



Ruée vers l'or

Préparation

Introduction

Ce scénario a été écrit pour une séance de jeu d'environ 6 heures avec une certaine ambiance « western ».

Il a été adapté pour les règles de *Dungeons & Dragons 3nd Edition*. Néanmoins comme le scénario a été écrit à la base selon les règles d'*AD&D 2nd Ed.*, il se peut qu'il reste encore quelques vestiges de ces règles. Nous en sommes désolés.

Ce scénario vous propose d'interpréter un groupe de 4 personnages joueurs (PJ) pré-tirés et décrits du 4^{ème} niveau à savoir 1 Gue, 1 Vol, 1 Mag et 1 Prê.

Les principaux intervenants sont, outre les PJ, les membres du second groupe.

On découvre l'existence d'une mine abandonnée. Les premiers qui l'atteindront, selon les coutumes locales, pourront en revendiquer la propriété. Rapidement un petit groupe est formé : plus flexible et efficace qu'une longue et fastidieuse expédition. Après quelques péripéties, on apprend que la mine est abandonnée depuis qu'on prétend qu'elle est hantée et que des personnes ont mystérieusement disparu. En fait, un rampeur-jaune, *Bestiaire monstrueux d'AD&D 2nd Ed.* page 246, a conquis l'endroit pour transformer petit à petit les mineurs en zombis jaunes et proliférer !

Le scénario permet également de faire jouer un deuxième groupe rival dans une aventure multi-tables. Sinon ce groupe est utilisé et interprété par le meneur de jeu (MJ) comme personnages non joueurs (PNJ) dont il peut user comme bon lui semble.

Et si vous ne jouez qu'avec qu'un groupe de PJ, le MJ pourra choisir quel groupe l'inspire le plus ou éventuellement mixer les deux en apportant quelques modifications de background. La trame du scénario permet de ne faire intervenir qu'un seul groupe (sans la présence d'un groupe rival).

Pour mener au mieux cette expérience, il faut un MJ par groupe et faire s'asseoir à la même table tous les PJ lorsqu'il y a confrontation directe.

Accessoirement, un troisième MJ peut assurer le lien entre les deux tables et ainsi contrôler et informer les MJ de la progression du groupe adverse.

Je conseille de limiter les confrontations directes aux événements suivants : recherche d'infos, attaque du convoi, embuscade éventuelle de chaque groupe (les MJ s'informeront des plans établis par l'autre groupe) et confrontation finale avec les rampeurs-jaunes. Lorsque les PJ seront à l'auberge du village de la mine, vous pouvez éventuellement faire carrément asseoir à l'autre table un PJ qui désirerait discuter avec l'autre groupe.

Voici quelques conseils d'un scénariste de Casus Belli concernant le multi-tables que j'ai pu obtenir lors d'un échange de critiques sur son scénario qui pouvait s'y prêter.

" Les MJ doivent absolument bien maîtriser leur scénario, et il faut un MJ libre qui ira de tables en tables pour assurer le timing.

Nous avons aussi essayé une autre solution sur un scénario créé spécialement pour l'occasion. Il faut de nombreuses pièces et un scénario sur un temps limité (un ou deux jours). Chaque MJ incarne plusieurs PNJ ainsi que des lieux. Donc les PJ bougent dans la maison en fonction de lieux où ils se rendent ou des PNJ qu'ils veulent voir.

Une initiative intéressante que je te conseille. L'expérience dans notre cas a marché, les PJ ont été satisfaits car ils pouvaient se rencontrer dans des lieux ou avec des PNJ et laisser libre cours à des rencontres superbes. "

Ce scénario est écrit, mis en page et illustré par **Paul-Henri « Pitche » VERHEVE**, email phverheve@tiscali.be .

La conversion *AD&D 2nd Ed.* à *Dungeons & Dragons 3rd Ed.* a été réalisée par **Elendil** du forum de Cerbere.org (<http://www.cerbere.org>) . Un GRAND merci pour son aide généreuse et précieuse.

Personnages Joueurs (PJ)

Groupe 1 (groupe de base)

Tatyana, femme humaine Vol 4 : Moyen (165 cm);

pv 25

Init +8 (Dex +4, science de l'init +4)

Déplacement 9m

CA 16 (Dex +4, armure cuir +2)

Attaque : épée courte (corps à corps +5)

Dégâts : épée courte 1d6+2

AI LN

Réf +8, Vig + 3, Vol +2

For 14; Dex 18; Con 15, Int 10; Sag 12; Cha 11;

Compétences :

Acrobaties : 4(45) +4(DEX) = 8

Bluff : 5(40) +0(CHA) = 5

Contrefaçon : 5(35) +0(INT) = 5

Crochetage : 4(31) +4(DEX) = 8

Déguisement : 5(26) +0(CHA) = 5

Déplacement. Sil. : 3(23) +4(DEX) = 7

Désamorçage : 7(16) +0(INT) = 7

Détection : 3(13) +1(SAG) = 4

Discrétion : 4(9) +4(DEX) = 8

Escalade : 5(4) +2(FOR) = 7

Escamotage : 2(2) +4(DEX) = 6

Perception. Aud. : 2(0) +1(SAG) = 3

Particularités : Attaque Sournoise (+2d6), Recherche de piège, Esquive totale, Sens des pièges, Esquive Instinctive.

Langues : commun

Dons : Esquive, Souplesse du serpent, Science de l'initiative

Possessions : armure de cuir, épée courte, outil de voleur, corde d'escalade (40 m), bourse avec 47 PA et 8 PO et couverture

Biographie, physionomie et personnalité : elle est d'un naturel trop curieux et trop empressé lorsqu'elle désire quelque chose, elle préfère se servir que d'attendre. Elle est leste et souple et se déplace avec une certaine grâce. Elle vient des bas-fonds de la société et espère bien en grimper les échelons lorsqu'elle aura acquis une certaine fortune.

Buts, ambitions et ennemis : obtenir fortune afin de sortir de la misère qui l'a vue naître. Ses victimes sont toutes de potentiels ennemis surtout si elles ont découvert son manège de filou.

Comment a-t-elle intégré le groupe ? : son amitié avec Kayla fit d'elle le premier membre du groupe ainsi formé.

Relations avec les autres PJ : grande amie de Kayla. Elles évoluent souvent à deux. La religion de Gond la fascine pour toute sa technique mais elle reste encore agnostique.

Elle est tombée sous le charme naturel de Galahad et elle soupire après son cœur. Elle apprécie les remarques pragmatiques de Morkar même si elle ne comprend pas comment il peut être parfois si borné.

Morkar, nain mâle Gue 4 : Moyen (110 cm);

pv 46

Init +5 (Dex +1, science de l'init +4)

Déplacement 6m

CA 16 (Dex +1, cotte de mailles +5)

Attaque : hache d'arme (corps à corps +8) ou masse d'arme légère +1 (corps à corps +8)

Dégâts : hache d'arme 1d8+4 ; masse d'arme légère 1d6 +5

AI LN

Réf +2, Vig + 8, Vol +1

For 18; Dex 13; Con 18, Int 10; Sag 9; Cha 8;

Compétences :

Artisanat "armurier" : 4 (reste 10) +0 (mod. INT) = 4

Déplacement silencieux (hors-classe) : 2 (reste 6) +1 (mod. DEX) = 3

Détection (hors-classe) : 2 (reste 2) -1 (mod. SAG) = 1

Perception auditive (hors-classe) : 1 (reste 0) -1 (mod. SAG) = 0

Langues : commun, nain

Dons : Arme de prédilection (hache d'arme), attaque en puissance, science de l'initiative

Possessions : cotte de mailles, hache d'arme, masse d'arme légère +1, sac à dos, bourse avec 8 PP, couverture

Biographie, physionomie et personnalités : il a quitté ses montagnes afin d'établir des relations commerciales de minerai. Il est bourru d'aspect et de caractère mais néanmoins très pragmatique et stoïque.

Buts, ambitions et ennemis : arriver à faire du groupe une bande de mercenaires sans scrupules, sans doutes, sans cette idée de bien ou de mal. Il déteste les orques.

Comment a-t-il intégré le groupe ? : tant qu'à faire, il vaut mieux voyager en groupe que seul et ce groupe était pour le moins original et il y avait peut-être moyen d'en prendre le contrôle : son leader n'est pas plus *haut* que 3 pommes.

Relations avec les autres PJ : il ne s'entend pas trop avec le groupe, il est très, voire trop intransigeant ou rigoureux. Néanmoins, il n'en reste pas moins un bon camarade de comptoir et de combat !

Galahad, elfe mâle Mag 4 : Moyen (158 cm)

pv 18

Init +4 (Dex)

Déplacement 9m

CA 14 (Dex +4)

Attaque : dague (corps à corps +2) ou arc court (à distance +6)

Dégâts : dague 1d4 ; arc court 1d6

AI LB;

Réf +5, Vig +3, Vol +4

For 10; Dex 18; Con 14, Int 18; Sag 10; Cha 10;

Compétences :

Art de la magie : 3 (39) +4 (INT) +2 (affinité magique)= 9

Concentration : 6 (33) +2 (CON) = 8

Con. (géographie) : 3 (30) + 4(INT) = 7

Con. (folklore) : 2 (28) +4 (INT) = 6

Con. (mystère) : 4 (24) +4 (INT)= 8

Déplacement. Sil. (Hors-Classe) : 3 (18) +4 (DEX)= 7

Détection (H-C) : 3 (12) +0 (SAG) +2 (elfe) = 5

P. auditive. (H-C) : 3 (6) +0 (SAG) +2 (elfe) = 5

Particularités : Appel de familier, écriture de parchemin

Familier : Chauve-souris

Langues : *commun, elfe, nain, gnome, halfelin, goblin*

Dons : Affinité magique, augmentation d'intensité

Possessions : dagues, livre de sorts, composants, couverture, matériel de campement et de couchage et 87 PO.

Sorts : 4 sort de niv 0, 4 de niv 1, 3 de niv 2.

Biographie, physionomie et personnalités : fils cadet d'une famille de magiciens célèbres, ses parents le poussèrent sur les routes pour qu'il fasse ses preuves. Sans cesse lui revient en mémoire son devoir de se rendre éternel par un fait d'armes, une action surprenante voire héroïque.

Il est très méticuleux et réfléchit toujours à la meilleure solution, à une éventuelle alternative. Il est toujours bien habillé et avec goût. Il veille à toujours laisser derrière lui un bon souvenir de sa personne.

Buts, ambitions et ennemis : il parcourt les routes en quête d'apprentissage. Il essaie toujours de tout comprendre, de tout apprendre.

Comment a-t-il intégré le groupe ? : il les a rencontrés en ville et a proposé ses services. Kayla a tout de suite aimé ce magicien et ses sorts. C'est vraiment ce qui manquait à son groupe.

Relations avec les autres PJ : Kayla la fascine avec ses "techniques divines". C'est son mentor et modèle religieux. Il la protège toujours et n'aime pas beaucoup que Tatyana traîne autour d'elle. D'ailleurs, il ne l'apprécie pas beaucoup, sa « droiture » est trop « tordue » pour lui.

Quant à Morkar, c'est le compagnon idéal quand on n'est pas trop doué pour manier une épée et que les coups pleuvent. On peut compter sur le rempart de son corps face aux assauts furieux des ennemis.

Kayla, femelle gnome Prê 4 : Petit (103 cm)

pv 32

Déplacement 4.5m

CA 16 (Dex +1, cotte de mailles +5)

Attaque : Attrape-homme (corps à corps +6) ou Bâton (corps à corps +6) ou Marteau (corps à corps +6) ou arbalète légère (à distance +4)

Dégâts : Arbalète légère 1d8+3, bâton 1d6+3, marteau de guerre 1d8+3

AI CB

Réf +2, Vig +7, Vol +7

For 16; Dex 12; Con 16, Int 12; Sag 16; Cha 15;

Compétences : Concentration 7, Connaissance (religion) 6, Détection 6, Déplacement silencieux 4, Perception auditive 5, Premiers secours 5

AS : attrape-homme. Il sert à capturer un adversaire sans le tuer. On considère la cible avec un CA 10 (on peut tenir compte du bonus Dex). Si on touche, la cible est maintenue par l'arme. Elle perd ainsi ses bonus d'armure et de Dex. Par round, elle perd 1d2 de dégâts et a 25% de probabilité de tomber à terre. Un jet de force opposé réussi la fera s'échapper de l'étreinte au prix douloureux de la perte de 1d2 de points de dégâts.

Langues : commun, nain, gnome

Dons : maniement d'une arme de guerre (marteau de guerre), arme de prédilection (marteau de guerre).

Possessions : marteau de guerre, cotte de mailles, couverture et matériel de campement, 14 PA, talisman de Ghond, matériel d'écritures, trousse à outils, gadget au choix du MJ et Pipe Obsédante, *Guide du Maître*, page 204.

Sorts 5 sorts de niv 0; 4 de niv 1 et 3 de niv 2

Des sorts tels que 1--*Bénédictio*n, *Gourdin magique*, *Création d'eau Soins des blessures légères*, *Lumière*, *Sanctuaire et Enchevêtrement*; 2--*Baie magique*, *Altération du temps*, *Métal brûlant* et *Cantique*.

Biographie, physionomie et personnalités : clerc de Gond, cette gnome vénère et adore tout mécanisme. Elle porte sur elle la fameuse armure des gnomes aux 1001 gadgets. Elle affectionne tout particulièrement les mécanismes complexes comme les pièges.

Buts, ambitions et ennemis : faire découvrir les merveilles de Gond (essentiellement des mécaniques complexes). Elle déteste les esprits obtus, bornés et peu ouverts voire intolérants.

Comment a-t-elle intégré le groupe ? : elle est en l'instigatrice. Depuis sa rencontre avec Tatyana, qu'elle a prise la main dans le sac en train de bricoler la serrure de l'arrière du temple, mais qu'elle a su pardonner dans la bienveillance de Gond, elle décida de monter une compagnie.

Relations avec les autres PJ :

Le fait qu'elle soit très appréciée de deux membres du groupe, l'a naturellement propulsée à la tête du groupe.

Elle apprécie la finesse de jugement et de réflexion de Galahad.

Elle s'entend très bien avec Tatyana. Dans un environnement probablement piégé, celle-ci la suivra partout. Ça a déjà valu quelques frayeurs aux deux amies, car la néophyte Kayla a déjà déclenché des pièges par sa maladresse et sa curiosité malade. Mais Tatyana est très fière de cet engouement. Kayla voudrait convertir son amie à la religion de Gond.

Elle n'apprécie pas trop Morkar car elle sent qu'il veut lui souffler la place de leader du groupe. Elle est très fière d'être à la tête du groupe et ne laisserait personne lui prendre tout ce qu'elle a pris du temps à construire.

Groupe 2 (second groupe PJ ou PNJ rivaux)

Koursk, mâle humain Gue 4 : Moyen (180 cm)

pv 42

Déplacement 6m

Init +6 (Dex +2, science de l'init +4)

CA 17 (Dex +2, cotte de mailles +5)

Attaques : épée à deux mains (corps à corps +8) ou épée courte (corps à corps +8) ou arc long (à distance +6)

Dégâts : épée à deux mains 1d10, épée courte 1d6, arc long 1d8

AI CB;

Réf +3, Vig +7, Vol +2

For 18; Dex 14; Con 16, Int 12; Sag 12; Cha 11.

Compétences :

Dép. Sil. (H-C) : 3(22) +2 (DEX) = 5

Détection (H-C): 3(16) +1(SAG) = 4

Perc. Aud. (H-C) : 3 (10) +1(SAG) = 4

Survie (H-C) : 3 (4) +1(SAG) = 4

Langues : commun, elfe

Dons : Combat à deux armes, combat en aveugle, science de l'initiative, pistage

Possessions : couverture, cotte de mailles, épée à deux mains, 2 épées courtes, matériel d'entretien des armes, sac à dos, gourde, lanterne et 25 PA et 15 PC.

Biographie, physionomie et personnalités : il a l'allure d'une brute épaisse mais lorsqu'on le connaît, on l'apprécie pour la noblesse de ses sentiments : toujours serviable et prêt à défendre l'opprimé et l'oppressé surtout lorsqu'il faut partir au combat. Très sûr de lui, on le verra charger souvent (ce qui agace parfois ses compagnons qui auraient bien voulu d'abord aborder le combat à distance avant de se jeter dans la bataille). Il vient d'une lointaine contrée du Nord où le combat et l'art de la guerre sont une vertu et une qualité.

Buts, ambitions et ennemis : il souhaite s'illustrer dans de grandes batailles et c'est pour ça qu'il a fait vœu d'aventures et de combats héroïques. Il va partout où l'aventure traîne. Ses ennemis ? Les couards, les traîtres, les sombres brutes.

Comment a-t-il intégré le groupe ? : il a rejoint Brandon car le projet de cette mystérieuse mine abandonnée lui semblait prometteur en aventures.

Relations avec les autres PJ : Brandon lui semble un peu excessif et extrémiste dans ses réactions mais il est plein d'entrain et de verve dans ses passions et convictions ce qu'il ne peut s'empêcher d'admirer.

Izmer lui semble un rigolo tout droit sorti de l'asile. Mais on raconte que sa magie est puissante. On verra bien ça au combat, le seul endroit où l'on juge un homme.

Saskia. Un mystère l'entoure... il ne la connaît pas bien et il s'emploiera à faire sa connaissance.

Brandon d'Orion, mâle humain Prê 4 : Moyen (175 cm)

pv 24

Déplacement 6m

Init +6 (Dex+2, science de l'init +4)

CA 17 (Dex +2, cotte de mailles +5)

Attaque : gourdin ou fronde ou marteau de guerre

Dégâts : gourdin 1d6, fronde 1d4+1, marteau de guerre 1d8 +3

AI LB

Réf +2, Vig +6, Vol +7

For 14; Dex 14; Con 14, Int 14; Sag 16; Cha 16.

Compétences :

Art de la magie : 4(31) +2(INT) = 6

Concentration : 4(27) +2(CON) = 6

Con. (histoire) : 2(25) +2(INT) = 4

Détection (H-C) : 3(19) +3(SAG) = 6

Perception. Auditive. (H-C) : 3(13) +3 =6

Attention, il reste 13 points à distribuer.

Langues : commun, elfe, nain

Dons : Maniement de marteau de guerre, arme de prédilection (marteau de guerre), science de l'initiative

Possessions : Marteau de guerre, gourdin, fronde, cotte de mailles, 25 PO, missel de prières, quelques affaires de voyage et une Baguette de détection de métaux et d'or (fonctionne comme une baguette de sourcier mais pour l'or et les métaux), elle lui a été prêtée afin d'assurer la réussite de son entreprise.

Sorts niv 0 : 5 ; niv 1 : 4+1 ; niv 2 : 3+1 ; niv 3 : 1

Des sorts tels que 1-- Détection du mal, Injonction, Lueur féerique, Pierre magique, Détection de la magie et Soins des blessures légères; 2-- Diable de poussière, Altération du temps, Connaissance des alignements, Détection des charmes et Marteau spirituel.

Biographie, physionomie et personnalités : c'est un natif de Jarun. Ses parents sont des artisans – ébénistes et c'est donc naturellement qu'il a décidé de répondre à l'appel du Premier Echevin. Il prêche une religion très particulière qui est vouée au prosélytisme et au rejet du culte des images et icônes. Il est un iconoclaste actif et un peu machiavélique.

Buts, ambitions et ennemis : se faire valoir, se montrer digne des ses parents et défendre les idéaux de la Guilde des Ebénistes. Il a répondu à leur appel sans hésiter.

Comment a-t-il intégré le groupe ? : il en est l'instigateur. Il a répondu présent pour former ce groupe qui devait contrer celui du Second Echevin.

Relations avec les autres PJ : il apprécie Koursk pour ses sentiments nobles. Il aimerait lui faire embrasser une carrière de templier pour sa religion. Mais le convertir à une religion lui paraît impossible, lui qui ne vénère que la furie du combat, le choc des armes et les cris furieux.

Saskia. Il se méfie d'elle car elle est apparue sans mot dire et croit qu'elle joue peut-être à l'agent double. Ses raisons de rejoindre le groupe sont vagues : 3 hommes patauds pourraient se faire avoir par le premier piège subtil alors qu'elle pourrait les contrer.

Il n'aime pas trop Izmer. Il est trop clinquant à son goût, trop farfelu mais il est si enjoué ; pourquoi refuser son aide ? De plus, il détient la connaissance des arcanes de la magie !

Saskia, femme elfe Vol 4 : Moyen (154 cm)

pv 20

Déplacement 9m

Init +8 (Dex +4, science de l'init +4)

CA 16 (Dex +4, armure de cuir +2)

Attaque : épée courte (corps à corps +5) ou arc court (à distance +7)

Dégâts : épée courte 1d6+2, arc court 1d6

AI CB

Réf +8, Vig +2, Vol +1

For 14; Dex 18; Con 12, Int 15; Sag 10; Cha 12.

Compétences :

Acrobatie : $4(66) + 4(\text{DEX}) = 8$

Bluff : $4(62) + 1(\text{CHA}) = 5$

Contrefaçon : $3(59) + 2(\text{INT}) = 5$

Crochetage : $4(55) + 4(\text{DEX}) = 8$

Déplacement. Sil. : $3(52) + 4(\text{DEX}) = 7$

Désamorçage : $7(45) + 2(\text{INT}) = 9$

Détection : $2(43) + 2(\text{elfe}) = 4$

Discrétion : $4(39) + 4(\text{DEX}) = 8$

Equilibre : $4(35) + 4(\text{DEX}) = 8$

Escalade : $5(30) + 2(\text{FOR}) = 7$

Escamotage : $4(26) + 2(\text{INT}) = 6$

Perception. Auditive. : $5(21) + 2(\text{elfe}) = 7$

Renseignement : $4(17) + 1(\text{CHA}) = 5$

Il reste 17 point a distribuer.

Particularités : attaque sournoise (+2d6), Recherche de piège, Esquive totale, Sens des pièges, Esquive Instinctive.

Langues : commun, elfe, nain

Dons : Esquive, Souplesse du serpent, Science de l'initiative

Possessions : armure de cuir, épée courte et arc, outil de voleur, corde d'escalade (40 m), bourse avec 37 PA et 10 PO et couverture

Biographie, physionomie et personnalités : elle est très belle et svelte. Elle se déplace avec grâce mais sait néanmoins se montrer ferme et décidée. Elle possède un talent pour persuader les gens de se rallier à ses idées.

Buts, ambitions et ennemis : celle-ci a voulu mieux connaître les habitants humains de Jarun qui exploitent la Forêt de Djarx située non loin du village sylvain des siens. Elle a été envoyée pour savoir ce qu'il en était des futures exploitations forestières. Elle remarqua bien vite l'influence de la Guilde des Ebénistes et décida de les soutenir en intégrant ce groupe et obtenir ainsi leur bonne grâce afin de leur soumettre d'autres plans d'exploitations forestières, éloignées de son village.

Comment a-t-elle intégré le groupe ? : elle s'y est jointe spontanément indiquant que ses talents seraient capitaux dans la réussite de leur entreprise. Son initiative fut appréciée à sa juste valeur et elle intégra le groupe.

Relations avec les autres PJ : Brandon. Elle le respecte en tant que chef et n'entravera ses ordres que s'ils rentrent en complète opposition avec sa mission

secrète. Elle a deviné qu'il se méfie d'elle et essaie de noyer le poisson subtilement quant aux soupçons qui pèsent sur elle.

Izmer apporte un peu de gaieté, de joie et une touche colorée au groupe. Elle aime sa bonne humeur et son insouciance. Elle l'apprécie pour son côté homme de scène. Koursk. Voilà au moins un homme qui ne se conduit pas comme une brute épaisse malgré son apparence de barbare. Elle répugne la violence qu'il vénère mais il est droit dans ses convictions et elle l'apprécie pour sa force de caractère.

Izmer le Mirifique, demi-elfe Mag 4 : Moyen (160 cm)

pv 16

Déplacement 9m

Init +7 (Dex +3, science de l'init +4)

CA 14 (Dex +3, anneau de protection +1)

Attaque : dague (corps à corps +3) ou sarbacane (à distance +5)

Dégâts : dague 1d4, fléchettes barbelées 1d3

AI LB

Réf +6, Vig +3, Vol +6

For 12; Dex 17; Con 15, Int 13; Sag 14; Cha 15.

Compétences :

Art de la magie : 1(20) +1(INT)= 2

Concentration : 6(14) +2(CON) = 8

Déplacement Silencieux. (H-C) : 2(10) +3(DEX) = 5

Détection (H-C) : 1(8) +2(SAG) +1(demi-elfe) = 4

Représentation (chant) (H-C) : 2(4) +2(CHA) +2(talent) = 6

Représentation (danse) (H-C) : 2(0) +2(CHA) = 4

Particularités : Appel de familier, écriture de parchemin

Familier : Belette

Langues : commun, elfe, nain

Dons : Talent (chant), science de l'initiative

Possessions : habits de scène, instrument de musique, livre de sorts, bourse de 13 PA et 26 PC,

Les sorts qu'il possède sont avant tout destiné à pimenter son spectacle et à époustoufler le spectateur incrédule.

Sorts 4 sort de niv 0, 4 de niv 1, 3 de niv 2.

Biographie, physionomie et personnalités : saltimbanque aimant divertir les foules de petits tours de passe-passe et de prestidigitation. On ne le connaît que sous son nom de scène. Il est très courtois et disposé auprès de la gente féminine. Il aime courir l'aventure.

Buts, ambitions et ennemis : aucun but spécifique. La conquête romantique de belles femmes, la renommée et le prestige le poussent à parcourir le monde par monts et par vaux.

Comment a-t-il intégré le groupe ? : il l'a rencontré lors d'un détour à Jarun. A ce moment-là, il avait l'envie fugace de partir à l'aventure et s'est joint au reste du groupe.

Relations avec les autres PJ : Saskia ? Une beauté envoûtante, si mystérieuse, inaccessible ... C'est la seule présence féminine mais quelle femme !

Brandon. Clerc zélé et fanatique, beaucoup trop à son goût ! Mais il a l'art de convaincre et puis Izmer n'est pas lié par le mariage avec cet individu...

Koursk, pour lui tout ce qui porte des armes ne sont que des fiers à bras mais celui-ci est peut-être l'exception qui confirme la règle.

Background

Région en général

Villes et village

Jarun (cité moyenne) : échevinat bourgeois; AL LN; 3 km²; 1 500 habitants, essentiellement humain (90% humains et 10% de demi-elfes).

Représentant de l'autorité : Edgard, Hum, Bar 3 (Premier Echevin de la Guilde des Ebénistes).

Personnages importants : Edmond de Zarzak, Hum, Gue 2 (Second Echevin de la Guilde des Bûcherons).

Autres : garde personnelle des échevins, chacun 3 Gue 3 portant les couleurs et emblème de la Guilde de leur maître. Il y a 5 Echevins pour 5 Guildes différentes : Bûcherons, Paysans, Boulangers, Drapiers et Ebénistes.

Notes : on y travaille essentiellement le bois. Edmond est las. Il en a assez : sa guilde fournit le plus de besogne, elle possède peu de prestige car elle est sans le sou. Tout le contraire de sa rivale, celle des Ebénistes.

Ethan (petit village) : chef du village; AL LB; 0,50 km²; 250 habitants; petits-gens majoritairement (80% petits-gens et 20% humains).

Représentant de l'autorité : Gurdik, un paysan, a été choisi par l'ensemble des villageois. Il gère les affaires du village au crépuscule et continue encore étrangement pendant toute la nuit. Ce noctambule reçoit les plaintes et doléances en début de soirée et tient conseil vers minuit.

Personnages importants : Alkar, alchimiste et Mag 4, il travaille sur la combustion des feux follets et des gaz explosifs. C'est un grand spécialiste du coup de grisou.

Autres : garde rurale servant à protéger le village des attaques sporadiques d'humanoïdes qui infestent le marais ou la plaine : ils en sont cernés.

Notes : ce village tire sa prospérité et sa subsistance de l'extraction d'une tourbe d'une grande qualité prise dans la lande située entre la Plaine de l'Abondance et le Marais Courbe.

Si les PJ viennent en aide aux villageois, Alkar leur remettra, s'il apprend qu'ils vont visiter une mine, une belle petite cage avec un canari pour leur permettre de détecter la présence du grisou.

Lexicon (petite cité) : couple dirigeant et élu; AL CN; 2 km²; 1 000 habitants; mixte (70% humains, 25% nains et 5% gnomes des profondeurs).

Représentant de l'autorité : Thales et son épouse Thalya, Nai, Gue 2 (aubergistes).

Personnages importants : Syrius, Hum Vol 5 (dernier grand Vautour), figure emblématique de la ville. On le trouve le plus souvent à l'auberge.

Autres : groupe des Hyènes qui possèdent 4 chariots attelés. Un chariot est convoyé par 4 Gue 2 et 1 Gue 4 (officier). Les Hyènes au repos font office de gens d'armes dans la ville. Les gnomes des profondeurs s'occupent encore des transactions du minerais.

Notes : ancienne ville minière très prospère. Aujourd'hui, les affaires se sont ralenties et la ville est plus calme voire parfois désertique. Les Vautours se sont tous recyclés, seuls les Hyènes officient encore avec régularité.

Lieux rencontrés et traversés

Jarunbäch, cours d'eau sillonnant non loin de **Jarun**. Il assure la prospérité et la fertilité aux zones agricoles de **l'Etendue Verdoyante** et de **l'Etendue Riante**. Il finit par s'enfoncer au plus profond de la **Forêt de Djarx**.

Forêt de Djarx, c'est elle qui assure la renommée du travail du bois de **Jarun**. De nombreux bûcherons y ont établi des "maisons de coupe" dans lesquelles ils s'établissent pendant leur période de travail en forêt. Celle-ci demeure tranquille à part l'intense activité forestière qui y règne.

Collines du Paysan, elles sont ainsi nommées parce qu'on y rencontre énormément d'agriculteurs qui vont et viennent entre les **Etendues** et la **Plaine de l'Abondance** où se trouvent les pâturages de la ville de **Jarun**.

Marais Courbe, zone stérile et hostile de la région. Rien n'y pousse mais c'est le repaire de nombreuses tribus humanoïdes belliqueuses qui infestent l'endroit. On s'y aventure le plus rarement possible. Enfin, cette zone, avec l'existence de la **Plaine de l'Abondance** a permis la formation d'une sorte d'hybride : une **lande** riche en tourbes.

Les marais sont parcourus par de nombreuses créatures telles que : feux follets, monstres de boue, créatures mauvaises tapies dans la vase et prêtes à fondre sur leur proie, etc.

La **Montagne de la Fortune**, les **Monts Embrumés** et la **Colline de la Prospérité** évoquent tout le passé glorieux de **Lexicon** et sa grande richesse d'antan. On y retrouve quantité de sentiers qui mène à un nombre infini de mines qui fourmillaient jadis d'une grande activité. Bon nombre de ces sentiers ne sont connus que des Vautours.

Mais comme disait Napoléon, « un dessin vaut mieux qu'un long discours ». Vous trouverez un fichier .JPG représentant le plan de la région.

Vautours et consorts

Ces personnes sont une particularité de la région. Ils sont étroitement liés à la coutume locale.

En effet, la région a été le témoin d'une intense activité minière par le passé. Actuellement, elle est moindre. L'extraction de divers minerais était le lot de nombreuses personnes.

La plupart de ceux-ci n'étaient pas des autochtones, on retrouvait essentiellement des étrangers parmi tous les mineurs venus faire fortune. A l'inverse, les habitants du pays assuraient toutes les professions de logistique ou para-professions indispensables, telles qu'aubergiste, quincaillier, orfèvre, forgeron, soigneur, gens d'arme, fonctionnaire des pesées et taxes, etc.

Les Vautours étaient ainsi très mal perçus, comme l'indique leur surnom péjoratif qu'on leur avait attribué, car ils n'avaient pas su s'imbriquer dans l'économie locale. Ils erraient aux alentours comme des parasites, ils vivaient comme des perdus dans de misérables refuges, véritables taudis. De plus, ils sont le symbole d'une prospérité révolue ce qui a le don d'irriter et d'exaspérer les gens.

Le sous-sol de la région était si riche qu'il arrivait toujours plus de mineurs et que les concessions fleurissaient comme des champignons après une légère et douce bruine d'automne. Ainsi, de par toutes les contrées, on comptait énormément sur l'extraction régulière et importante des minerais les plus divers, dont notamment les métaux essentiels à la fabrication des armes indispensables lors des fréquentes guerres entre nations.

Mais il arrivait fréquemment que toute l'exploitation et ses occupants soient soufflés par une explosion de grisou ou qu'une catastrophe anéantisse les galeries de la mine : inondation, éboulement. Alors ces mines restaient abandonnées car il était impossible de prévenir les héritiers de l'exploitant. Ceux-ci étant le plus souvent inconnus, ou résidant fort loin à l'étranger... et une mine pourtant encore prospère et rentable s'éteignait alors qu'on se bousculait, voire s'empoignait à la porte de la ville pour s'approvisionner.

Alors les autorités locales éditèrent un édit curieux et original mais au combien pragmatique ! Toute personne qui découvrait une exploitation laissée à l'abandon par ses anciens occupants pouvait en toute légalité en revendiquer la propriété et poursuivre à ses frais l'exploitation avec éventuellement l'octroi d'une petite prime de l'autorité elle-même. Ainsi la production ne pâtissait plus de cette tragique situation.

Mais ce système, comme tout, se pervertit avec le temps. On vit apparaître les premiers Vautours qui sillonnaient les collines et montagnes à la recherche de mines abandonnées terrassées par une catastrophe. Ils en revendiquaient la propriété et ensuite vendaient au plus offrant le titre de propriété. Cette pratique permit à tout un pan de la société de s'assurer un moyen de subsistance.

Leur pratique de charognard s'enrichissant sur le malheur de "frères" mineurs créa quelques drames dans leurs rangs, sans compter ceux qui mouraient dans l'exploitation des sombres boyaux. Les Vautours connurent ainsi quelques sombres et tragiques épisodes : certains d'entre eux qui furetaient à la recherche d'une bonne affaire furent pris à partie par des mineurs fous de douleurs de la perte récente de collègues dans un éboulement ; les Vautours furent lapidés sur place....

Les Vautours sont pour la plupart de basse classe et de conditions misérables, ils n'ont pas su se hisser vers autre travail plus valorisant. Par contre, ils ont pu mettre en avant et exceller leur connaissance du milieu minier. D'ailleurs, leurs longues et laborieuses expériences de terrain leur ont permis d'égaliser les Nains dans leur sens inné de mineur. Ils peuvent détecter les pentes ascendantes et descendantes, les passages récemment construits, les murs ou pièces pivotantes ou coulissantes, les pièges, puits ou trappe en maçonnerie et la détection approximative d'un souterrain. Leur signe de reconnaissance est une médaille en cuir avec l'entrée d'une mine comme emblème.

Les Vautours ont aussi formé une autre section d'hommes combattants nommés les Hyènes. Ceux-ci véhiculent par chariots gardés les cargaisons de minerais à vendre en ville. En effet, tous les mineurs ne pouvaient se payer un acheminement de leur extraction. C'était une activité fortement lucrative qui subsiste encore aujourd'hui. C'est auprès d'eux qu'il faut s'adresser pour obtenir des informations sur les mines avoisinantes et sur d'anciens Vautours. Cette activité permettait aussi de repérer jadis les mines abandonnées lors du passage du convoi. Leur signe de reconnaissance est une médaille en cuivre avec un chariot bâché pour emblème.

Le monde a été spécialement créé pour cette aventure. Il est inédit et en parfaite adéquation avec la trame scénaristique.

Résumé

Dans la lointaine région de Lexicon se trouve une vieille mine désaffectée. Bizarrement, personne ne revendique sa propriété ?

Dans cette région où jadis les exploitations minières fleurissaient, l'extraction s'arrêtait parfois brusquement par la mort de leurs quelques mineurs lors d'un accident tragique. Comme la plupart du temps, les héritiers étaient soit éloignés ou inconnus et que la demande en minerai était très forte, on permettait aux premiers qui arrivaient sur les lieux d'en devenir propriétaire.

D'ailleurs, ce système s'est perverti pour voir se former des "vautours". Ceux-ci sont des gens qui passaient leurs temps à dénicher les exploitations laissées à l'abandon pour ensuite les vendre au plus offrant.

L'un des groupes connaît l'existence de cette coutume et l'autre connaît la localisation exacte de la mine. Et chaque groupe sait que l'autre est en possession d'une information importante.

Avant de se mettre en route, chaque groupe tentera de piller les informations du groupe concurrent.

Sur le chemin qui conduit à Lexicon, les PJ auront à déjouer les embuscades qu'on leur tend et à s'en sortir des embûches qui jalonnent leur trajet.

A un moment de la traversée, ils prêteront main forte à un convoi de chariots attaqué par des humanoïdes vilains et pas beaux, détrousseurs de grands chemins. C'est peut-être l'occasion d'en finir avec l'autre groupe mais attention d'encore rester de la partie !

Arrivés en ville, les PJ se reposent dans une curieuse auberge où ils apprendront que la mine est hantée et que les rares personnes qui ont tenté d'y pénétrer ont disparu, notamment des Vautours.

En parcourant la mine rendue dangereuse par son état de délabrement, les PJ comprendront qu'un ou plusieurs rampeurs-jaunes a réussi à s'y établir et à progressivement annihiler tous les mineurs et curieux.

Les deux groupes devront faire face à ce péril commun pour leur survie et leur intérêt commun sinon il risque bien de ne plus y avoir personne en lice.

Ligne de temps

La ligne de temps suivante reprend successivement et succinctement les différents événements dans leur chronologie de survenance.

Afin de pallier le *timing* de la convention, les événements sont complétés par les mentions PRIOR - éléments capitaux - et *minor* - éléments facultatifs. Ainsi le MJ, suivant la progression de son groupe pourra moduler son aventure en vue de l'achever dans les temps impartis.

Enquête - Trajet

[30'] PRIOR : informations acquises ou à trouver (défense et intrusion de chaque groupe)

[30'] *minor* : en chemin, une embuscade de chaque groupe

[45'] PRIOR : convoi à protéger

Dans la ville

[1h15] : ville dans la mine, on rentre dans le saloon, on apprend que celle-ci est hantée. D'ailleurs encore récemment un curieux (intrépide) a disparu.

[15'] *minor* : jeux de saloon.

[15'] *minor* : bagarre.

[15'] *minor* : vol.

[30'] PRIOR : récit.

Dans la mine

[2h30] : on parcourt la mine.

[30'] *minor* : parcours infernal en wagonnets.

[75'] PRIOR : 5 événements de 15' chacun.

[45'] PRIOR : 3 pièces (séjour - livre de bord, stock - preuve de l'exploitation et armes / équipements - matos divers) à visiter de 15' chacune.

Combat final

[30'] PRIOR (et *minor*) : combat contre les rampeurs-jaunes (rôle-dessus).

Aventure

Avertissement

Lorsqu'on parle des « PJ », « Groupe des PJ » ou « Groupe », on parle du Groupe de base sinon j'emploie le terme « Groupe rival ».

Episode 1 Introduction PRIOR

Avant toute chose, le MJ veillera à répartir les fiches de personnages aux joueurs. Il est essentiel, pour le roleplay et l'interprétation des personnages, que les joueurs ne prennent connaissance oralement que des classes disponibles et soient renseignés sur la physionomie et le caractère de chaque personnage. Ne révélez pas l'ambition (parfois secrète) des personnages.

En milieu d'une après-midi brumeuse d'automne, vous vous trouvez à Jarun, cité moyenne de 1 500 âmes, essentiellement peuplée d'humains. La ville, pour le peu que vous en savez, est dirigée par un échevinat bourgeois lié aux guildes qui régissent toute l'activité économique.

C'est l'une d'elles qui vous a contacté voilà une semaine. Le dirigeant de la Guilde des Bûcherons, Edmond de Zarzak souhaitait vous rencontrer au plus vite et la somme qu'il vous proposait en échange vous a convaincu de le rejoindre : 50 PO pour le groupe ! C'est fou ce que peut faire l'appât du gain. Vous vous êtes empressés d'atteindre Jarun lors d'un voyage qui fut des plus paisibles.

Le MJ profitera de cet instant pour proposer aux joueurs de se présenter l'un l'autre et d'indiquer les éventuels

liens qui les lient les uns les autres. Le MJ précisera le leader du groupe.

En déambulant dans la ville, vous remarquerez que l'activité essentielle se concentre et se rapporte sur l'exploitation de la forêt de Djarx toute proche. Vous êtes logés au frais d'Edmond de Zarzak à l'auberge de la Place, où vous pouvez contempler les bannières de chacune des guildes : une scie de bûcheron, un rabot, un mètre de couture, une pelle à enfourner les pains et un râteau et une bêche entrecroisés.

Si l'un des joueurs se montre curieux ou se met à enquêter en questionnant les gens, il apprendra que la Guilde des Ebénistes est la plus puissante, il suffit de voir la façade de ses bâtiments pour s'en rendre compte. Elle est dirigée par le premier homme de la ville, Edgard, le Premier Echevin. Ce joueur apprendra aussi que chaque chef de guilde, également échevin, est protégé par une garde personnelle de 3 hommes.

Enfin, après que les personnages se soient installés confortablement, soulagés de la fatigue du voyage par la prise d'un bon bain chaud, copieusement servis et rassasiés, ils sont fin prêts pour l'heure du rendez-vous dans le bâtiment de la guilde, en fin de journée.

Un joueur attentif percevra qu'une personne les observe. S'il s'est renseigné auparavant, il reconnaîtra le costume des hommes de garde des échevins. Son blason en rabot ne laissera aucun doute à ce sujet, il s'agit d'un homme de main d'Edgard.

Si le joueur en parle à Edmond de Zarzak, ça ne l'étonnera pas et renforcera l'opinion qu'il a d'Edgard.

Episode 2 Ordre de mission PRIOR

Vous atteignez la porte d'entrée de la guilde. Un garde y monte la garde. En présentant votre groupe par le nom de votre leader, il vous invitera à le suivre à l'intérieur. Il frappe alors à la porte et quelques instants plus tard, elle s'ouvre et on vous invite à pénétrer à l'intérieur. Un autre garde vous attend dans le hall d'entrée.

Vous êtes introduits dans le hall où l'on vous invite à patienter, quelqu'un viendra vous chercher. Vous avez l'occasion de jeter un œil aux alentours. La demeure est bien construite, agréablement décorée et bien meublée mais on ne vire pas à la luxure, loin de là ! Seul un écu reprenant le blason de la guilde trône dans la pièce. L'éclairage est fourni par toute une série de chandeliers qui sont disposés un peu partout sur quasiment chaque meuble ou tablette.

Quelques minutes plus tard, c'est un homme de stature vigoureuse et énergique, en pleine fleur de l'âge qui se présente vous : Edmond de Zarzak, second Echevin de Jarun en personne.

Edmond de Zarzak, après s'être renseigné sur votre identité et après avoir reconnu le groupe qu'il avait fait mander, vous invite à le suivre dans son bureau sans ses hommes, à l'abri d'oreilles indiscretes. Par contre, ses gardes vous font comprendre du regard et par la parole s'il le faut de laisser vos armes dehors sur une grande table de chêne recouverte d'une nappe moelleuse.

« Tout d'abord, permettez-moi de vous offrir un verre. » Il vous invite à vous asseoir dans un petit salon et se

retourne vers un buffet où trônent de splendides carafes remplies des liqueurs les plus diverses.

Avant même que vous ayez pu évoquer la récompense, il vous précise : « vous trouverez la somme promise en sortant avec vos affaires, mon intendant aura fait le nécessaire. »

Episode 3 Informations acquises PRIOR

« Je vous ai fait venir ici à Jarun pour me rendre un petit service. Voyez-vous, j'ai appris il y a peu l'existence d'une vieille mine d'or abandonnée à Lexicon, et je voudrais savoir de quoi il en retourne. En effet, ma guilde a grand besoin de fonds pour rivaliser avec ce satané Edgard qui ne fout rien dans cette ville mais qui en possède toute l'autorité ! En effet, que ferait-il sans le bois que nous lui coupons ? »

Si l'un des joueurs se lance dans un autre raisonnement, ça irritera Edgard qui se montrera assez pingre sur la somme promise au groupe s'il accepte la mission. Et de toute façon, le débat sera vite clos car Edmond vous questionnera de but en blanc si vous êtes intéressé ou pas ?

« Malheureusement, je possède peu d'informations sur Lexicon mais la guilde des Ebénistes qui fait affaire avec celle-ci doit sûrement en savoir plus ! Je vous invite à essayer discrètement d'en savoir plus, vous voyez ce que je veux dire ? »

Il poursuit.

« J'ai préféré m'offrir vos services que de mettre mes hommes dans le coup, une petite équipe soudée comme la votre est plus prompte et efficace à réagir. Votre périple pourra se faire en toute discrétion et rapidité. Et

personne ne connaît ce dont vous êtes capables ici ? Vous avez là un atout ! Soyez souples et efficaces.

J'attends de vous qu'après vous être renseignés, vous vous rendiez là-bas pour défendre et faire valoir mes intérêts. Mon prix sera le vôtre dans les limites raisonnables de mes coffres et en adéquation avec la capacité – limitée de toutes façons - de vos bourses », sourit-il.

Il est prêt à payer 25 PO par personne et couvrir vos frais de gîte et de couvert.

Edmond de Zarzar vous intime le conseil de pénétrer discrètement les locaux de la guilde des Ebénistes et de vous servir en informations pertinentes.

Episode 4 Informations à dénicher PRIOR

Si le MJ décide de ne jouer qu'avec un seul groupe, ces renseignements sont connus par son groupe de joueurs dès le départ.

Le groupe rival se rend compte qu'il se trame quelque chose à la Guilde des Bûcherons. Il sera décidé d'investiguer les lieux. Ils trouvent la carte qui parle de la mine et font le lien avec les infos qu'ils possèdent sur Lexicon.

Il va sans dire que toute la mission repose sur sa rapidité et sa discrétion d'exécution. Le groupe devra pénétrer à l'intérieur des quartiers de la Guilde des Ebénistes afin d'en savoir plus sur Lexicon.

Un PJ doué et perspicace se dira que celle-ci possède des informations pertinentes sur les coutumes locales et légales sur le droit en matière

commerciale et contractuelle. Il faut se diriger vers les rayonnages juridiques.

Voyez comment les PJ vont organiser la chasse aux renseignements et leur intrusion dans le bâtiment. Voici par exemple, une méthode qui me semble être simple et astucieuse.

Celui-ci ne comporte aucun étage et possède des fenêtres par lesquelles il est facile de deviner le contenu de la pièce en question. Un garde surveille à l'entrée mais laisse passer les honnêtes commerçants en quête d'affaires et leurs lettres de créances. Il vous suffit de vous faire habilement passer pour un marchand escorté de ses hommes, avec pourquoi pas une vraie-fausse lettre de créances ?

Une fois à l'intérieur, ce qui frappe est la beauté et le luxe qui règnent dans toutes les pièces. On remarque à vue d'œil l'opulence de la Guilde des Ebénistes.

Ensuite, on peut déambuler plus ou moins librement, prétextant l'une ou l'autre affaire à traiter et se diriger vers la comptabilité pour procéder au paiement.

Une fois sur place, il suffit de détourner l'attention de l'intendant et son secrétaire suffisamment longtemps pour consulter les ouvrages de la bibliothèque qui intéressent les PJ.

Quel meilleur moyen d'attirer l'attention lorsqu'on met en jeu des sommes importantes (dont on n'est pas obligé d'être en possession, après tout, on peut faire ses affaires ailleurs) ? Le classement se fait par région et ville dans l'ordre alphabétique.

Pour Lexicon, il n'existe aucune clause spécifique, sauf un vieil édit basé sur la coutume locale concernant les mines abandonnées. Au MJ de distiller l'information aux goutte-à-goutte sur la base des renseignements disponibles

à la section **Vautours et consorts**, page 15.

Episode 5 En route PRIOR

Le MJ donne au groupe le plan de la région. Ils en auront sans nul doute besoin pour établir leur trajet et estimer ce qui leur faudrait comme matériel supplémentaire.

Les PJ trouveront à Jarun tout ce qui leur faut pour s'équiper. Ils peuvent trouver des composants et ingrédients magiques pour leurs sorts. Ils ne trouveront pas d'objets, armes ou armures magiques.

Le MJ n'hésitera pas à leur rappeler qu'ils doivent demeurer discrets en leur faisant prendre conscience qu'ils sont épiés et surveillés dans leurs moindres faits et gestes par les hommes de la Guilde des Ebénistes.

Edmond de Zarzak vous souhaite ses meilleurs vœux de réussite car la vôtre est maintenant fortement liée à la sienne.

« N'oubliez pas de me ramener une preuve tangible du potentiel d'extraction de la mine et mon titre de propriété, que vous établirez en bon et due forme en mon nom. Voici un parchemin qui vous mandate pour ce faire. Bonne route et bonne chance mes amis ! »

Episode 6 Embuscade *minor*

Si le MJ décide de ne jouer qu'avec un seul groupe, cet épisode n'aura pas lieu. Sinon, je vous propose ci-dessous une façon d'organiser la rencontre.

Modus operandi

1. Le MJ devra écouter et noter les projets d'embuscades fomentés par son groupe et de concert avec son co-MJ.

2. Le MJ se renseigne sur les éventuelles précautions prises par le groupe rival.

3. Le MJ du groupe de PJ indique pour son compte la répercussion des précautions prises sur le plan des PJ.

4. Ensuite, il faut organiser la rencontre avec le groupe rival.

5. Enfin, le groupe rival commente ses réactions face à l'embuscade et le groupe de PJ exécute son plan et improvise pour tout le reste.

6. *Roleplayez !*

Episode 7 Attaque du convoi PRIOR

Vous avez franchi les Collines des Paysans et faites route vers Lexicon. Pour le moment, votre voyage se passe sans encombre, d'ailleurs vous avancez d'un bon rythme et selon vos calculs vous respectez votre horaire.

Quelle que soit la route que les PJ ont choisi d'emprunter, que se soit par la route longeant le Marais Courbe ou par le sentier menant vers Ethan, la rencontre qui va suivre se déroule juste au croisement de ces deux itinéraires.

Vous atteignez bientôt le croisement qui permet par un sentier de bifurquer vers Ethan.

Devant vous, à une bonne distance, un convoi de chariots chemine paresseusement le long du sentier. Ces chariots sont lourdement chargés d'une tourbe toute fraîche qu'il faudra faire sécher avant de pouvoir s'en servir comme combustible.

Mais surgissant comme de nul part, comme s'ils s'étaient fondus dans le

décor, un groupe d'hommes lézard lancent l'attaque sur les malheureux paysans surpris. Déjà, les premières victimes tombent au sol, poignardées ou transpercées. Certains hommes lézard, sûrs de leur victoire, n'attendent pas l'issue du combat pour éviscérer déjà quelques victimes emportées sur le côté et se nourrir de leurs entrailles. C'est sur cette scène cauchemardesque et horrible qu'il convient de faire quelque chose ...

Mais alors que vous vous empressiez de les rejoindre, le meneur du groupe, sans avoir pris le temps de s'inquiéter de votre présence, ordonne qu'on forme le cercle et que tous défendent chèrement leur vie contre cette folie furieuse et agressive !

Episode 8 Chariots en cercle

PRIOR

Le MJ veillera à diminuer le nombre d'adversaires s'il a fait jouer le scénario sans l'intervention d'un second groupe de PJ (ou de PNJ).

Les hommes-lézards se mettront d'abord à tourner tout autour des chariots mis en cercle pour se rapprocher de plus en plus afin de venir au corps à corps. Ils sont une bonne quinzaine.

D'abord, ils jetteront leurs lances et puis attaqueront à l'épée courte et en mordant. Ils n'hésiteront pas à jeter des torches enflammées sur la toile des chariots.

Une partie des villageois devra s'occuper de tenter d'éteindre les incendies qui se déclarent. Quant à l'autre partie, ils vont devoir se battre aux barricades contres les hommes-lézards qui ont déjà jeté leur salve de javelots et lances. Les villageois sont

quatre à combattre, ils se défendront chacun contre un adversaire.

Il reste encore 8 opposants hommes lézards qui font face aux PJ. D'autres sont occupés à se repaître de la chair fraîche et fumante de paysans tombés au combat...

C'est dans un environnement de feu, de flammes et de fumée obscure et étouffante que les PJ devront en découdre... Tout autour d'eux, le combat fait rage, les coups pleuvent ! De temps en temps, un débris calciné fuse au beau milieu du champ de bataille, un rideau de feu s'abat...

Bref, les PJ doivent se sentir pris dans une apocalypse de feu et de violence ! N'hésitez pas à leur faire s'abattre sur eux des projectiles, un torrent de feu, ... que seul un test de Dex ou un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie réussi leur permettra de s'esquiver *in extremis* ou ne subir que la moitié des dégâts de 1d4 par contact.

La trame est tissée, les acteurs sont sur scène, les événements possibles ou envisageables présentés : le MJ gère la bataille à sa discrétion.

Caractéristiques du monstre en présence

Homme-Lézard

Humanoïde (reptilien) de taille M ;

DV : 2d8+2 (11pv);

Ini : +0 ;

Déplacement : 9m ; nage 12m,

CA 15 (+5 naturelle) ; contact 10 ; pris au dépourvu 15

Attaque de base/lutte : +1/+2

Attaque : griffes (+2 corps à corps ; 1d4+1) ; ou gourdin (+2 corps à corps ; 1d6+1)

Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps ; 1d4+1) et morsure (+0 corps à corps ; 1d4) ; ou épée courte (+2

corps à corps ; 1d6+1) et morsure (+0 corps à corps ; 1d4); ou lance (+2 corps à corps ; 1d8+1) et morsure (+0 corps à corps ; 1d4);

Espace occupé/allonge : 1,50m/150m ; avec lance 1,50m/6m

Attaques spéciales : -

Particularités : retenir son souffle

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +1, Vol +0

Caractéristiques : For 13 ; Dex 10, Con 13, Int 9, Sag 10, Cha 10

Compétences : Equilibre +4, Natation +2, Saut +5

Dons : Attaques multiples

Facteur de puissance : 1

AI généralement neutre

Episode 9 Crochet par Ethan

PRIOR

Les personnages ont fièrement remporté l'affreuse bataille. Bien malheureux les hommes lézard qui ont croisé le fer avec la poigne farouche des désespérés. Le meneur du groupe, le visage écorché et en nage, vient enfin chaleureusement vous serrer les mains, pleines de sang saurien, pour vous remercier. Il se présente comme étant Johann, le fils de Gurdik, le chef du village. Il serait très honoré que vous fassiez rapidement un crochet par le village pour recevoir tous les mérites et honneurs qui vous reviennent.

Les chariots renversés sont remis debout, les hommes valides aident les blessés à prendre place à bord tandis que d'autres emportent, drapées dans des couvertures, les pauvres victimes de toute cette sauvagerie bien inutile... Et le convoi repart vaillamment que vaillamment vers Ethan sous la bonne escorte du groupe des PJ.

Une fois arrivés au village, vous êtes accueillis par Gurdik, le chef de ce petit village bien modeste mais ô combien

convivial et chaleureux. On ne cesse de vous remercier et le peu qu'on puisse faire pour vous sera fait de bon cœur. Il faut dire que ces paysans vivent chichement.

On peut leur faire servir un repas chaud, s'occuper de leurs membres endoloris par la fatigue et la marche et leur remettre quelques fioles de Potions de Guérison. Ceci les aidera dans leur périple.

Un homme se détache de la masse populaire. Il est habillé dans le style de la ville, un livre est accroché à son ceinturon, qui ceint une ample robe mauve. Il s'avance vers vous et se présente à vous : « Alkar, magicien et grand *Spéééécialiste* des gaz explosifs et combustibles. »

Par politesse, il vous posera les questions traditionnelles : d'où venez-vous, qui êtes-vous, où allez-vous et toutes sortes de questions du même acabit. Bref une conversation bien banale.

Néanmoins, si vous lui apprenez que vous vous rendez à Lexicon, il voudra savoir d'emblée si c'est pour vous rendre dans une mine. En effet, c'est un grand scientifique sur la question du gaz explosif qu'on rencontre en poches, prêt à semer la mort à la moindre étincelle : le grisou. Il peut alors vous remettre une petite cage contenant un joli canari jaune.

« Cet oiseau est très sensible aux émanations silencieuses et insidieuses mais ô combien malheureuses. Vous le verrez s'affaiblir au moindre danger, vous aurez ainsi le temps de rebrousser chemin ou de réfléchir à la question sans être parti en lumière et chaleur ... N'oubliez pas de le nourrir et l'abreuver, il ne faudrait quand même pas qu'il meure de faim ou de soif, ce

serait un bien beau gâchis... Je peux vous faire confiance ? »

Soyez sans pitié si les PJ ne s'occupent pas bien du p'tit zozio, faites-le mourir sans remord et tant pis pour eux... Comme vous pourrez le constater plus loin, épisode 18.

Sur ces recommandations, les PJ peuvent reprendre leur chemin après les adieux des villageois.

Episode 10 Arrivée à Lexicon PRIOR

Les PJ finissent par atteindre Lexicon. Plus aucun événement ne vient émailler leur voyage. Même la traversée du Canyon Magistral se passe sans encombre : aucun traquenard, malgré le mauvais présage que constituait la configuration géographique des lieux.

Une pancarte balançant mollement au vent leur annonce piteusement qu'ils ont atteint Lexicon, terme de leur voyage.

Une seule artère compose la ville. Celle-ci est déserte, qu'il fasse jour ou nuit. Les honnêtes gens dorment ou sont enfermés chez eux, les mineurs travaillent ...

Seul un brouhaha sourd se fait entendre, il vient du fond de l'avenue principale, balayée par intermittence par des rafales soulevant des nuages de poussière. Tout ici revêt une brume orangée qui caractérise tant le sol sableux en surface de la région.

Ce bruit sourd provient de l'unique auberge de la ville. Toutes les autres tavernes ont fermé depuis que l'engouement de la fièvre de l'or a chuté dans les esprits. Bon nombre d'établissements jadis prospères sont

laissés en ruine : des banques, des comptoirs de vente de pépites ou des merceries et quincailleries. Tout s'est réduit au strict minimum...

Il leur faudra se rendre à l'auberge afin de trouver un gîte et un couvert pour le séjour qu'ils auront à passer ici. Il n'y a pas d'autres possibilités.

De plus prêt, le bâtiment a l'air comble. En tout cas, il en impose : un immense rez-de-chaussée surmonté d'un étage. Le tout en bois blanc, du pin blanchi ou vernis.

Une énorme pancarte en lettres rouges renseigne le visiteur sur le nom de l'établissement et de ses propriétaires : « au Saloon de Thales & Thalya ». La façade semble grandiose, avec ses deux baies vitrées qui entourent une entrée que ferment deux portes battantes. On atteint l'entrée en gravissant un escalier.

Le MJ dispose de renseignements plus précis sur la ville qu'il renseignera à l'occasion. Une description plus détaillée de l'auberge suit.

Episode 11 L'auberge "le Saloon" PRIOR

La première impression qui frappe est la bouffée de chaleur et de fumée qui vous fouette le visage.

Ensuite ce sont vos yeux qui sont attirés inexorablement par la démesure des lieux !

Enfin ce sont vos oreilles qui sont abasourdis par le bruit d'une foule bruyante et par la ronde infernale des plateaux de bières et des chopes mousseuses, qui valsent sur les tables et s'entrechoquent avec fracas dans des « Santé » tonitruants !

Il règne ici une foule humaine en nage. L'odeur de transpiration, de bières

renversées, de gerbe, de fumée des pipes, de la cire des chandelles disposées sur toutes les tables et des monumentaux lustres suspendus au plafond qu'on allume le soir venu avec d'énormes perches où brûlent une queue-de-rat (NDA: une mèche de cire, on s'en sert pour allumer entre autres les bougies dans une église).

La vue est magnifique, grandiose, du bas on aperçoit tout le premier étage. Les tables se comptent à perte de vue.

Et le bruit est permanent. Il vous oblige à hurler dans l'oreille de votre voisin pour simplement discuter...

Un balai de serveuses débarrassent et approvisionnent les tables de buveurs situés au centre et sur les côtés. Dans l'allée centrale se trouve une immense réserve de bière où Thales et Thalya puisent directement à même le fût et gardent leur recette dans d'immenses bourses suspendues à leur ceinture. Dans le prolongement, un monumental escalier de bois garni d'un tapis rouge mène à l'étage.

A gauche et à droite de l'escalier se trouvent les tables de jeux.

A l'étage, toutes les portes des chambres donnent vers l'intérieur vers un hall de nuit ceinturé d'une balustrade avec une vue plongeante vers le rez-de-chaussée. Le sommeil n'est pas des plus faciles mais à une heure indue, Thales et Thalya foutent tout le monde dehors pour garantir une certaine sérénité et un sommeil paisible aux voyageurs éreintés.

En front à rue, deux immenses salons occupent les loggias. Ils sont réservés à la clientèle qui loge sur place.

Les écuries, entrepôts et cuisine se trouvent au fond au rez-de-chaussée.

Les PJ devront se frayer un passage parmi la foule nombreuse des habitués pour atteindre le couple de cabaretiers qui leur proposera pour une somme abordable des chambres pour deux personnes et de la ripaille.

Au passage

Encore une autre façon de voir la traditionnelle auberge médiévale – fantastique. Découvrez cette réflexion intéressante sur les auberges médiévales-fantastiques.

L'auberge pas à pas de M. HEIMBURGER, parution dans le webzine de JDR Eastenwest. In <http://www.eastenwest.free.fr/?type=articles&ID=16>

Episode 12 Péripéties *minor*

Le MJ pourra s'il le désire faire vivre quelques aventures pittoresques au sein du Saloon.

Les tables de jeux accueilleront toutes les bourses bien pleines ou celles qui espèrent se refaire une santé.

On propose aux PJ de s'asseoir à des tables de Poker ou de BlackJack. Pas mal de monde participe aux jeux et les curieux ou les sans-le-sou contemplant en spectateurs rêveurs les tables où l'on joue gros ou lorsque les parties sont serrées.

Quoi qu'il en soit, les croupiers sont des experts du Jeu et de la Tricherie, et il a fort à parier que les PJ y laisseront quelques pièces s'ils jouent ce soir. La mise de base est de 5 PC.

Le moindre prétexte est l'occasion de faire naître une bagarre typique d'ivrognes et de rancuniers ! Les tabourets feront de terribles massues, les chopes voleront dans les airs. Mais

lorsque Thales et Thalya en personne viennent régler les différents la hache à double tranchant en main, les différends se calment. Il faut savoir donner de sa personne.

Episode 13 Un récit passionnant

PRIOR

Réflexion faite

Il va sans dire que lorsque les PJ apprendront l'existence des Vautours, ils s'interrogeront plus que probablement sur le fait surprenant que la mine soit toujours abandonnée ?

En essayant d'en savoir plus, on les orientera vers Syrius, dernier grand Vautour de la ville. Personne n'ose évoquer l'existence de la mine abandonnée. On retrouve Syrius au Saloon. Il y vide quelques chopines.

Syrius

A l'intérieur de l'auberge enfumée, on a vite fait de repérer Syrius. Chapeau à large bord, drapé dans un immense manteau ravagé par le temps et son parcours sur les grands chemins par monts et par vaux. C'est un homme entre deux âges.

Si les PJ l'interrogent de but en blanc sur l'existence et la localisation de la mine, il leur répondra d'emblée par la question de savoir pourquoi ils s'intéressent à cette mine ? S'ils lui répondent, il s'instaurera un climat de confiance et de convivialité pour lui laisser l'occasion de raconter sa carrière passée...

Sinon, les PJ peuvent s'intéresser à ce personnage qui ne refusera pas de raconter les grands faits de sa vie et de s'épancher longuement sur la vie

d'un Vautour. Le MJ peut fournir aux PJ tous les renseignements sur ceux-ci. Les PJ peuvent la jouer finement en se demandant pourquoi cette vieille mine décrite dans leur document est laissée sans revendication de propriété ?

Il se mettra à raconter cette histoire bien singulière qui en a fait frémir plus d'un !

« Cette mine est abandonnée depuis quelques temps et, croyez-moi, des Vautours expérimentés avaient flairé l'affaire et étaient prêts à la mener tambour battant. Où sont-ils actuellement ? Personne ne le sait !

Récemment encore, des fous ont encore osé tenter le coup. Les insensés, depuis lors, on ne les a plus revus !

Je vous conseille de ne pas vous y aventurer et de repartir tant que vous êtes encore en vie.»

Les PJ comprendront maintenant pourquoi personne n'ose s'aventurer là-bas. L'affaire se corse ! Il sera toujours temps de négocier au retour une prime supplémentaire pour les risques encourus.

Néanmoins, il est à parier que nos valeureux PJ vont vouloir tenter le pari et, en plus, ça arrangera le MJ car c'est la suite de l'aventure.

Ils le questionneront sur sa localisation et parce qu'ils sont entêtés, il finira bien vite par lâcher le morceau.

De toutes façons, il n'a rien à perdre, il les croit déjà perdus. Il ne se privera pas pour leur dire.

« Prenez le chemin principal ; bifurquez vers les Monts Embrumés et les Montagnes de la Fortune ; poursuivez jusqu'à la fourche et marchez sur 8 km. Vous atteindrez la

vieille concession de Ramaki, grimpez le talus et passez de l'autre côté : c'est là ! » vous renseigne Syrius.

Episode 14 Se rendre à la mine

PRIOR

Après avoir pris quelques renseignements sur la localisation précise de la mine et avoir fait quelques emplettes pour l'exploration (telles que torches, lanternes, cordes, grappin, etc.) sur les conseils de Syrius, dernier grand Vautour en vie, les PJ vont bien devoir se mettre en route et quitter ce si attractif et étonnant Saloon !

Si les PJ y pensent, ils peuvent se faire conduire en chariots jusqu'à la fourche par les Hyènes et ainsi gagner du temps car ceux-ci se déplacent à environ 8 km/H (soit 2x plus vite qu'à pied) et sans fatigue pour les PJ.

Dans les autres cas, les PJ devront effectuer le trajet à pied. Heureusement, la route principale est toute tracée, praticable et carrossable. Il leur faudra juste peiner dans les chemins de traverse.

Enfin, toujours est-il qu'à part la description du paysage, il ne se passe à priori rien de notable sauf si ... le MJ le désire mais autant pas éreinter et esquinter les PJ avant l'exploration de la mine.

Le paysage est aride et rocailleux mais il est loin d'être lunaire et désertique. En effet, le chemin caillouteux est bien aménagé, rendant l'ascension à pied pas trop pénible, ce qui rappelle que toute la zone a été vouée à une exploitation intensive.

Il reste çà et là quelques mines en exploitation. Les coups de pioches raisonnent dans les montagnes, le

dévalément soudain d'un wagonnet fera sursauter les PJ, une rencontre avec des mineurs de l'équipe de relais, le passage des Hyènes et de leurs chariots, etc.

Partout ailleurs, ce ne sont que des vestiges d'un passé glorieux, non pas révolu, mais sérieusement amoché.

Des trous de mines béants recouverts de toiles d'araignées, à moitié écroulés ou encombrés de débris ou de graviers. Du matériel abandonné et rouillé par le temps qui gît au sol, des rails tordus, des wagonnets renversés, des panneaux de concession brisés au sol, renversés par le vent, délavés par les intempéries, etc.

Il faudra juste que les PJ aient prêté quelque attention aux indications fournies par Syrius afin de rejoindre la mine hantée...

Les PJ ont-ils noté le trajet ? Si non, faites-les tourner en rond et errer quelques temps jusqu'à ce qu'ils puissent demander leur route à quelques mineurs revenant d'une journée de labeur, qui les laisseront bien vite sur place, horrifiés par la destination que les PJ cherchent à atteindre.

« Prenez le chemin principal ; bifurquez vers les Monts Embrumés et les Montagnes de la Fortune ; poursuivez jusqu'à la fourche et marchez sur 8 km. Vous atteindrez la vieille concession de Ramaki et grimpez le talus et passez de l'autre côté : c'est là ! » disait Syrius.

Sur une aire dégagée, aride et lugubre, on entraperçoit l'entrée menaçante de la vieille mine...

Episode 15 Devant la mine PRIOR

1. Entrée. De plus près, la première impression se confirme, il n'y pas âme

qui vive ici et dans les environs. Tout paraît vide, un vent glacial balaie le plateau qui donne accès à l'entrée de la mine... Le tableau ne fait pas honte à son surnom de « mine hantée ».

A l'intérieur, pas un bruit, pas un murmure, un noir pesant engloutit les lieux. Hélez ne fera que surgir un sinistre écho qui n'en finit plus de raisonner, ce qui glacera d'effroi les plus impressionnables mais de toutes façons, il n'y a personne avec vous, aucun n'aurait osé vous accompagner !

Sans lumière

Sans lumière, il sera impossible de distinguer son chemin dans les dédales qui vont suivre.

De plus, toute torche ou lanterne ne diffusera qu'un faible halo de lumière blafard qui fera surgir à chaque recoin ou angle des ombres menaçantes... Les lumières vacilleront à l'intérieur des galeries pour parfois s'éteindre et plonger les PJ au beau milieu de l'obscurité, peut-être lors de moments cruciaux ?

Peur panique du noir – sensation de claustrophobie

Le MJ pourra jouer avec cette perpétuelle sensation de ne pas bien tout distinguer, de ne pas voir les détails, de ne pas remarquer ce qui se tapit dans l'ombre, sur les peurs engendrées par l'imagination galopante des PJ : donnez-leur l'impression qu'un monstre peut bondir à tout instant !

Bref MJ, amusez-vous de la paranoïa habituelle des PJ dans ce genre d'environnement qu'ils imaginent hostile et fourbe.

Note sur l'infra-vision

L'infra-vision ne permet pas de se mouvoir dans le noir, elle ne permet que de distinguer un corps plus chaud. Les murs, plafonds, sols et objets ont tous la même température.

Enchaînement des épisodes

Si le MJ décide de ne pas faire vivre l'épisode suivant, il se rendra directement à l'épisode 17.

Sinon, il s'embarquera pour une course folle en wagonnet à travers les galeries du premier niveau.

Episode 16 La Mine Infernale *minor*

Le 1^{er} niveau n'est plus exploité depuis bien longtemps. Les PJ n'auront qu'à le traverser au pas de charge, et pourquoi pas à bord d'un wagonnet lancé à toute vitesse parcourant celui-ci à vive allure. Embarquez et bouclez vos ceinturons !

Principe

Aucun plan ou trajet ne figure ici. Le MJ a le loisir de créer selon ses envies le parcours que suivront les PJ.

Vous pénétrez à l'intérieur de la mine, il y règne une atmosphère moite. L'eau suinte des parois et par endroits, elle ruisselle même, vous pataugez dans de grandes flaques. Les poutres et poutrelles des galeries grincent et craquent parfois dans un bruit sinistre, prêtes à céder à tout instant... Au sol, quantité de débris jonchent le sol : bois, pierre, outils, etc. Dans le noir absolu, vous butez à tout instant sur quelque chose de froid et d'inerte et manquez de tomber à chaque pas... Une torche serait vraiment la bienvenue pour progresser avec plus de facilité.

Après une dizaine de mètres, vous arrivez en vue d'un wagonnet. Il est vide et tient encore debout sur les rails qui lui servent de guide dans la pénombre. Vous pouvez tous vous installer à son bord, l'un derrière l'autre. La personne tout à l'avant aura le contrôle de la seule manette de frein, faites en sorte qu'elle soit habile...

Sous l'impulsion du dernier qui saute dans la benne, le wagonnet se met en branle tout doucement dans un bruit strident et la pente aidant, très rapidement, il prend de la vitesse ! ...

Si le MJ n'a pas le temps ou l'envie de jouer cette partie, il peut se reporter directement et sans conséquence à la trame de l'histoire à l'épisode suivant.

Instructions

Le MJ dispose ci-dessous d'une liste non exhaustive d'évènements (les plus farfelus et improbables - que voulez-vous ? C'est ça, l'aventure !) pouvant survenir en pareil cas. C'est au MJ de choisir par la carte le menu de la traversée infernale !

Evénements

1. Aiguillage "Divergence" : vous dévalez et arrivez bientôt à un embranchement, où il vous faudra choisir quelle direction prendre mais en aurez-vous l'occasion, car votre choix doit se faire à l'instant !

Vous n'avez pas l'occasion de freiner, il faudra, à distance faire basculer la manette d'aiguillage ! Un choc violent, un objet lourd jeté dessus avec force. Le lanceur devra pour réussir faire un test de force avec un DD15.

Quid en cas d'échec ? La manivelle est loupée et vous foncez droit dans un mur ! Le choc sera violent et le premier

joueur sera projeté contre celui-ci et encaissera 1d3 de dégâts.

2. Hauteur de plafond "Attention la tête" : soudain le plafond se rabaisse d'un coup ...

Il suffit que les PJ se blottissent au fond du wagon et il ne leur arrivera rien.

Quid en cas d'échec ? le malheureux se heurte la tête et se prendra 1d3 de dégâts.

3. Perceurs "Averse meurtrière" : Vous parcourez les galeries, alors que vous ne vous attendez à rien de fâcheux et que votre vitesse est réduite dans une légère montée, 1d4 perceurs vous tombent dessus.

Rien, ils s'abattent sur les PJ surpris. Ensuite, il faudra les évacuer car dorénavant, ils sont vulnérables et leurs corps se recouvrent d'une sécrétion acide qui cause un point de dégâts au contact. Une saleté, ces perceurs...

4. Négocier un virage "Slalom" : au détour d'une galerie, vous voyez un terrible virage s'amorcer... que faites-vous ?

Il suffit aux PJ de tous se pencher du côté inverse.

Quid en cas d'échec ? Malheur, le chariot fait une terrible embardée et vous voilà tous jetés à terre et vous vous relevez avec 1d3 points de dégâts. Il faudra reprendre votre visite à pied.

5. Une vitesse vertigineuse. "Course-folle" : vous êtes au sommet d'une effroyable descente aux enfers, très vite votre wagonnet prend une vitesse folle, vous cahotez et tremblez

de toutes parts, et vous sentez l'arrière de celui-ci se lever avec la vitesse.

Il suffit de mettre tout son poids à l'arrière et de freiner progressivement mais pas d'un coup sec.

Quid en cas d'échec ? Vous êtes tous jetés par-dessus bord, les deux premiers qui tombent se prennent 1d3 de dégâts, les autres leur tombent dessus, perdant un point de dégât alors que les malheureux se prennent un autre point de dégât.

6. Cahotement "Tremblements" : les rails sont encombrés de petits débris, cailloux et votre wagonnet cahote de tous les diables.

Rien n'est à faire, il faut attendre que ça passe. Attention à certains objets fragiles que vous transportez qui pourraient se briser avec les vibrations.

7. Flaques : votre wagonnet traverse une immense zone à moitié inondée. Les roues qui sillonnent le passage font surgir d'énormes gerbes d'eau telles une symphonie aquatique digne des plus grandes fontaines.

Ce n'est pas bien méchant, vous êtes juste tout mouillé. La poursuite de l'exploration ne sera pas très gaie...

8. Traversez dans le vide "Où est le pont ?" : votre wagonnet parcourt une zone où l'abîme vous guette en bas et soudain le rail au loin est détruit, laissant une ouverture béante sur le vide profond...

Aux PJ d'improviser : s'arrêter avant et construire un pont de fortune, jeter un objet sur la voie, improviser un tremplin, etc...

Quid en cas d'échec ? Vous tombez et vous écrasez plus bas. Heureusement, ce n'était pas bien profond, mais votre wagonnet est détruit, il vous faudra poursuivre à pied, chancelant sous la douleur de 1d3 points de vie perdus, d'ailleurs vous arrivez enfin au second niveau de la mine...

Episode 17 Exploration de la mine **PRIOR**

Si vous n'avez pas fait jouer l'épisode précédent, commencer l'exploration de la mine par celui-ci.

Le MJ trouvera ici les pièces essentielles au déroulement de l'intrigue et de l'aventure. Une visite s'impose. Leur déroulement est capital.

2. Stock – équipement. On trouve quantité d'outils, de matériel d'étalement et de soutènement. Une vieille pompe à levier manuelle traîne dans un coin. Des caisses contiennent des lames et têtes de pioches de réserve. Il y a même encore un coffre cadenassé posé sur un chariot à roulette.

Ce coffre contient pour près de 100 PO de pépites d'or. Il devait être ramené en ville pour être vendu.

3. Salle d'armes. Ici, rien n'a bougé. Seule la rouille a fait son office. Aucune arme n'a été saisie pour défendre sa vie, aucune précipitation due à la folie furieuse d'un combat sans merci.

En fouillant les lieux, les PJ peuvent encore dénicher un splendide bouclier qui s'avère être d'une construction remarquable, il confère un bonus de +1 par rapport à un bouclier ordinaire.

Les PJ peuvent déduire que l'adversaire qui a décimé les mineurs n'était pas un adversaire venu de l'extérieur. Il devait venir de l'intérieur, sinon on aurait pu lui faire face, l'arme à la main.

4. Salle de séjour. Ici encore, cette désagréable sensation de sérénité comme si de rien n'était, alors que bon nombre de personnes ont disparu d'ici !

Des bacs à double étage servent de couchettes aux mineurs, certains draps sont faits alors que l'autre moitié des draps est défaite.

Et dans le coin supérieur droit, se trouve un meuble secrétaire et une chaise avec accoudoirs en bois garni d'un rembourrage de tissu.

La table est massive. Tout autour se trouvent des tabourets et un banc-coffre.

En fouillant le garde-manger, les PJ ne trouveront plus que de la nourriture pourrie, avariée et rance et de l'eau croupie. Rien d'étonnant.

En fouillant les couchettes, au creux d'un matelas et sous un oreiller, on peut trouver deux petites bourses de toile fermées par un lacet de cuir contenant des pépites d'or d'une valeur de 7 PO.

Le désordre des unes et le rangement des autres s'explique par le fait d'une présence d'une équipe de jour et de nuit. L'une a fait son lit, l'autre s'est précipité en dehors !

A l'intérieur du coffre, on ne découvrira que des ustensiles de cuisine. Rien de bien intéressant si ce n'est ce service à chopes en étain et sa cruche

légèrement cabossée. Tout ceci pourrait s'échanger contre 100 PA.

Par contre la fouille du bureau est beaucoup plus intéressante. Les PJ y trouvent à côté d'une plume trempant encore dans un encrier desséché, un vieux livre poussiéreux ouvert. A y regarder de plus près, on se rend compte qu'il s'agit du rapport du maître-ingénieur sur l'exploitation de la mine.

Les PJ pourront l'emporter et prouver le potentiel d'exploitation mais ce n'est pas le plus intéressant, voyez ce dernier paragraphe qui se finit griffonné à la hâte, à peine lisible.

Jour 0

Aujourd'hui, nous avons commencé l'exploitation d'une nouvelle veine. Les premières estimations et constatations sont prometteuses : cela semble être un excellent filon. J'intensifie le travail.

Jour +1

Voilà, c'est percé. En dégagant une salle d'extraction, les mineurs m'ont indiqué avoir trouvé une étrange plante souterraine. Moi qui ne suis pas botaniste, je pensais que les plantes avaient besoin de lumière ? J'en prélèverai échantillon que j'enverrai avec les prochaines pépites en ville pour analyse...

Jour +2

Mon second m'informe que l'équipe de nuit n'est pas revenue à ses quartiers ? On raconte que Joss été aperçu le teint jaunâtre dans l'une des galeries stériles...

J'ai envoyé l'équipe qui se reposait aller jeter un œil, voici près d'une heure qu'ils n'ont pas donné de nouvelles !? Je n'ai pas entendu de

coup de grisou ? Une émanation insidieuse d'un gaz asphyxiant aurait-il décimé l'équipe en place ?

Je ne sais pas ce qui se passe mais je vais aller voir pour en avoir le cœur net...

5. Embranchement. Celui-ci mène dans toutes les directions Nord-Sud et Ouest-Est.

8. Veine exploitée. On trouve tous les outils laissés sur place comme si on s'était absenté pour quelque temps (qui sont devenus une éternité). On exploitait un filon ici, comme en témoignent le chariot encore rempli de terre à trier, à déblayer et à évacuer...

12. Reportez-vous à l'épisode 20.

Episode 18 Pendant l'exploration

PRIOR

Le MJ trouvera ici la description d'évènements propres à l'exploration de la mine. Leur déroulement est subsidiaire si le MJ le désire.

11. Zone d'éboulement. Alors que les PJ se trouvent au bout de cette galerie, un craquement sinistre se fait entendre. Il s'agit d'une poutrelle du soubassement qui, sous l'effet du manque d'entretien et de sa vétusté, vient de se briser... Des graviers commencent à pleuvoir du plafond, tout cela ne va pas tarder à s'affaisser.

Chaque PJ doit réussir un Jet de réflexe DD 15 pour ne pas terminer enseveli ou il risque de périr si on ne l'extirpe pas des décombres et gravats avant 1d4 +2 rounds.

Le PJ enseveli doit réussir un test de vigueur DD10 pour ne pas périr instantanément. Les autres PJ doivent réussir un jet sous Constitution DD10

pour ne pas s'étouffer avec toute cette poussière et être occupé à s'étrangler pendant 1d3 round, incapables d'effectuer la moindre autre action.

Il suffit pour cela de se précipiter à la salle du stock et ramener des pelles et pioches pour dégager rapidement le malheureux. La tâche n'est pas dure, il faut juste agir prestement.

7. Piège à eau. Vous avancez péniblement dans l'obscurité sans remarquer que le sol est rendu extrêmement glissant par une sorte de mucus visqueux.

Les PJ doivent réussir un Jet de réflexe DD15 pour ne pas glisser et tomber dans la mare d'eau stagnante glaciale qui se trouve au bout du couloir. Un Test de constitution DD10 qui échoue indique que le PJ meurt instantanément d'un choc d'hydrocution.

9. Salle des Perceurs. Il vous semble apercevoir les restes d'ossements humains. Si, intrigué, vous approchez, une pluie de perceurs s'abat sur vous !

Il y a 2 petits perceurs par personne. Les attaques portent car elles se font sous l'Effet d'un Jet de Surprise qui, avec un malus de -7 à l'égard du groupe, échouera plus que probablement.

La curiosité est un vilain défaut. Enfin, vous trouverez sur le cadavre 33 PA.

Perceur

Animal de taille P à M ;

DV 1d8+2 (6pv); 2d8+4 (13pv); 3d8+6 (19pv); 4d8+8 (28pv)

Ini +2

Déplacement : 1,50m

CA 18(+1 taille ; +7 naturelle) contact 11 ; pris au dépourvu 18 ; 17(+7

naturelle) contact 10 ; pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +1 ; +1 ; +3 ; +3

Attaque : corne (+1 corps à corps ; 1d6) ; corne (+1 corps à corps ; 2d6) ;

corne (+3 corps à corps ; 3d6) ; corne

(+3 corps à corps ; 4d6)

Attaque à outrance : corne (+1 corps à

corps ; 1d6) ; corne (+1 corps à

corps ; 2d6) ; corne (+3 corps à

corps ; 3d6) ; corne (+3 corps à

corps ; 4d6)

Espace occupé/allonge : 1,50m/,150m

Attaques spéciales : Surprise

Particularités : détecte les bruits et

chaleurs à 120m

Jets de sauvegarde : Réf -, Vig +2, Vol

-1

Caractéristiques : For 11; Dex 10 , Con

14 , Int 4, Sag 9, Cha 2

Compétences : Détection +3 ;

Discrétion +7 ; Equilibre +5 ; Escalade

+5 ; Perception auditive +6

Dons : -

Facteur de puissance : ½ ; 1 ; 2 ; 3

AI généralement neutre

Surprise : il attaque en se laissant tomber : pénalité pour le groupe face à la Surprise -7 !

10. Gaz étouffant. Ce sinueux couloir très étroit semble totalement barré. Un vieil écriteau moisi semblait avertir de quelque chose...

Un PJ prudent essaiera de gratter la couche de moisissures et de salpêtre qui recouvrait l'écriteau en bois. Celui-ci indique en grosses lettres peintes à la main : « Danger Gaz Mortel ».

Un PJ imprudent poursuivra pour se retrouver au fond piégé dans une nappe invisible d'un gaz irritant et suffocant qui le conduira à la mort s'il ne réussit pas un test de Constitution DD15. Sinon, il perdra connaissance et

mourra dans les 1d4 + 1 round. On ne retrouvera que son corps bleui.

6. Grisou. Alors que vous avanciez prudemment à la lueur de votre torche ou lanterne, un soufflement se fait entendre et ... Une énorme déflagration se fait entendre. Vous êtes projetés en arrière.

Si les PJ possèdent le canari, celui-ci défailira avant qu'ils n'atteignent cet endroit. Il vaut mieux ne pas s'aventurer plus loin.

Un Jet de réflexes DD 15 vous évitera de perdre 1d3 de dégâts contre la paroi et un autre Jet de réflexes DD 15 réussi vous permettra de n'encaisser que la moitié des dégâts (1d6 occasionnés par les brûlures).

Episode 19 Au détour d'une galerie **PRIOR**

Si le MJ décide de ne jouer qu'avec un seul groupe, cet épisode n'aura pas lieu. Par contre, si un groupe rival participe à l'aventure, qu'il soit composé de PJ ou PNJ, cet épisode se déroule comme suit.

Le groupe de base aura compris en déambulant dans la mine qu'un péril bien plus mystérieux et puissant qu'un coup de grisou aura décimé les mineurs et toutes les personnes à venir !

Les dernières notes du journal de bord ne laissent aucun doute, il plane sur cette dernière galerie exploitée une réelle menace, insidieuse à ce qui est noté et sans oublier la vision relatée par les mineurs, telles des ombres possédées et vidées de toute humanité. Brrr...

Bref, tout ceci devrait pousser les deux groupes à coopérer pour faire face ensemble au péril qui se terre tout au fond de la mine et qui a su malgré le temps subsister, voire peut-être augmenter ?

Les MJ concernés feront tomber les deux groupes face à face vers la fin de l'exploration !

Gérez la rencontre, qui ne devrait normalement pas finir en bain de sang pour leur réussite personnelle !

Le mieux est que ceux-ci décident de terminer ensemble l'aventure contre ce *Mâââl*.

De toute façon, si l'un des groupes part visiter la dernière salle, quelques bruits de combats et râles des zombis-jaunes présents devraient vite faire rapprocher l'autre groupe qui sera aussitôt et également assailli par le parfum du rampeur – jaune et ses sbires.

Episode 20 T'as pas bonne mine

PRIOR

Le MJ veillera à diminuer le nombre d'adversaires s'il a fait jouer le scénario sans l'intervention d'un second groupe de PJ (ou de PNJ).

12. Vous sortez de la salle précédente et allez pénétrer la galerie suivante. Ici, quasi aucun travaux de soutènement n'a été réalisé, comme si on n'en avait jamais eu l'occasion... Vous n'avez d'ailleurs pas l'opportunité d'y réfléchir plus longtemps que des monstrueux zombis au teint jaune, l'œil hagard, se jettent sur vous... Leur crâne a l'air criblé d'orifices... Certains se battent avec leurs griffes ou avec des armes de fortune telles que des pioches, des piolets, des pelles, des barre à mine, etc.

Zombis-jaunes

Il y a 1,5 zombis-jaunes par PJ (par exemple : 4 PJ combattront 6 zombis). Ceux-ci ont pour mission de vous entraîner vers leur rampeur –jaune.

Rampeurs-jaunes

Les deux rampeurs-jaunes présents sont représentés sur la carte par un disque noir. Ils sont placés de telle façon que, lorsqu'on combat le premier terré dans le renforcement est, on tombe sous le parfum insidieux et périlleux du deuxième !

« Que le ciel me tombe sur la tête ! »

Une façon ingénieuse de se débarrasser facilement des rampeurs-jaunes est de profiter de la fragilité des soubassements et des étalements pour faire s'abattre sur ces plantes maléfiques 3 tonnes de roches issues directement du plafond !

Il suffit d'une bonne déflagration causée par un sort magique « explosif » d'une assez forte envergure.

Caractéristiques des monstres en présence

Rampeur-jaune

Plante de taille G comme un pied de vigne;

DV 3d8+3 (15pv)

Ini -5

Déplacement : -

CA 13 (Dex -5 ; +8 naturelle) contact 5 ; pris au dépourvu 13

Attaque de base/lutte : +3/+7

Attaque : liane (+3 corps à corps ; 1d6) ;

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

Attaques spéciales : Gaz (pollen)

Particularités : plante , vision dans le noir

Jets de sauvegarde : Réf -, Vig +4, Vol -4

Caractéristiques : For -; Dex -, Con 13
, Int 0, Sag 2, Cha 1
Compétences : -
Dons : -
Facteur de puissance : 3
Al généralement neutre

Gaz : s'il perçoit une victime dans les 10m, il projette un pollen parfumé empoisonné et sauf jet de réflexe (DD15) réussi la victime est sous son charme. Dès que victime est près du rampeur – jaune, en 2 rounds des racines rentreront dans son crâne. Elle perd par la suite 1d4+1 d'Int / round. Si son Int tombe à 1-2 : elle devient un zombi - jaune (ou zombi-porteur). Si son Int tombe à 0 : elle meurt !

Zombi-jaune

DV garde ses pv
Ini +0
Déplacement : 6m
CA 17 (+7 naturelle) contact 10 ; pris au dépourvu 15 ou 17
Attaque de base/lutte : +1/+1
Attaque : griffe (+1 corps à corps ; 1d6) ; ou arme (+1 corps à corps ; 1d8) ;
Espace occupé/allonge : garde son espace et allonge
Attaques spéciales : -
Particularités : ne peut être repoussé par prêtre
Jets de sauvegarde : variable suivant zombi
Caractéristiques : For 11 ; Dex 10 ; Con - ; Int 1-2 ; Sag 10 ; Cha 1 ;
Compétences : -
Facteur de puissance : variable
Al toujours mauvais

Proposition d'un monstre en plus

Rôle-dessus

Animal de taille TG

DV 10d8+30 (75pv)

Ini

Déplacement : +10

CA 17 (+1 dex ; -2 taille ; +8 naturelle)
9 contact ; pris au dépourvu 17
Attaque de base/lutte : +5/+6
Attaque : morsure (+5 corps à corps ; 1d6) ;
Espace occupé/allonge : 4,50m/4,50m
Attaques spéciales : Constriction
Particularités : vision dans le noir
Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +5, Vol +2
Caractéristiques : For 19; Dex 13, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 13
Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +11, Discrétion +2, Perception auditive +11
Dons : Attaque en vol, Vigilance
Facteur de puissance : 8
Al généralement neutre

Constriction : Il se laisse tomber sur sa victime et après un jet d'attaque au corps à corps réussi fait suffoquer sa victime pour 1d6 / round de dégâts et celle-ci mourra après 1d4+1 rounds. Elle ne peut se défendre qu'avec arme courte portée en main lors de l'attaque. Le rôle-dessus n'arrêtera que s'il est tué.

Epilogue

Voilà, l'aventure s'achève ici.

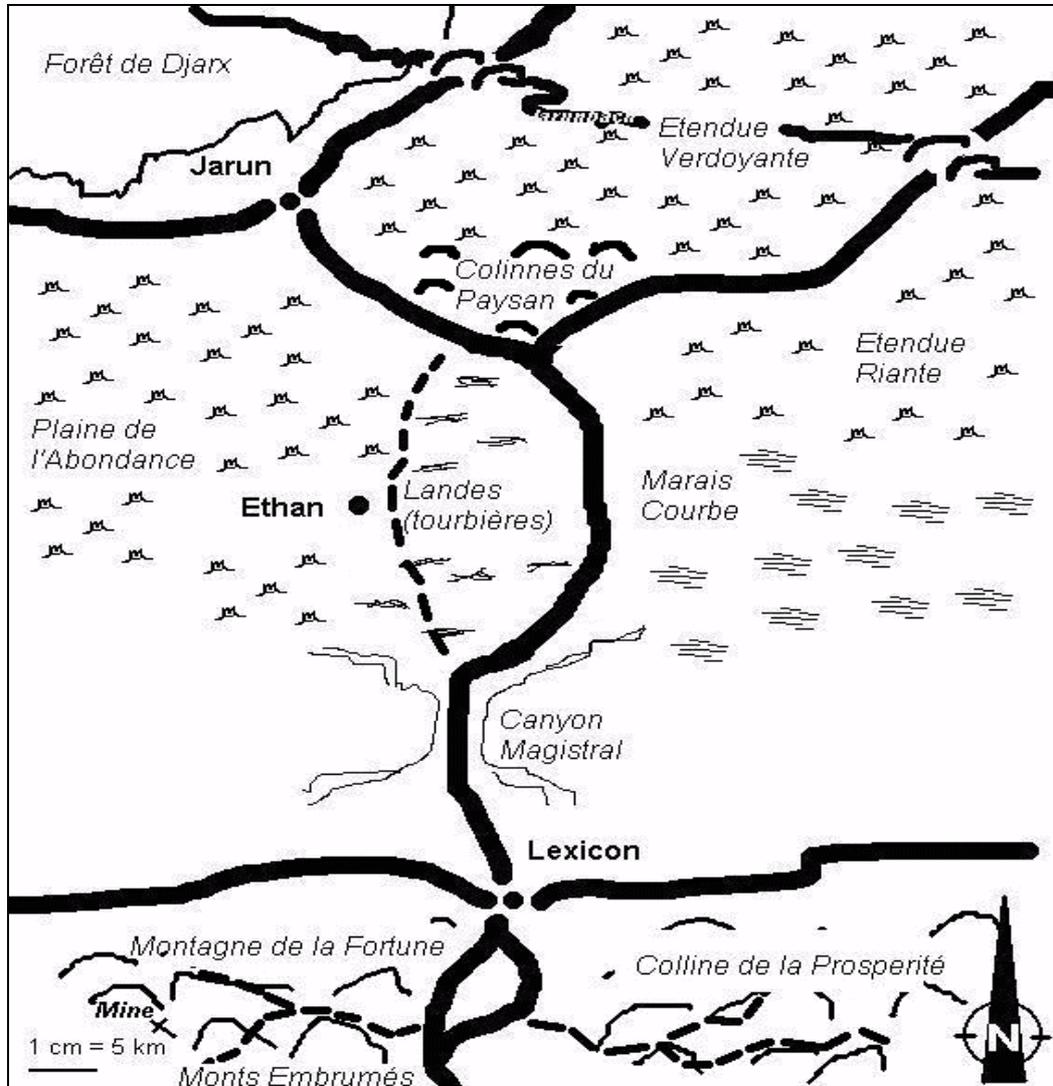
Les PJ auront ramassé quelques pépites d'or grosses comme des noix, preuve que le filon n'est pas mort et auront fait le nécessaire auprès des autorités de la ville après avoir éradiqué le mal qui rongeaient la vieille mine !

Ensuite, ils se rendront fièrement à Jarun pour annoncer les bonnes nouvelles à Edmond de Zarak comblé qui leur réglera rubis sur l'ongle ce qu'il leur devait !

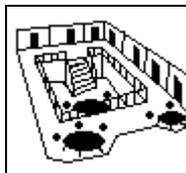
Peut-être qu'un PJ aura gardé comme souvenir une pépite d'or de cette aventure !?

Illustrations :

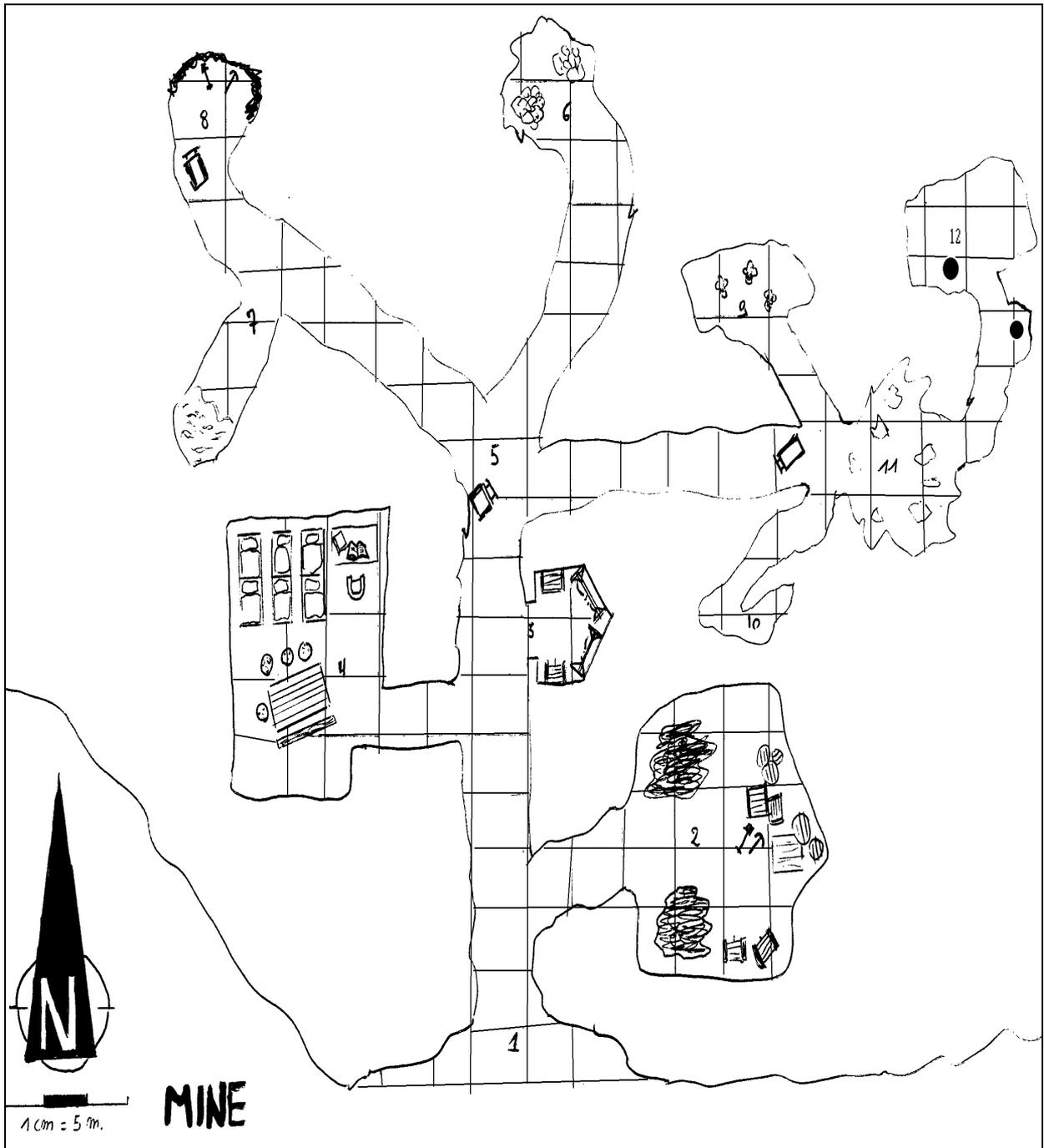
Carte de la région



Auberge



Plan de la mine



Index

Préparation

Introduction

Personnages Joueurs (PJ)

Groupe 1 (groupe de base)

Groupe 2 (groupe PJ ou PNJ rivaux)

Background

Région en général

Villes et village

Lieux rencontrés et traversés

Vautours et consorts

Résumé

Résumé

Ligne du temps

Aventure

Avertissement

Episode 1 Introduction

Episode 2 Ordre de mission

Episode 3 Informations acquises

Episode 4 Informations à dénicher

Episode 5 En route

Episode 6 Ambuscade

Episode 7 Attaque du convoi

Episode 8 Chariots en cercle

Episode 9 Crochet par Ethan

Episode 10 Arrivée à Lexicon

Episode 11 L'auberge "le Saloon"

Episode 12 Péripéties

Episode 13 Un récit passionnant

Episode 14 Se rendre à la mine

Episode 15 Devant la mine

Episode 16 La Mine Infernale

Episode 17 Exploration de la mine

Episode 18 Pendant l'exploration

Episode 19 Au détour d'une galerie

Episode 20 T'as pas bonne mine

Illustrations

Carte la région

Auberge

Plan de la mine

