellement vieilles qu'elles n'étaient tout au plus que des objets décoratifs. Celle-ci était neuve et apparemment en parfait état de marche. Khaär sentit en lui la peur quand il comprit qu'il allait mourir. Mais il ne pouvait pas mourir, il avait encore tellement de chose à vivre, à découvrir, il devait s'en sortir. Il le sentait, le savait, mais il était ligoté et incapable de faire quoi que ce soit pour se sauver. L'homme actionna la gâchette. Khaär cria : Non !!!!

Une lueur se mit à apparaître autour de lui, et elle prit la forme d'une sphère qui s'agrandit à un tel point qu'elle les enveloppa tous. Le carreau fut comme avalé avant d'être rejeté par la sphère et envoyé dans les arbres. Les hommes restèrent un instant figé sous le coup de la surprise, ils le regardèrent avec frayeur, un autre voulut lui assener un coup de crosse mais son bras fut repoussé violemment par une partie de la lumière devenu plus sombre sous l'impact. Khaär les regarda tout en essayant de ne pas montrer sa surprise. Tout comme eux, il ne savait pas d'où venait cette sphère. Ils s'éloignèrent de lui et ils quittèrent le campement en le laissant ligoté sur place.

Quelques minutes après leur départ la sphère se mit à décroître jusqu'à disparaître totalement. Khaär sentit une grande sensation de bien-être émerger en lui, il s'abandonna à un sommeil protecteur que même ses poignets endoloris par les liens ne pouvaient empêcher.

**Copyright : Cette œuvre appartient à Francis ADEL alias « Omerande » Tous droits réservés.  
omerande@gmail.com**



# La vie antérieure

## Un voyage pour Rêve de Dragon

### Un rêve d'archipel

**L**a vie antérieure est un voyage la fois mémoriel et maritime. Un voyage mémoriel, car les personnages vont se retrouver sous l'effet d'un rêve d'archétype dès le début de l'aventure, et un voyage maritime, car l'objet de leur quête, le seul homme qui leur permettra de compléter ce rêve d'archétype, se trouve à l'autre extrémité d'un archipel qui compte des centaines d'îles.

Ce scénario est destiné à une équipe de voyageurs déjà expérimentés. Ils devront à la fois savoir se battre et se montrer habiles quand ils devront ranger leurs armes pour pratiquer l'art subtil de la négociation. Notez que, même si ils vont souvent se retrouver sur le pont de navires, il n'est pas nécessaire que les héros soient de bons navigateurs.

oOo

**A**vant de commencer l'aventure, vous devrez définir l'aspect général que vous voudrez donner à l'archipel. Vous pouvez en faire une carte complète si vous en avez le temps, ou vous contenter de préparer un tableau des distances - en jours de navigation - entre les îles principales. Vous pourrez ainsi faire une estimation du temps nécessaire pour traverser les Eberludes d'ouest en est. Vous devrez aussi définir quelle est la *taille moyenne* des îles.



Les ressources que pourront trouver les héros ne seront pas les mêmes si les deux ou trois îles les plus grandes font la taille de la Sicile ou de l'Irlande, ou si certaines sont d'une taille suffisante pour que l'on y trouve de hautes montagnes ou de vastes jungles. Ce qui permettra aux voyageurs de trouver de petites quantités de tanemiel ou d'herbe de lune chez les apothicaires.

En plus donner une indication sur la taille des îles, notez sur cette table leurs ressources en eau douce et en nourriture, le niveau de civilisation de leurs habitants ainsi que les petits détails qui feront la joie des personnages : La présence - supposée - de ruines datant du Second Age, ou d'un trésor de pirate, ainsi que celle, plus probable, de créatures agressives, comme des sirènes, ou des morts vivants. Ajoutez également des indications sur des différents *climats* que l'on trouve dans l'archipel. Les îles du sud connaissent des températures tropicales, alors que celles situées au nord ne sont que des landes rocheuses battues par le vent et la pluie. Vous pouvez aussi préparer une table consacrés aux aléas du climat. Même si les événements extrêmes y sont rares, des tempêtes ou des cyclones traversent parfois l'archipel.

Vous devrez enfin choisir l'ambiance, la *couleur locale* que vous voulez donner à ce Rêve. Les habitants des îles sont-ils tous des humains ? Vivent-t-ils tous de la même façon ? Parlent-t-ils tous avec le même accent ? Ou appartiennent-t-ils à une centaine de cultures différentes. Il est aussi possible que la justice soit rendue dans les Eberludes par des juges itinérants - qui utilisent une troupe de mercenaires comme *bras séculier*. La fonction principale de ces hommes d'arme est d'éliminer les Groins et les Sagouins qui arrivent dans l'archipel par des déchirures, mais ils sont aussi chargés de la recherche et de la capture des criminels.



☞ Les héros vont arriver à **Coraline**, l'île située à l'extrême ouest de l'archipel, au début de l'été. Le trois mats sur lequel ils voyagent, la **Belle Galéjeuse**, y fait escale pendant trois jours. L'unique cité de Coraline, la **Carboucle**, est un bourg qui ne compte que quelques centaines d'habitants et les voyageurs n'y trouveront aucun endroit où ils pourront se distraire. Vous pouvez considérer que les habitants de la petite ville portuaire sont de véritables rabat-joie. Ils n'aiment ni la musique ni les spectacles. Les îliens vont recommander aux voyageurs d'aller visiter l'ancien palais qui se trouve au sommet d'une colline voisine de la ville, il est bien connu que ces ruines datent du Second Age. **Quart-de-Poil**, le fils de l'aubergiste pourra y guider les personnages, en échange de deux deniers. Les explications que va donner le garçon au sujet de ces antiques murailles sont totalement fantaisistes, mais un test d'Intellect / Maçonnerie avec une difficulté de 0 réussit permet de confirmer l'ancienneté de la bâtisse.

✧ Les murs du bâtiment principal sont faits de grands blocs de pierre qui ont été assemblés sans mortier. Le palais est prolongé vers l'ouest par une terrasse, puis par des alignements de colonnes de marbre blanc qui descendent le long de la pente de la colline jusqu'à une plage, où elles disparaissent sous la surface de l'océan.

Seule la pièce centrale du palais est encore en bon état. Au centre de cette *salle du trône*, se trouve un siège large d'un pas et haut de deux taillé dans un bloc de pierre verte. Si les héros l'examinent attentivement, ils vont découvrir sept petites gemmes enchâssées à l'arrière du dossier du siège. Chacune des pierres précieuses contient une **écaille d'efficacité**. Pour la personne qui s'y assoit, ce trône de marbre semble donc être particulièrement confortable.

✧ Les fresques murales qui décorent la salle principale ont gardées leurs anciennes couleurs. Elles représentent des événements de la vie quotidienne : Les moissons, un duel à cheval entre deux chevaliers, une chasse au cerf dans une forêt, un mariage dans un village...

Les peintures situées sur le mur du fond montrent des paysans et des citadins qui avancent en processions pour apporter des offrandes à un homme vêtu d'une robe dorée dont la tête est entourée par un halo de lumière blanche. Le monarque se tient debout, les bras levés, devant un trône de pierre identique à celui qui se trouve dans la salle.

☞ La nuit suivante, les personnages vont faire un rêve d'archétype inspiré par leur visite des ruines : Ils vont se souvenir qu'ils étaient présents dans le palais, avec d'autres courtisans, à l'époque où celui-ci était en parfait état. L'homme qui est représenté sur la fresque est assis sur le trône, il porte une couronne et des vêtements brodés d'or. Il va soudain se lever pour annoncer aux personnes réunies devant lui que des armées hostiles se trouvent aux frontières du royaume. Par prudence, il demande à ses plus fidèles serviteurs d'emporter les objets auxquels il attache une grande importance pour qu'ils les cachent dans un lieu secret. Des factotums vont apporter un grand coffre en métal, qu'ils vont déposer devant lui. Il va alors faire un signe aux personnages pour qu'ils s'avancent. Il va leur dire où ils doivent emporter le coffre, mais c'est à cet instant qu'ils se réveillent, juste avant d'entendre les ordres du monarque.

**Note** : Le coffre va rester fermé pendant toute la scène et les héros n'ont aucune idée de ce qu'il peut contenir.

☞ Pour découvrir la suite de ce rêve, les voyageurs vont devoir reconstituer la scène à laquelle ils ont participé dans leur vie précédente avec un minimum de précision. Ils pourront demander la participation des habitants de la Carboucle pour incarner les courtisans -quelques morceaux de tissus suffiront pour les déguiser, mais pour représenter l'empereur, ils devront trouver un homme qui lui ressemblera le plus possible. L'utilisation d'un maquillage - ou bien d'un sort de métamorphose - ne sera pas suffisante. Un homme dont l'apparence correspond au portrait du souverain que les personnages ont vu dans leur rêve -un visage étroit et long, une bouche sensuelle, des cheveux argentés et des yeux d'un violet intense - existe bien dans ce Rêve, mais il se trouve dans un lieu très éloigné de Coraline. Il est en fait retenu prisonnier sur l'île qui se trouve à l'autre extrémité des Eberludes.

☞ En dehors de son climat qui semble ignorer les saisons, le Rêve des Eberludes est tout à fait banal. Les voyageurs pourront trouver tous les objets qui leur seront utiles dans les boutiques des grandes villes. La seule exception concerne une partie de l'équipement habituel des personnages, en particulier les armes et les armures. La rareté du métal dans les îles fait que celles-ci sont importées des pays situés de l'autre côté des océans. Il est donc difficile de trouver des armures comportant des parties métalliques et des épées en dehors des plus grandes cités de l'archipel, et elles coûtent le double du prix habituel.

✧ La pratique de la magie n'est pas interdite dans les Eberludes. Ici aussi, le terme de magicien est parfois mal interprété et, le plus souvent, les îliens les confondent avec les alchimistes. Les haut-révants pourront pratiquer leur art dans la plupart des grandes villes sans risquer de se faire arrêter par les gardes - tant qu'ils ne tuent personne et qu'ils ne mettent pas le feu aux auberges.





☞ C'est **Rustine**, un des marins de la Belle Galéjeuse qui va donner un premier indice aux personnages : Ce vieux marin au visage buriné a longuement navigué dans les eaux de l'archipel en compagnie d'un homme du nom d'**Anton Longuerive**. Son apparence était totalement semblable à celle de la personne qu'ils recherchent - et il se vantait dans les tavernes d'être le descendant d'une longue lignée de rois. Rustine ne l'a pas revu depuis longtemps, mais il sait qu'il a pris sa retraite il y a quelques années sur l'île de **Bardane** - qui est située à une faible distance de Coraline, il suffit d'une heure de navigation pour s'y rendre. Une fois qu'ils auront trouvés un navire - ils peuvent monter à bord d'un caboteur ou engager un des pêcheurs qui viennent dîner à l'auberge du **merlan fumé** pour qu'il les y conduise - les voyageurs pourront prendre la direction de l'île voisine.

☞ Bardane est une île plus petite que Coraline, son seul village est **l'Estive**, où se regroupent une dizaine de familles de pêcheurs et de cultivateurs. **Silure**, le propriétaire de l'unique boutique du bourg - qui fait aussi office de taverne, confirmera la présence d'Anton Longuerive sur l'île. Celui-ci vient régulièrement lui vendre des fromages. Le tavernier préviendra les héros qu'Anton est un misanthrope convaincu. Il réside à l'autre bout de l'île, dans une petite ferme où il élève des chèvres, et si les voyageurs veulent le rencontrer, ils vont devoir se rendre chez lui.

✧ Après avoir suivi un sentier sur le flanc d'une colline rocailleuse pendant une demi-heure, les personnages arriveront à la ferme de Longuerive. Ils découvriront alors que les animaux errent dans la cour et que la porte de la maison est ouverte. L'ancien marin est allongé sur son lit. Il est mort depuis deux jours.

Sur une petite table, les voyageurs vont découvrir trois objets qui ont été laissés en évidence : Une épée dragonne dans son fourreau, un coffret en bois d'ébène et une lettre. L'épée est de toute évidence magique. Elle semble être neuve et deux gemmes de belle taille décorent chaque côté de sa garde : Une larme de dragon et un œil de tigre. La larme de dragon contient cinq écailles d'efficacité. Choisissez le sort qui a été placé dans la seconde. Celle-ci peut être vierge, ou contenir une griffe de Thanatos.

☞ Vous devrez définir en détails quel est le contenu du coffret qui est posé sur la table. Les héros vont y découvrir des *souvenirs* qui se transmettent depuis des siècles d'une génération à une autre dans la famille Longuerive : De vieilles monnaies de bronze, une broche en argent décorée de gemmes - l'une d'elle contient peut être un sort - une chevalière en or, deux dés à douze faces en ivoire où sont gravés les symboles des heures draconiques, un peigne en os de baleine...

Il contient également un livre dont la reliure de cuir est très abimée. Ce grimoire est en fait un long arbre généalogique qui relie le défunt jusqu'à l'empereur **Corvinor de Parsimone** à travers plus de quarante générations. Anton Longuerive a ajouté un autre nom à la liste, juste après le sien, celui de son fils **Lucian**.



## Fortunes de mer

La lettre posée sur la table est destinée à Lucian Longuerive. Son père lui lègue tous ses biens - qui se résument à la ferme et aux objets disposés sur la table. En introduction de ce testament, Anton demande aux personnes qui ont découvert son corps de retrouver son fils pour lui apporter les preuves de sa noble ascendance : Son arbre généalogique, ainsi que l'épée enchantée - dont le nom est **Durempale**.

☞ S'ils veulent réaliser leur rêve, les voyageurs vont devoir partir à la recherche de Lucian. Le jeune homme est âgé d'environ trente ans, il ressemble trait pour trait à son père, il est devenu marin lui aussi et, jusqu'à une date récente, il n'avait pas d'adresse connue. De nombreux habitants de l'archipel le connaissent, ou ont entendu parler de lui - le plus souvent en mal.

S'il faut croire les îliens qui vont répondre aux questions des personnages, cet homme possède tous les défauts imaginables : C'est un grand buveur, un bagarreur, un joueur compulsif, et un insatiable coureur de jupons. Plusieurs personnes le recherchent activement, pour différentes raisons, et toutes avec de mauvaises intentions. Lucian change donc souvent de travail et d'adresse pour leur échapper.

✧ A Bardane, personne n'a jamais entendu parler du fils d'Anton et les héros vont devoir reprendre la mer s'ils veulent le retrouver. Ils pourront demander à un pêcheur de les ramener à Coraline, où ils pourront embarquer à nouveau sur le trois mats, ou sur un des caboteurs qui naviguent entre les îles. Si les voyageurs vont annoncer leur découverte au vieux Rustine, celui-ci leur confirmera que son ami avait eu un enfant avec une femme de la cité d'**Aubelongue**, mais il ne l'a jamais rencontré.

✧ Après une dizaine de jours de navigation, les personnages vont arriver à **Médiane**, la plus grande des îles occidentales. Ils vont y rencontrer des autochtones qui connaissent Lucian et qui vont pouvoir leur donner des informations précises à son sujet - en particulier sur son apparence physique. C'est au **Chat qui pêche**, la taverne de **Port-Carafe**, que les héros apprendront que Lucian est marié avec **Jyliane**, une femme originaire d'**Erimont**, la grande capitale. Le fait est connu des habitués du lieu car, y a deux ans, le marin a payé une tournée générale pour célébrer ses noces - et annoncer qu'il allait bientôt être père.

✧ Erimont, le port principal de l'île de **Landeverne**, est considéré comme la cité dirigeante de l'archipel. C'est une immense ville qui compte plusieurs dizaines de milliers d'habitants. Les héros vont y connaître la première véritable difficulté de leur aventure. Jyliane n'habite plus dans sa maison de **la rue du Cormolent**, elle se cache depuis des semaines dans le quartier des **Milles Fosses**, avec son fils, **Brynn**. Elle est protégée par ses voisins et ceux-ci s'assurent que personne ne puisse l'approcher.

✧ La faille des Mille Fausses est un endroit sombre, où s'entassent les habitants les plus pauvres de la ville. Ils vivent dans des maisons construites sur les parois des falaises. De nombreux passages, échelles, ponts de bois et escaliers taillés dans la roche, relient les habitations entre-elles. Des systèmes de cordes et de poulies servent à faire passer des sceaux chargés d'eau ou de vivres entre les étages.

✧ Décidez du temps que les voyageurs vont passer dans la cité - et s'ils vont y vivre quelques aventures. Tôt ou tard, ils vont faire la rencontre de **kalamine**, un mendiant qui semble *bien connaître* tous les habitants de la ville. Il dira aux héros que la femme qu'ils recherchent est partie un beau matin avec son fils sans laisser d'adresse. Mais, en échange de dix deniers, il se souviendra qu'il l'a aperçue, il y a quelques jours, dans la faille des Milles Fosses.

✧ Quand ils vont entrer dans le quartier troglodyte, les personnages vont se retrouver entourés par une dizaine d'hommes armés de bâtons et de dagues, bien décidés à les convaincre de faire demi-tour. Ces *gardes* sont cependant ouverts aux négociations. L'échange de quelques Sols permettra de débrouiller la situation sans faire usage de la violence.

✧ Jyliane va donner aux héros une information essentielle : Elle s'est réfugiée chez des amis pour échapper aux créanciers de son mari. Celui-ci s'est rendu il a deux mois au **Palais des Merveilles**, un casino flottant installé dans la **baie des requins-poulpes**, au large d'Erimont. Il était persuadé qu'il était dans un jour de chance et qu'il allait gagner assez d'argent pour rembourser ses dettes, mais il n'est jamais revenu.

✧ Le dirigeant du Palais des Merveilles, **Kerig Getz**, se souviendra de Lucian. Après l'ouverture de la boîte à claques par les voyageurs, il leur apprendra que le marin a mis sa vie à une table de jeu, et qu'il l'a perdue. Le jeune homme étant devenu sa propriété, Getz l'a enfermé dans une cage et il l'a revendu le lendemain au **baron Goran de Malvenue**, le **roi des pirates** qui tient sous sa coupe les cinq îles les plus orientales de l'archipel.



☞ Lucian est à présent devenu un des prisonniers du bagne d'**Hourdis**. Cette île large d'une demi-lieue se résume à un plateau circulaire aux parois hautes de trois cent pas qui surgit directement de la mer. Les esclaves du baron y travaillent dans des mines de fer, ou bien ils chassent des **crabes moqueurs** dans la bande de mangrove qui entoure la base de la falaise. Ils dorment la nuit dans les tunnels des mines et ils doivent tailler leurs vêtements dans la toile des sacs qui sont utilisés pour apporter de la nourriture à leurs gardiens. Ceux-ci vivent dans des maisons construites sur le plateau. C'est aussi là que se trouve la cuisine où sont préparés les repas de tous les habitants d'Hourdis. Un palan permet de monter directement les vivres depuis le quai jusqu'au sommet de l'île.

✧ L'espérance de vie des prisonniers est courte et les héros vont devoir préparer rapidement un plan d'évasion s'ils veulent retrouver Lucian vivant. Ils peuvent tenter d'agir seuls, ou bien préparer une véritable expédition en recrutant un équipage à Erimont. Ils pourront compter sur l'aide des amis de Jyliane pour préparer cette attaque. Ils peuvent aussi essayer de convaincre le prince gouverneur de la cité, **Edwin de Landeverne**, de leur confier la direction d'un navire et un bataillon de soldats.

Préparez à l'avance les plans des tunnels et des escaliers qui relient la base de l'île à son sommet, ainsi qu'une liste des adversaires que les voyageurs devront affronter - ou contourner, s'ils ont choisi d'agir seuls et de la façon la plus *discrète* possible. Décidez si le baron de malvenue est présent à Hordis ce jour-là. Il va ordonner à ses hommes de main de *s'occuper* des personnages, ce qui lui laissera le temps de fuir en emportant une partie de son trésor dans un coffret. Il peut ouvrir un passage secret qui se trouve dans sa chambre - celui-ci donne accès à un escalier qui conduit à une caverne ouverte sur la mer où est amarré un petit voilier. Il peut aussi se précipiter dans un couloir qui semble être un cul de sac, mais où se trouve une zone de téléportation permanente.

✧ Une fois Lucian délivré, il va accepter de suivre ses sauveurs jusqu'à Coraline - avec sa famille. La présence de *l'héritier de l'empire* va permettre de réaliser la mise en scène du rêve d'archétype dans la salle du trône. Les voyageurs vont compléter leur rêve la nuit suivante et ils se souviennent de l'endroit où ils ont emporté le coffre que leur a confié l'empereur Corvinor dans une autre vie. Cet endroit doit toujours exister - et être accessible. La cache peut se trouver dans les ruines d'une tour située au sommet d'une colline, sur un îlot uniquement découvert à marée basse, ou dans les égouts d'Erimont. Vous devrez définir quels sont les objets qui se trouvent dans le coffre, mais n'oubliez pas que seuls les gemmes et les objets magiques résistent au passage du temps.

**Note** : Après avoir joué le rôle de son ancêtre dans la salle du trône de Coraline, Lucian va lui aussi faire un rêve d'archétype. Il va alors comprendre qu'il est le propriétaire légitime des objets qui lui ont été légués son père, en particulier l'épée Durempale. Le marin va se lancer à la poursuite des héros s'ils ont *oubliés* de la lui donner.

oOo

**V**ous pouvez faciliter les déplacements des voyageurs en leur permettant de découvrir un livre écrit par **Balsamine**, une célèbre haut-révante du début du Troisième Age, où elle révèle ses secrets. L'information la plus importante que contient ce carnet est que la magicienne a créé des zones de téléportation - qu'elle a rendues permanentes - dans tout l'archipel. Balsamine habitait à **Baie-des-Ormes**, l'île la plus nordique de l'archipel. Les personnages vont devoir s'y rendre, pour commencer leurs recherches. En fouillant les ruines de son manoir, ils vont découvrir un rouleau de parchemin, à demi décomposé, sur lequel est inscrite la liste des objets qui ont été placés dans la tombe de Balsamine. La carte où sont indiqués les emplacements des zones de départ et d'arrivée se trouve sur cette liste. Les voyageurs vont devoir retrouver la dernière demeure de la magicienne pour obtenir cette carte. Ce tombeau peut être une grande crypte familiale, qui contient une dizaine de sarcophages - sans doute gardés par quelques morts vivants. Mais elle peut aussi être une sépulture modeste située dans la partie la plus ancienne du cimetière de la cité de **Rivegrise**. Elle est entourée par de nombreuses autres stèles aux inscriptions à demi effacées par le temps, et **Brimbor**, l'Ogre qui entretient les allées, garde toujours un solide gourdin de chêne à portée de main pour *dissuader* les pilleurs de tombes.

☞ L'utilisation du *réseau* de Balsamine - dont l'existence a été oubliée par les habitants de l'archipel depuis des siècles - permettra aux voyageurs de se déplacer rapidement d'une île à l'autre. Mais cette méthode possède ses propres dangers : Certaines zones d'arrivée se trouvent à présent dans des marais, ou dans des cavernes qui se retrouvent en partie submergées à chaque marée haute.

✧ La *dernière* zone d'arrivée du réseau est située dans une salle souterraine, où se trouve la bibliothèque de Balsamine. Les héros vont y trouver quelques objets de valeur : Une bouilloire de Mélimnode par exemple - en plus de plusieurs livres consacrés à l'étude de la magie, de la botanique et de l'alchimie, mais ils vont ensuite découvrir que la caverne est en partie effondrée. L'escalier qui conduit vers la surface est totalement obstrué par de lourds blocs de pierre. La seule sortie possible pour les voyageurs sera une déchirure de départ, ou un passage de bleu-rêve.



# Personnages Félidés

Une aide de jeu pour la cinquième édition de Donjons & Dragons

Source : Le site D&D Homebrew

Traduction : Finrod

Les personnages Félidés ont hérité les traits suivants de leur nature sauvage :



## Bonus de caractéristiques

- ✧ Pour les personnages de petite taille : **Dextérité +2**
- ✧ Pour les personnages de taille moyenne : **Force +2**
- ✧ Bonus commun à tous les félidés : **Charisme +1**

**Age** : Les Félidés grandissent plus vite que les humains. Ils sont considérés comme adultes à l'âge de dix ans et ils vivent environs cinquante ans.

**Alignement** : Les personnages Félidés peuvent être de n'importe quel alignement. La plupart du temps, tous les membres d'une famille ou d'un clan possèdent le même alignement.

**Taille** : La taille des personnages Félidés dépend de ses origines sauvages. Elle varie de **90 cm** pour les plus petits à **2,40 m** pour les plus grands.

✧ Les personnages qui mesurent moins d'**1,20 m** sont considérés comme étant de petite taille, les autres sont considérés comme des personnages de taille moyenne.

✧ Suivant leur taille, leur poids varie de **15kg** à **150kg**

**Vitesse** : **7,5 m** par round pour les personnages de petite taille et **9 m** par round pour les personnages de taille moyenne.

**Langues** : Vous pouvez lire et écrire la langue commune et la langue féline. La langue féline est principalement faite de gestes, de postures et de grognements. Sa forme écrite ressemble à une suite de traces de griffes que seuls les personnages Félidés peuvent déchiffrer.

**Vision nocturne** : Vous pouvez voir clairement dans les endroits sombres jusqu'à **18 m**. Vous ne pouvez pas voir les couleurs dans l'obscurité, uniquement des nuances de gris.

**Sens de l'équilibre** : Vous être résistant aux dommages des chutes sur une distance inférieure à une hauteur égale à trois fois votre taille et vous retombez toujours sur vos pieds.

**Griffes** : Vous maîtrisez l'utilisation de vos griffes rétractables. Elles infligent **1D4** de dommages et elles possèdent les propriétés **Finesse** et **Légèreté**.

**Sens aiguisés** : Vous êtes avantagé pour tous les tests de **Sagesse (Perception)** basés sur l'ouïe et l'odorat.

**Athlète naturel** : Votre grande souplesse naturelle fait que vous êtes avantagé pour tous les tests de **Force (Athlétisme)**.

# L'orteil de Saint Cuthbert

Une aventure pour des personnages de niveau un ou deux

Les personnages suivent une route côtière vers l'ouest quand ils vont arriver au village de **Brasse-Paille**. Ils peuvent se trouver là par hasard, alors qu'ils se dirigent vers le port de **Langorne**, ou bien avoir été envoyé en *mission de secours* par le **baron de la Cluse**, dont le château se trouve à deux heures de marche vers l'est, en direction de la cité de **Bravonne**.

La première chose que les héros vont voir quand ils vont arriver en fin de matinée à Brasse Paille ce sont des volutes de fumée. Le village a visiblement subi une attaque récente : Quelques maisons ont été en partie incendiées, et les habitants sont occupés à entasser des cadavres d'animaux sur un bûcher.

✧ Le père **Labris**, le prêtre du temple local, va aborder les héros pour leur expliquer qu'il a besoin de leur aide. Il y a deux jours, des créatures étranges, des Gobelins à la peau grise et aux yeux rouges, ont attaqué le village au crépuscule. Ils ont allumés des feux et ils ont tué tous les animaux qui n'ont pas réussi à fuir assez vite. Cette agression était en fait une diversion. Pendant que les villageois étaient occupés à éteindre les incendies, d'autres humanoïdes, plus grands et plus forts que les Gobelins, mais avec une couleur de peau tout aussi sombre, sont entrés dans le temple. Ils y ont dérobés tous les objets qui avaient de la valeur, en particulier la sainte relique qui était sous la garde du père Labris : **Un orteil de saint Cuthbert**. Celui-ci est placé dans une petite châsse faite d'or et de cristal. Elle vaut plus à elle seule que tous les autres trésors qui ont été emportés par les voleurs.



✧ Le prêtre compte sur les personnages pour retrouver les bandits et récupérer la relique. Il va motiver les héros en leur promettant une récompense appréciable : Quatre gemmes d'une valeur de cinquante pièces d'or chacune - qu'il leur donnera quand ils lui auront ramenés l'orteil sacré.

☞ Les Gobelins sombres et leurs complices sont venus de la forêt et ils y sont retournés après l'attaque. Ils n'ont pas cherchés à dissimuler leurs traces. Les personnages vont facilement suivre les empreintes qu'ils ont laissées jusqu'à l'endroit où ils ont établis leur campement.

✧ L'aspect étrange des pillards peut laisser supposer qu'ils sont originaires d'un autre plan. Un test de **Nature** avec un **DD de 10** réussit permet de supposer qu'ils viennent du **Shadowfell**. Les voleurs de la relique devaient être des Hobgobelins.

☞ Après avoir marché pendant une heure dans le sous-bois, les personnages vont arriver à l'orée d'une clairière circulaire large d'environ quatre-vingt mètres. Vous pouvez demander au joueur qui guide le groupe de faire deux jets de **Survie** pour cette heure de marche, avec un **DD de 10** - mais ce n'est pas une obligation.

Vous devez décider si les héros vont faire une ou deux rencontres aléatoires dans la forêt pendant leur marche. La région est dépourvue de monstres et ils ne devraient être confrontés qu'à un loup ou un sanglier isolé.

✧ Au centre de la clairière se trouve une petite élévation de terrain large de vingt mètres et longue de trente. C'est un affleurement rocheux de forme triangulaire qui culmine à deux mètres de haut. Une partie de la roche a été aplanie et des pierres dressées, larges d'un mètre et hautes de trois, forment un cercle de dix mètres de diamètre dans la partie la plus *large* du plateau. Celle-ci se trouve du côté nord de la clairière, la pointe la plus allongée est orientée vers le sud. Le cercle de menhirs entoure une arche de granit large de trois mètres et haute de quatre. La base de cette arche repose sur une dalle de marbre.



☞ Deux Gobelins sombres se trouvent sur la pointe sud, à cinq mètres du cercle de pierre. Ils sont occupés à faire cuire des lapins sur un feu de camp, et ils ne se montrent pas particulièrement vigilants. Les deux gardes sont seuls. La plupart des pillards - y compris les trois Hobgobelins - sont retournés dans le Shadowfell, et seul un petit groupe de Gobelins est resté sur le plan primaire, pour chasser des cervidés, plus loin dans la forêt.

✧ Les personnages devraient rapidement éliminer les sentinelles, soit en les criblant de flèches, soit en contournant la clairière pour se servir du couvert partiel que procure le cercle de pierres levées pour les surprendre, avant de les affronter dans un rapide combat au corps à corps.

☞ Le trésor des gardes se résume à **1D10 PA** et **2D6 PC**, mais dans le sac d'un des Gobelins, les héros vont découvrir un pendentif en bronze de forme circulaire dont une des faces est recouverte de runes. Celles-ci sont indéchiffrables, même pour un sorcier ou un magicien - elles représentent des symboles mystiques, et non un véritable langage.

Si un des personnages place ce médaillon dans le creux, de même forme, qui se trouve sur la dalle de marbre située au centre du cromlech, les runes gravées sur le disque de bronze vont devenir lumineuses et le portail va être activé. Une lueur argentée mouvante va apparaître au centre de l'arche de pierre et un passage sera ouvert vers le monde obscur.

☞ De l'autre côté du portail, les héros vont se retrouver dans les ruines d'un grand temple dont il ne reste que quelques pans de murs. Sur la droite, une ouverture dans le sol, large de deux mètres, donne sur un escalier qui descend vers les cryptes et les catacombes. Les anciens tombeaux des grands prêtres ont été pillés depuis longtemps et ils servent à présent de logement aux Gobelins sombres.

☞ Au moment où les héros vont arriver, les Gobelins qui ont participé à l'attaque du village sont tous endormis dans les souterrains et les ruines semblent désertes. En fait, **1D4 rats géants** se cachent derrière les empilements de gravats. Les brigands les utilisent comme *chiens de garde*.

✧ Les personnages vont apercevoir des signes d'activités à l'extérieur des ruines : Des lumières de torches et des cris divers viennent d'une tour haute de quatre étages située au sommet d'une colline. Celle-ci se trouve à cent cinquante mètres au sud du temple. L'espace qui se trouve entre les ruines et la tour est *légèrement boisé*.

✧ Les trois Hobgobelins occupent les deux premiers étages de la tour. Ils restent vigilants même quand ils se livrent à leurs activités quotidiennes : Couper du bois, faire la cuisine, aiguiser leurs haches et leurs couteaux... Un des Hobgobelins est toujours prêt à se battre, il porte son armure et il garde ses armes à portée de main.

✧ Les étages supérieurs de la tour servent d'habitation au dirigeant de la bande. L'orteil de saint Cuthbert se trouve au quatrième étage, dans la *salle des trésors* du chef des bandits. La porte de celle-ci est difficile à ouvrir - elle est peut être fermée par un **verrou du mage**, ou gardée par un diabolotin.

**Note** : Les murs de la tour sont couverts de lierre, il est possible de l'escalader sans attirer l'attention de ses occupants en approchant d'une façon discrète de sa façade sud. Un héros agile - et de petite taille - pourra se glisser à l'intérieur en passant par la cheminée.

✧ Les quatre étages de la tour - et son toit en terrasse - sont reliés par un escalier en spirale. Reportez-vous au plan de la page **16**.

- Une armurerie, une réserve et une grande cuisine se trouvent au premier étage.
- Les chambres des Hobgobelins et une remise, où les bandits entreposent quelques objets de valeur, se trouvent au second.
- Quatre chambres, réservées aux invités du maître des lieux, et une salle de magie occupent le troisième étage.
- Le dernier étage ne compte que trois pièces : Un salon, où se trouvent la cheminée, la chambre du chef et la *salle du trésor*.

✧ Des barreaux métalliques fixés dans le mur permettent d'utiliser la cheminée comme un passage secret. Cette *échelle* relie la salle de magie du troisième étage au salon du quatrième. Les barreaux relient les pièces **16** et **18** mais ils ne vont pas jusqu'au sommet de la cheminée, il faut réussir deux jets d'Athlétisme avec un DD de **12** pour descendre du toit jusqu'au salon - et inversement, pour monter du salon jusqu'au sommet du conduit.



✧ Décidez si les personnages pourront vaincre facilement le dirigeant de la bande - qui peut être un humain corrompu, ou un sergent Hobgobelin capable de lancer quelques sorts.

Si vous estimez que les héros sont capable de sortir vivants d'un difficile, vous pouvez choisir d'en faire un adversaire redoutable : Un flagelleur mental, un Elfe Noir magicien, un Genasi du feu, un démon mineur, ou un seigneur de la guerre demi-dragon rouge par exemples. Dans ce cas, vous devrez donner aux joueurs un *indice* qui va les alerter et les inciter à approcher de la tour avec une grande prudence : Les personnages peuvent remarquer la présence devant l'entrée du rempart d'une statue à l'aspect menaçant, ou sentir une odeur de soufre dans ses environs.

✧ Les murs qui protègent l'entrée de la tour font deux mètres de haut et trente centimètres d'épaisseur. Ils partent des angles sud-est et sud-ouest de la tour pour former une cour rectangulaire de huit mètres de long et de six mètres de large. L'unique accès à la cour se trouve dans l'angle sud, dans l'alignement de la porte de la tour - il est donc possible de voir une grande partie de cet espace et l'entrée de la tour depuis l'extérieur. Les Hobgobelins y entreposent des tonneaux.



✧ Le vol de relique n'est qu'une *activité secondaire* pour le dirigeant des pillards et il est souvent absent. Les personnages vont le voir apparaître sur le toit et appeler sa monture ailée quand ils vont approcher de la tour. Cette monture peut être une vouivre, ou un griffon. Cet animal réside sur une montagne qui se trouve à quelques kilomètres vers le nord. Son maître l'appelle en utilisant un sifflet en argent orné d'une petite émeraude.

☞ Les Gobelins sombres se sont séparés après leur raid sur le village. **2D6** Gobelins noirs se reposent dans les catacombes du temple au moment où les héros vont franchir le portail. Un second groupe de **2D6** Gobelins est resté dans le plan primaire pour chasser dans la forêt de **Gréhore**. Ils peuvent attaquer les personnages quand ils vont revenir dans le plan matériel, ou bien arriver quelques minutes après eux dans le Shadowfell. Il est aussi possible que les Gobelins retirent le médaillon pour fermer le portail après avoir découvert que les sentinelles ont été attaquées. Mais comme ils doivent revenir à leur repère dans le monde inversé avant l'aube du lendemain, ils ouvriront à nouveau le passage **1D10** heures plus tard.

✧ Utilisez la **table A** des trésors pour faire la liste des objets qui se trouvent dans la salle secrète. Chaque coffre contient **1D4** objets d'une valeur de **25 PO** et une potion de soins.

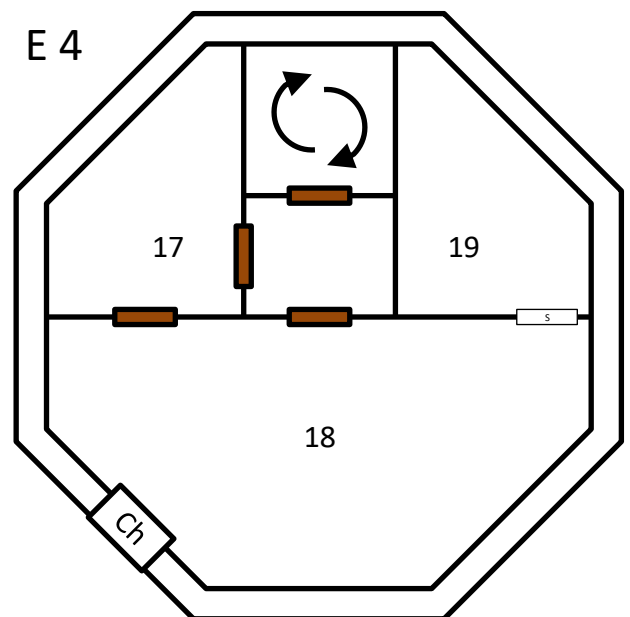
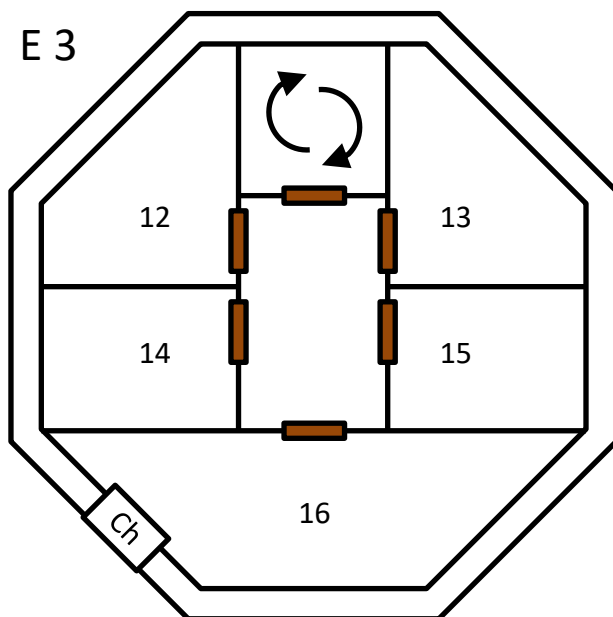
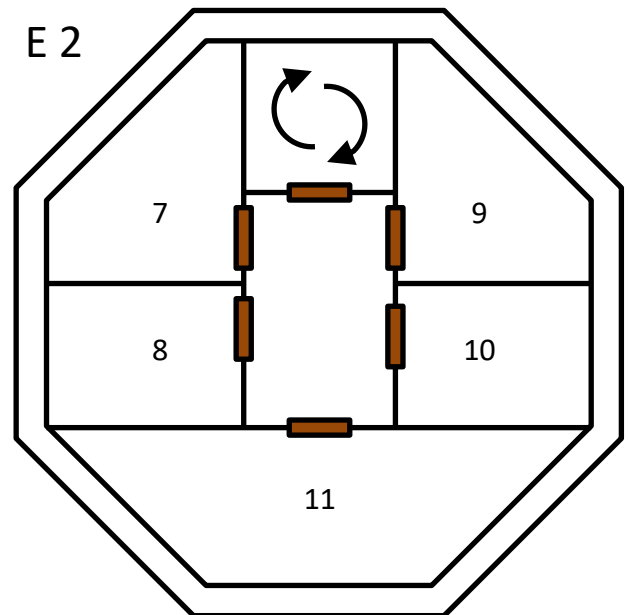
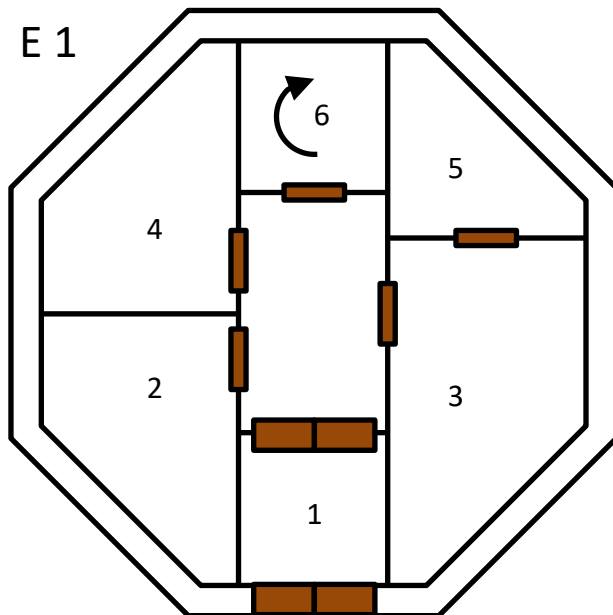
**Note** : Les héros ne sont pas obligés de combattre les hobgobelins pour entrer dans la tour du sorcier. Ils peuvent traverser l'espace qui s'étend entre le temple et la colline en utilisant le couvert du bois, puis attendre que les gardes se rendent dans la cuisine pour prendre leur repas, ou bien distraire leur attention avec un tour mineur.

☞ Si vous décidez de rendre *difficile* le retour des personnages vers leur monde d'origine - il est possible que les Hobgobelins aient repérés leur intrusion et qu'ils se tiennent en embuscade à l'entrée de l'escalier, ou que les Gobelins, revenus de leur partie de chasse, installent leur camp dans les ruines du temple. Dans ce cas, vous pouvez placer un grand tapis volant dans la chambre du magicien. Ils pourront l'utiliser pour se déplacer dans le Shadowfell s'ils doivent partir à la recherche d'un autre point de passage ouvert sur le plan matériel. Et les héros pourront se retrouver face au magicien et sa monture ailée quand ils vont se rendre sur le toit.

✧ Le familier du sorcier, un diabolon nommé **Shard**, se trouve dans la salle de magie. Il va supposer que les aventuriers sont des *invités* de son maître - puisque les gardes les ont laissés entrer. Mais il est de nature méfiante et il va leur demander de lui donner le *mot de passe* pour s'assurer qu'ils ne sont pas des voleurs.

☞ S'ils reviennent à Brasse Paille avec la relique et les autres objets qui ont été volés dans le sanctuaire, le père Labris donnera la récompense promise aux héros, et ils seront considérés comme des *alliés* par les habitants du village et par le baron de la Cluse. Celui-ci peut même devenir le mécène, ou le mentor, des personnages.





## La tour de garde

- 1 - Entrée de la tour. Les deux doubles portes sont ouvertes. Elles ne sont fermées que quand le chef des bandits est présent, ou en cas d'alerte. Les Hobgobelins les ferment de l'intérieur et ils montent la garde dans le couloir
- 2 - Armurerie
- 3 - Cuisine
- 4 - Réserve. Caisses de matériel : Tissus, huile, torches, outils, perches, cordes. Tonneaux de bière et de vin
- 5 - Garde-manger
- 6 - Escalier tournant, il monte jusqu'au toit de la tour. Une porte fermée à clé interdit l'accès à la terrasse
- 7, 8, 9 - Chambres des Hobgobelins. Elles sont vides pendant la journée
- 10 - Chambre vide
- 11 - Entrepôt. Un jet d'Investigation **DD 10** réussit permet de trouver une **dague +1** et **1D4** potions de la **table A**
- 12, 13, 14, 15 - Chambres meublées. Elles sont désertes entre l'aube et minuit. **10%** de chance de trouver un objet de la **table A** dans chaque chambre
- 16 - Salle de magie. **50%** de chance de trouver **2D6** composantes simples : Toiles d'araignées, craie, charbon...
- 17 - Chambre du guerrier mage. **3** parchemins de sorts de **niveau un** dans un coffre piégé
- 18 - Salon. **2D6** objets d'art d'une valeur de **25** PO chacun et un objet valant **100** PO - parchemin ou potion
- 19 - Salle au trésor. Un jet d'Investigation **DD 12** réussit permet de trouver la porte secrète. Il faut utiliser des outils de voleur pour l'ouvrir - ou une masse pour la briser. La salle contient six coffre, trois d'entre eux sont piégés - vous pouvez aussi ajouter une mimique. La chasse de St Cuthbert est posée sur une étagère



# Le tarot des figures

*Un jeu de rôle dans l'univers forestier des Millevaux*

Notre monde tombe en ruines  
La forêt envahit tout  
L'oubli nous ronge  
L'emprise transforme tout  
L'égrégore donne corps à nos peurs  
Les horlas sont tapis près de nous

## Création du tarot forestier

Le **tarot forestier** comprend deux séries de **six** cartes - chacune représentant une des figures décrites dans la table des figures. Chaque figure est représentée deux fois. Une des représentations d'une figure est la **carte noire**, et la seconde est la **carte rouge**.

- Tirer une carte noire indique que le personnage possède le caractère **volontaire** de la figure. Il va se montrer déterminé et sûr de lui, mais il hérite aussi de graves défauts comme l'agressivité et l'obstination.
- Tirer une carte rouge indique que le personnage va posséder les capacités plus **subtiles** de la figure, comme la prudence, la vigilance ou la ruse. Mais, il pourra plus facilement se montrer lâche ou indécis.
- Si vous ne disposez pas de cartes, demander aux joueurs de lancer **2D6** et reportez les résultats obtenus sur la table ci-dessous.

## Table des figures du tarot forestier

Cartes ou 2D6	Talents associés
1 - Le serpent	Furtif / Gnome / Magie : Sorcellerie
2 - Le loup	Chasseur / Combattant : Au corps à corps / Endurant
3 - Le corbeau	Corax / Magie : Shamanisme / Souvenant
4 - Le renard	Goupil / Guide / Sagace
5 - L'humain	Combattant : Armes à distance / Diplomate / Mécano
6 - Le cerf	Choisissez librement deux talents dans la liste

- Si vous ne possédez pas un talent, quand le maître de jeu vous demande de l'utiliser quand même, considérez que votre personnage le connaît au niveau : **Novice**. Ce qui veut dire que vous n'avez absolument aucune idée de ce qu'il faut faire.
- Si vous avez choisi **une fois** un talent, votre personnage le connaît au niveau : **Initié**. Vous possédez les bases de l'utilisation de ce talent.
- Si vous avez choisi **deux fois** le même talent, votre personnage le connaît au niveau : **Maître**. Vous savez parfaitement utiliser toutes les capacités de ce talent.



## Votre personnage en cinq étapes

1 - Choisissez son apparence physique, sa principale motivation et son nom. Vous pouvez lui donner des traits et des objectifs précis, ou, au contraire, en faire une description rapide et ne pas définir son genre.

2 - Tirez deux cartes du **tarot forestier** au hasard, ou lancez **2D6** pour obtenir la **carte racine** et la **carte tronc** du personnage. Placez les cartes dans l'ordre qui a votre préférence.

- La **carte racine** indique l'origine ou l'animal totem de votre personnage.
- La **carte tronc** indique la façon dont il agit pour influencer et changer le cours des événements - en utilisant son esprit, sa force physique, ou sa maîtrise de la magie.
- Additionnez les valeurs des **deux cartes** pour obtenir la valeur de la troisième carte : La **carte feuille**. Si le total des deux cartes est supérieur à **6**, retirez **6** de ce nombre.

**Par exemple** : Si vous avez tiré **le loup** et **l'humain**, ( $2+5=7$ ), votre carte feuille sera **le serpent**, ( $7-6=1$ ).

- Choisissez **deux** des trois talents indiqués pour chacune des figures que vous avez obtenues. Si vous tirez **deux fois** la même figure - si vous faites un **double** sur le tirage des dés - ou si vous tirez la carte du Cerf (**6**), vous pouvez choisir **deux fois** le même talent.

Notez également la couleur des deux cartes. La couleur de la carte feuille est la même que celle de la carte qui possède la plus grande valeur chiffrée. En cas d'égalité - ou si vous avez obtenu vos cartes avec un tirage de dés - choisissez librement leurs couleurs.

3 - Décrivez en quelques mots l'origine, les apprentissages et les motivations de votre personnage - en tenant compte des talents que vous avez choisis.

4 - Faites une courte liste des objets que porte votre personnage. S'il possède un des talents suivants : **Guide**, **Mécano** ou **Souvenant**, vous pouvez l'équiper avec des objets d'une *qualité* et/ou d'une *utilité* supérieure, en utilisant les principes suivants :

- Il peut posséder **trois objets mineurs** auxquels il va accorder un intérêt particulier. Par exemples : Un couteau à la lame en acier inoxydable, des chaussures de sécurité inusables, une paire de jumelles, une boussole, un petit animal de compagnie, ou une photographie de ses parents.
- Ou il peut posséder **un objet majeur** dont l'utilisation pourra avoir une influence notable sur le cours des événements. Par exemples : Un fusil à pompe et des munitions, un lance foudre, un générateur de champ de force, ou un compagnon - animal ou autre - qui peut être considéré comme un membre à part entière de l'équipe, y compris dans les situations de combat, comme un Gobelin, une araignée mutante, un loup géant, ou un ours des cavernes.

5 - Choisissez un **trait particulier** qui va définir votre personnage. Il peut s'agir d'un signe physique, comme un sixième doigt à la main droite, des yeux rouges - qu'il va dissimuler avec des lunettes noires, ou, le plus souvent, des tatouages, des brûlures ou des scarifications.

## Résolution des actions

Quand votre personnage est confronté à une **difficulté** ou à un **danger**, lancez quelques **D6**.

- Si rien ne peut aider votre personnage à résoudre la difficulté : Il possède le talent indispensable dans cette situation au niveau **Novice**, il doit agir seul, et il ne dispose pas d'un objet dont l'utilisation pourrait modifier la situation, lancez **2D6**.

- Si votre personnage possède un talent qui peut l'aider à résoudre la difficulté au **niveau Initié**, un objet dont l'utilisation peut modifier la situation, ou s'il se fait aider par ses compagnons, lancez **3D6**.

- Si votre personnage possède un talent qui peut l'aider à résoudre la difficulté au **niveau Maître**, lancez **4D6**.



- Si votre personnage possède un objet qui peut l'aider à résoudre la difficulté ou s'il se fait aider par d'autres membres de l'équipe - ou des figurants - ajoutez **1D6** au total des dés que vous allez lancer.

- Les aides **ne se cumulent pas**, vous ne pouvez pas ajouter plus **d'un seul D6** à votre total de dés pour résoudre une difficulté ou affronter un danger.

- Suivant la situation, qui vous sera plus ou moins favorable, vous allez donc lancer un **minimum** de **2D6**, et un **maximum** de **5D6**.

- **Règle optionnelle** : Si votre personnage se trouve dans une situation difficile, s'il est blessé ou malade par exemples, le maître de jeu peut réduire le nombre de **D6** que vous pouvez lancer à **1D6**. De même, si votre personnage agit dans une situation qui lui est favorable - s'il possède un avantage évident sur son adversaire, ou s'il est aidé par des personnes qui possèdent également des talents utilisables pour résoudre la situation - le maître de jeu pourra vous autoriser à lancer jusqu'à **6D6**.

- Lancez tous les **D6** dont vous disposez. Tous les résultats **pairs** sont considérés comme des **réussites**. Faites le total des réussites que vous avez obtenues.

**Note** : Les créatures qui résident dans la forêt des Millevaux peuvent lancer plus de **5D6** lors qu'elles agissent.



## *Niveaux de succès*

- **Aucune réussite** : L'action est un **échec**. Si vous obtenez un **double impair**, deux **1**, deux **3** ou deux **5**, sur le jet de **2D6**, vous réalisez un **échec critique**. En situation de combat, un échec - et encore plus un échec total - peut entraîner une **blessure physique** ou le gain d'une **marque** pour votre personnage.

- **Une réussite** : L'action est un **semi échec**. L'objectif que s'est fixé le personnage n'est pas atteint, mais il pourra tenter à nouveau de réaliser cette action une fois que la situation aura évolué d'une façon favorable pour lui.

- **Deux réussites** : L'action est réussie sans fioritures.

- **Trois réussites et plus** : L'action est une **réussite critique** et le personnage obtient un **avantage**.

## *Blessures physiques et marques*

**L'**échec d'une action lors d'un combat ou d'un exploit physique - comme sauter par-dessus une faille ou escalader une falaise par exemples - entraîne souvent des effets négatifs. Votre héros peut se retrouver étourdi, ou **blessé**. Les personnages peuvent supporter jusqu'à **quatre** blessures physiques, au-delà, ils meurent. Les créatures les plus dangereuses peuvent infliger **deux** ou même **trois** blessures lors d'un tour de combat. Le talent **Endurant** permet de supporter **cinq** blessures au lieu de quatre. Il est possible de soigner les blessures avec les soins appropriés. Le temps de guérison des blessures est indiqué par le maître de jeu.

- Un joueur peut annoncer qu'il donne une **marque** à son personnage - une blessure physique, un trouble mental, une maladie, ou une malédiction - en échange, il peut soit **relancer** un jet de dé, soit **doubler** le nombre de réussites obtenues lors d'un test d'action.

- Au-delà de **quatre** marques reçues, le personnage meurt. Il faut une période de repos et des soins appropriés pour retirer une marque. Le talent **Endurant** permet de supporter **cinq** marques au lieu de quatre.



# Description des talents

## Chasseur

Vous savez comment pister le gibier, poser des pièges, et tuer sans subir de choc émotif.

## Combat

- **Au corps à corps** : Vous avez-vous battre avec vos poings et vos pieds et toutes les armes qui demandent un contact direct avec votre adversaire pour occasionner des blessures.

- **A distance** : Vous savez utiliser avec précision les armes de tir et de lancer, y compris les armes à feu.

## Diplomate

Vous savez négocier et faire des propositions intéressantes, que ce soit pour sauver votre vie - et celle de vos amis, ou pour obtenir des faveurs et des informations qui vous seront utiles.

## Endurant

Vous êtes plus résistant que la moyenne aux douleurs physiques et aux charges mentales.

## Furtif

Vous savez vous déplacer en silence et vous cacher dans le moindre recoin un peu sombre.

## Guide

Vous savez vous orienter dans la forêt, vous n'êtes jamais perdu, vous connaissez les sentes et les voies déçues, et vous savez toujours où est le nord.

## Magie

- La **sorcellerie** est la maîtrise des potions, des plantes médicinales, des poisons, des charmes et des malédictions. Oh, et vous savez aussi comment conclure des pactes avec les démons.

- Le **shamanisme** est une magie spirituelle qui permet d'entrer en contact avec les esprits - humains et animaux - et les fantômes. Elle permet aussi de traverser le Voile pour se rendre physiquement dans la forêt limbique, ainsi que dans les autres univers. Certaines personnes l'appellent aussi le **druidisme**.

## Mécano

Vous savez utiliser, entretenir et réparer les machines du temps de l'Avant encore en état de marche, en particulier les véhicules à moteur, que vous savez également piloter.

## Non humains

- Les **Corax** sont des **esprits corbeaux** capable de prendre une forme humaine. Quand ils acceptent de voyager avec des humains, ou de se rendre dans une communauté, c'est toujours pour une raison importante, comme porter un message, réaliser un rituel magique, ou retrouver un congénère disparut.

- Les **Gnomes** sont des humains mutants aux corps souvent difformes. Ils maîtrisent les technologies du monde d'avant et ils ne sont pas affectés par le syndrome de perte mémorielle qui affecte les autres humains.

- Les **Goupils** sont des renards humanoïdes - ils sont bipèdes, ils possèdent des mains et ils sont plus grands que leurs ancêtres sauvages. Ils vivent en petits groupes familiaux et ils sont fascinés par les humains. Des Goupils se rendent parfois dans les communautés humaines pour y récupérer tout ce qu'ils peuvent trouver comme vestiges du temps de l'Avant, en particulier les livres. Ils possèdent également un étonnant pouvoir : Ils utilisent un *journal*, un livre magique, qui leur permet de voler les souvenirs d'un être humain et de les redonner à un autre.

## Souvenant

Vous n'êtes pas affecté par le syndrome d'oubli chronique. Plus précisément, vous pouvez manipuler vos souvenirs comme des fichiers. Vous pouvez choisir ceux que vous allez placer sous la pile.

## Sagace

Vous possédez des sens très développés et un grand sens de l'observation. Vous savez voir les signes qui indiquent la présence des dangers, des pièges, et des ennemis sur votre route. Vous pouvez aussi utiliser ce talent dans les communautés, pour trouver des informations dans les bibliothèques, ou pour obliger les personnes que vous interrogez à vous dire la vérité.



# Le chanvre noir

## Un conte des Millevaux

**A**vant de lancer les héros de cette aventure sur les routes du royaume d'Auvergne assurez-vous qu'ils ne possèdent pas de puissants pouvoirs magiques - ils vont se retrouver pris dans une boucle temporelle dont ils ne devront pas pouvoir se libérer en utilisant la sorcellerie - et qu'un personnage masculin possède une *particularité physique* qui se transmet d'une génération à l'autre : Un sixième doigt à la main droite, des yeux rouges, ou une tache de naissance sur le visage, par exemples.

### Althaea

**L**es personnages se sont égarés dans la région des **Causse**s au milieu de l'hiver. Alors qu'ils marchent vers l'ouest en espérant arriver à un village avant de mourir de faim et de froid, ils vont arriver dans une clairière une heure avant le coucher du soleil. Cet espace ouvert forme une longue entaille dans la forêt. Il ne fait que trente mètres de large d'est en ouest, mais il s'étend sur une longueur de plus de cent cinquante mètres du sud au nord.

Les héros se trouvent dans la partie **sud** de la clairière, dès qu'ils vont y entrer, ils vont entendre des cris d'animaux. Ils vont alors voir qu'une femme est attaquée par une petite meute de loups à une centaine de mètres d'eux, au **nord** de la combe. S'ils ne viennent pas l'aider sans attendre, un événement étrange va se produire : La femme va lever le bâton qu'elle utilise pour repousser les loups et elle va prononcer une rapide incantation, aussitôt, un éclair va sortir de la bague et illuminer le ciel.

Qu'ils se soient approchés ou non, les personnages vont être éblouis par cette explosion très lumineuse, et ils seront assourdis par un coup de tonnerre qui va résonner en longs échos. Ils vont ensuite se retrouver dans la forêt, dans un endroit qu'ils vont reconnaître. Une trouée dans les nuages va laisser passer un rayon de soleil pendant quelques secondes. Les héros ont *déjà vu* cette éclaircie quelques minutes plus tôt. Ils vont alors comprendre qu'ils n'ont pas été téléportés dans un autre endroit, mais qu'ils ont fait un saut dans le temps. Ils sont à présent *enfermés* dans une boucle temporelle. Qu'ils décident de se diriger vers la clairière, ou qu'ils essaient de s'en éloigner, ils seront toujours éblouis par un flash de lumière, puis ils vont se retrouver au même endroit - et au même moment - après un délai de dix minutes.

☞ La seule solution pour sortir de cette boucle est d'aider la magicienne à combattre les loups avant qu'elle ne lance le sort. Les loups ne sont pas nombreux, pas plus de trois ou quatre, et les personnages devraient les tuer ou les faire fuir facilement. Ils vont ensuite découvrir que le paquet de chiffons que la femme tient serré contre elle est en fait un jeune enfant - il a environs deux ans - enveloppé dans plusieurs couches de vêtements.

✧ La femme va se présenter, elle se nomme **Althaea**. Pour remercier ses sauveurs, elle va les inviter à venir passer la nuit chez elle. Sa maison se trouve à quelques dizaines de mètres, à l'orée de la clairière.

☞ La résidence d'Althaea est en fait une petite ferme. Le bâtiment principal est construit entre les racines d'un chêne géant, il est entouré par un poulailler et une petite étable où se trouvent trois chèvres. L'unique pièce de la cabane est assez grande pour que les héros puissent s'allonger sur le sol de terre battue près de la cheminée.



✧ La jeune femme va raconter son histoire tout en préparant le repas. Elle vit dans les bois depuis l'âge de cinq ans. Son père était **Lucane**, le chef du village de **Sainte Mort des Fourrés**. Un jour, il a été tué par **Rusleff**, un de ses frères. Celui-ci a ensuite exilé sa mère, **Miiren**, hors du village, et elle l'a suivi. Par chance, des membres de leur famille qui sont restés au village les ont aidés à survivre. Ils ont construits cet abri pour elles et, malgré l'interdit édicté par Rusleff, ils ont continués à leur apporter des vivres et des vêtements pendant des années.

Miiren était une magicienne. Elle lui a transmis ses pouvoirs et elle lui a appris les sorts qui lui permettent à présent de se protéger des prédateurs - et des visiteurs aux intentions malveillantes. Elle va affirmer qu'elle voulait juste faire tomber la foudre sur les loups et que l'apparition d'une boucle temporelle était un effet secondaire *imprévu*. Sa mère est morte il y a trois ans. Alors qu'elle veillait son corps, un voyageur est venu se réfugier chez elle pour la nuit. Le lendemain matin, il l'a aidée à creuser sa tombe. Son fils, **Solomon**, est né neuf mois plus tard.

✧ Althaea a enlevé son manteau et les personnages peuvent voir qu'elle est tout juste âgée de vingt ans. Elle a installé l'enfant dans son lit et elle veille à ce qu'un pan de toile recouvre en partie son visage - et elle empêchera les héros de s'approcher trop près de lui.

Solomon est le fils d'un des personnages, ils ont tous les deux une *particularité physique commune* qui se transmet d'une génération à une autre. Le vagabond a oublié sa rencontre avec Althaea, mais elle l'a immédiatement reconnu. Elle ne lui dira pas que le garçon est son fils et elle ne l'admettra que s'il découvre par lui-même qu'il possède un *lien évident* avec l'enfant.

✧ Il y a quelques jours, elle a reçu la visite d'un membre de sa famille. Il est venu la prévenir que Rusleff était mort et qu'elle était autorisée à revenir vivre dans le village. Althaea s'est habituée à la vie dans la forêt et ne désire pas retourner dans son ancienne communauté, mais elle veut offrir une vie plus confortable à son fils, elle va donc demander aux héros de l'amener chez sa tante **Zyline**. Elle a coupé les ponts avec son ancienne vie et elle n'acceptera de venir au village avec eux que si les personnages se montrent insistants.

## *Sainte-Mort des Fourrés*

**S**ainte-Mort est une cité fortifiée qui compte quelques centaines d'habitants. Elle se trouve à une demi-heure de marche au sud-ouest de la cabane d'Althaea. Une voie déchue traverse la forêt du nord au sud à cinquante pas de la clairière. Cette ancienne route conduira les héros jusqu'à l'espace dégagé qui se trouve devant la seule entrée du village.

✧ Si les héros acceptent d'aider la jeune femme, elle va leur donner un médaillon qui appartenait à sa mère, ce qui leur permettra d'être reconnus par Zyline. Elle va aussi les mettre en garde : Les habitants de Sainte Mort sont des fanatiques religieux qui obéissent aveuglément aux ordres du grand prêtre du culte de **Mortis**. Ils reçoivent toujours aimablement les voyageurs et ils vont organiser un festin en leur honneur. Après le repas, de charmantes jeunes femmes vont leur proposer de tirer une bouffée de la pipe de tabac odorant qui leur sera offerte. Ils ne devront surtout pas avaler la fumée, car la pipe qui leur sera offerte contient en fait du **chanvre noir**, un puissant somnifère. Une fois que leurs victimes sont endormies, les adorateurs du dieu défunt vont les porter jusqu'au temple qui se trouve au sommet de la colline qui surmonte le village. Ils vont ensuite les jeter dans la fosse qui se trouve sous la statue qui représente la divinité.

Ce puits est une *prison* où un horla est enfermé depuis des siècles. Il se nomme **Veldrak**, et il est supposé se nourrir de chair humaine. Althaea ne sait pas comment la créature a été capturée par les habitants de Sainte-Mort, elle soupçonne juste que cela s'est produit il y a très longtemps.

✧ Si les personnages ne veulent pas aider Althaea, elle leur indiquera simplement la direction du village et elle ne leur donnera aucun avertissement - et ils tomberont dans le piège que les villageois vont préparer pour eux.

✧ Choisissez librement quelle est l'apparence de Veldrak, et si le horla est devenu une simple bête qui se contente de dévorer ses proies sans attendre, ou s'il a gardé assez d'intelligence pour qu'il cherche à discuter avec elles pendant un moment avant de les manger. La créature a atteint sa pleine puissance et elle est bien décidée à sortir de la fosse où elle est enchaînée depuis un siècle. Elle ne va donc pas démembrer les héros, et elle va leur demander s'ils veulent l'aider à s'évader. Elle ne leur laisse pas vraiment le choix, mais ce sera pour eux le seul moyen de sortir de la geôle où ils sont aussi enfermés. Le horla est retenu par des chaînes en fer noir sur lesquelles sont gravés des signes cabalistiques. En se montrant instant, les personnages devraient réussir à les briser, ou à en effacer le sortilège d'entrave.



✧ Vous devrez décider par quel moyen les vagabonds vont sortir de la fosse. Ils peuvent découvrir un passage qui va les conduire à la crypte du temple - puis à une caverne où vivent des chauves-souris vampires, ou laisser Veldrak briser la lourde dalle de pierre qui recouvre l'entrée de la fosse. L'entité veut se venger de ses tortionnaires et elle va attaquer féroce les habitants de Sainte-Mort - puis elle va disparaître dans la forêt.

Si les personnages le lui demandent, le horla acceptera de ne pas commettre un massacre. Mais il va bien sûr leur demander de lui donner *quelque chose* en compensation de sa bienveillance. Veldrak peut se nourrir des souvenirs des héros, de leur sang, ou bien leur voler leurs émotions. Il peut ainsi les priver de leur capacité à ressentir le désir, l'amour, la colère, la nostalgie, la faim, ou la peur. Et si les personnages veulent le combattre ou donner l'alerte, il lancera sur eux un sortilège qui les rendra muets, ou qui fera d'eux ses esclaves dociles.

✧ La créature peut s'exprimer d'une façon claire et demander l'aide des personnages dès le premier instant de leur rencontre. Mais elle peut aussi se montrer plus ambiguë et elle va prendre le temps de tourmenter les héros, en se comportant comme un animal dénué d'intelligence, ou en leur posant des devinettes, avant d'admettre qu'elle ne va pas les dévorer.

Vous pouvez décrire l'évasion de Veldrak et des personnages, ou donnez un ton plus dramatique à cette scène : Les prêtres ont installé un piège dans le puits et le horla va être mortellement blessé par des pieux. Il va demander aux vagabonds de prendre le médaillon de fer qui est fixé à une de ses pattes par une chaînette. Au moment de sa mort, son esprit va se fixer dans ce réceptacle. En le plaçant sur le front d'une personne volontaire - ou inconsciente, et en récitant la formule inscrite sur la plaque de métal, Veldrak pourra se réincarner dans son corps, et c'est l'âme de cette personne qui se retrouvera retenue dans le médaillon.

## Le temple

Les personnages feront une seconde rencontre avec Althaea, ils vont repasser par sa maison, ou elle peut les attendre à la sortie du village. Pour les remercier d'avoir accepté de s'occuper de son fils - ou pour se venger d'eux s'ils ont refusés sa demande, elle va leur proposer de les conduire dans un endroit où se trouve une construction souterraine qui date du temps de l'Avant.

✧ A cinq kilomètres au nord de la clairière, une faille s'ouvre dans une haute falaise de calcaire. Ce passage conduit à une salle souterraine de forme triangulaire large de huit mètres et longue de quinze. A la lumière d'une torche, les héros vont découvrir que cette cavité est un sanctuaire dédié à une étrange entité. Une statuette et des candélabres sont posés sur un bloc de granit au centre de la grotte.

L'effigie représente une créature ailée dont la face est recouverte par une masse de courts tentacules. La divinité se tient accroupie sur un socle où sont gravées des runes étranges, ses mains griffues sont posées sur ses genoux.

Les parois du temple ont été renforcées par des assemblages de pierres maintenues par du torchis. Althaea est venue plusieurs fois dans cet endroit avec sa mère quand elle était enfant. Elle se souvient qu'un passage - à présent muré lui aussi - s'ouvrirait dans la paroi du fond.

✧ Quelques coups donnés avec une masse ou une grosse branche suffiront pour faire tomber la maçonnerie. De l'autre côté se trouve un second tunnel, long de quelques mètres, qui se termine sur un puits circulaire, profond d'une dizaine de mètres, dont la paroi est faite de béton. Une échelle métallique permet de descendre au bas du puits. Les personnages vont y découvrir une ouverture - un sas - qui aboutit dans un couloir, large et haut de trois mètres, taillé dans la pierre.

☞ Les héros se trouvent dans une ancienne base militaire qui a été construite avant le C-Day. Vous devrez en réaliser le plan et décider quels sont les objets encore utilisables qu'ils vont y trouver - des lampes torches, des médicaments ou des fusils par exemples - et quels sont les dangers qui vont menacer leurs vies. Ils peuvent se retrouver confrontés à un horla, à des plantes mutantes, ou aux fantômes des dernières personnes qui se sont aventurées dans le bunker. Celles-ci se sont entretuées - après avoir inhalé un gaz hallucinogène qui a provoqué chez elles une crise de folie meurtrière. Il est possible qu'il reste une trace de ce gaz dans l'air d'une des salles, qui est restée fermée depuis le moment où le bunker a été abandonné par les militaires. Quels seront les effets que les personnages vont subir s'ils ouvrent la *mauvaise porte* ? Vont-ils simplement avoir des visions ou entendre des voix pendant quelques minutes, ou vont-ils voir leurs compagnons prendre l'apparence de monstres ou de morts vivants ? Des combinaisons de protection intégrales se trouvent dans des casiers dans le couloir par où les vagabonds vont entrer dans la base souterraine - mais elles sont inutilisables. Les adhésifs ne collent plus, les filtres à air des casques sont bouchés par de la mousse et les bouteilles d'oxygène sont vides.





✧ Décidez également si le système d'éclairage du complexe fonctionne encore. L'ambiance de l'endroit ne sera pas la même si les personnages doivent s'éclairer avec des torches ou si les salles et les couloirs sont baignés dans la faible lueur orange de lampes au sodium finissantes.

✧ Cet antique abri nucléaire ne compte peut être que quelques pièces, dont les portes métalliques sont en partie bloquées par la rouille, mais vous pouvez en faire une véritable ville troglodyte. S'ils réussissent à remettre en marche un des ascenseurs, ou s'ils trouvent le conduit de maintenance où se trouve l'échelle en aluminium qui relie les différents étages, les héros vont découvrir des quartiers d'habitation, des laboratoires, des ateliers de fabrication - où étaient assemblés des drones militarisés - et des entrepôts d'armes.

✧ Les personnages vont trouver dans un des couloirs cinq squelettes encore en partie revêtus des restes de combinaisons bleues. Ce sont ceux d'autres explorateurs qui se sont entretués. En fouillant le sac d'un des morts, ils vont trouver un objet fait d'un assemblage de pièces de bois verni et de mécanismes en acier, **le Llemnir**.

La fonction de cet artefact, à la fois technologique et magique, est d'ouvrir un passage à travers le **Voile**, la frontière qui sépare les Millevaux de la forêt limbique.

☞ Quand ils vont arriver au niveau le plus bas du complexe, les héros vont entrer en *contact mental* avec l'esprit de **Tao Lan**, un dieu déchu dont l'âme et le corps ont été séparés. L'entité va leur révéler qu'elle a été piégée par un sorcier, qui a enfermé sa conscience dans un réceptacle. Celui-ci est placé dans une cache qui se trouve dans le mur du fond de la pièce située à l'autre extrémité du passage où ils se trouvent. Le dieu déchu va demander aux personnages de l'aider à retrouver son enveloppe physique. Celle-ci est retenue prisonnière dans le *reflet* de la base souterraine qui se trouve *quelque part* dans la forêt limbique. Il est possible que l'ouverture du panneau derrière lequel se trouve l'urne qui contient l'esprit de Tao Lan active un piège. Il peut s'agir d'un simple fil relié à une mine anti personnelle, ou d'un sortilège de feu.

✧ Si les héros refusent d'écouter les supplications du spectre, considérez que celui-ci s'est déjà libéré de sa prison, et qu'il cherche juste un moyen pour retourner dans la forêt limbique. Il va sembler disparaître, mais il va en fait se rendre invisible pour suivre le groupe et *posséder* un des vagabonds pendant son sommeil. Il va ensuite l'obliger à activer le Llemnir.

✧ Dans les limbes, il ne reste que des ruines du bunker, mais l'accès au niveau inférieur où est enfermé le corps de Tao Lan est toujours fermé par une lourde plaque d'acier fermée par un sortilège. Pour briser cette protection, il faut réaliser un rituel qui va demander l'utilisation d'un ingrédient difficile à se procurer - mais qu'il est quand même possible de trouver dans la forêt limbique, comme du sang de loup garou, la chevelure d'une dryade, ou la corne d'une licorne noire. Après son long exil, le dieu déchu est revenu *chez lui*, il pourra aider les personnages à trouver les matériaux dont ils auront besoin pour la préparation de la cérémonie, mais ils devront quand même creuser une fosse profonde de deux mètres et préparer des flèches empoisonnées.

Vous pouvez facilement rendre *difficile* le séjour des vagabonds de l'autre côté du Voile. Les limbes ne sont pas un lieu fait pour les humains, les journées y sont glaciales et les nuits lumineuses sont d'une chaleur étouffante. De nombreuses créatures agressives rodent dans le monde inversé : Des empuses, des vampires, des meutes de loups noirs, ainsi que des monstres encore plus étranges venus des contrées du Rêve. Vous pouvez simplement décider que les ruines de la base souterraine sont situées dans le territoire de chasse d'un troll.

✧ La forme physique de Tao Lan est celle d'un tigre haut de trois mètres et long de six qui semble fait de mercure mouvant. Une fois que ses deux parties seront réunies, le dieu déchu utilisera sa puissance retrouvée pour revenir dans les Millevaux. Il va emporter les héros avec lui, puis il va leur demander s'ils veulent continuer à l'aider. Il est à présent prêt à affronter son pire ennemi, le dragon **Lhu Tsien**. Celui-ci se cache dans l'immense caverne qui se trouve sous les fondations de **Little Hô Chi Min Ville**, la cité dystopique située dans la vallée du Rhin.

