



LA MALEDICTION DE MON ANCETRE

SCENARIO POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 2 A 3

Par Wilke Franck, revu Blueace

LE CONTEXTE:

Depuis plus d'une semaine, **Felsfeld**, un vieux marchand de tissu du village de Tesla, dans la province de la Marche d'Azilian, est au bord du désespoir: son petit-fils Massio, qui représente toute sa famille, a disparu, enlevé par une troupe d'Orcs à ce que prétend un villageois.

Le pauvre homme trouva un matin un morceau de parchemin sur lequel était inscrit, dans un langage approximatif, le montant d'une rançon qui s'élevait à 4250 pièces d'or (!) en échange, bien entendu, de la vie de Massio. Avec ce pli se trouvait une petite boîte métallique à l'intérieur de laquelle un doigt tranché à la première phalange reposait sur un bout d'étoffe noir. Felsfeld est certain qu'il s'agit de l'index de son petit-fils. L'homme devra déposer la somme dite au creux de l'arbre mort de la fourche de Brisbaal à la prochaine pleine lune.

Mais le drame réside dans le fait que le vieux commerçant ne peut bien évidemment pas payer, d'autant plus qu'il est lui-même endetté et que personne ne veut ou n'a la capacité de lui prêter une telle fortune. La seule issue possible reste celle que proposa son ami **Bestrek**, faire appel à des aventuriers téméraires qui devront tenter ce qui semble impossible: retrouver Massio avant la date fatidique.

Note au DM: Felsfeld sera totalement impossible à joindre car, sur les conseils (douteux) de Bestrek, il est parti pour plusieurs jours à Brisbaal pour tenter éventuellement de quérir le montant de la rançon en cas d'échec des aventuriers. Mais il reviendra les mains vides...

LA VERITABLE HISTOIRE:

Il y a de cela presque 50 ans, **Trémis**, grand-père de Bestrek et adepte des arcanes, semait la terreur et la dépravation dans la région. Un vieux prêtre, **Bellimass**, réussit à mettre fin au règne du mage lors d'un combat épique au cours duquel Trémis fut maudit: il fut condamné à errer sans fin dans les profondeurs des grottes de Brisbaal.

Bestrek a retrouvé son grand-père, mais ne peut rien faire pour casser la malédiction. Il crie vengeance ! L'occasion se présenta le jour où il découvrit que son ami Felsfeld est le petit-fils de feu Bellimass. Eliminer le commerçant serait bien trop simple et trop rapide, alors il échafauda un plan diabolique afin de torturer Felsfeld comme Trémis l'est aujourd'hui.

Sachant qu'immense est l'amour que porte le commerçant pour son petit-fils, il décida, après avoir soudoyé quelques Orcs, d'enlever ce dernier et de demander une rançon. Le désespoir de Felsfeld allait momentanément disparaître et l'espoir revenir avec ce groupe d'aventuriers qui pourrait délivrer Massio. Mais bien entendu Bestrek n'a aucune intention d'échanger l'enfant contre l'argent, et il compte bien que l'annonce de l'échec de la mission et donc la mort de Massio soit un coup fatal pour le vieux commerçant. Bestrek a tout prévu, les aventuriers s'ils trouvent la piste des grottes seront attendus.

L'AVENTURE:

Bestrek est un homme d'une quarantaine d'années, au visage osseux, de taille moyenne et au regard froid. Il s'occupe de la sécurité du village. Il donnera aux personnages tous les éléments du contexte et propose donc de les engager pour une récompense de 500 pièces d'or si la mission est couronnée de succès. Il leur fera également un descriptif de Massio (*jeune garçon de 9 ans blond*). Fausse description évidemment, qui correspond en réalité à l'occupant de la cellule 5). Après cette entrevue il quittera discrètement le village pour se rendre aux grottes de Brisbaal.

Note au DM: Si d'une façon ou d'une autre, les personnages se montrent trop méfiants à son égard (après détection du mal, de l'alignement ou du mensonge par exemple) ou en viennent à le démasquer, Bestrek dans un grand cri se suicidera en se plantant une dague en plein cœur, non sans avoir averti les aventuriers que si lui ne tue pas Massio, eux le feront à sa place.

LE VILLAGE:

Les aventuriers doivent donc partir en quête d'informations dans le village. Celui-ci est de dimension modeste. Ses bâtisses sont concentrées de part et d'autre de la route principale qui le traverse. Il est entouré par de solides palissades de bois de cinq mètres de hauteur. En questionnant les habitants, les joueurs peuvent apprendre que :

- 1- Une petite armée d'Orcs rôderait alentour (Faux)
- 2- Leur chef serait un troll possédant deux têtes (Faux)
- 3- Plusieurs enfants de la région auraient disparu (Vrai)
- 4- Le grand-père de Felsfeld était un grand prêtre (Vrai)
- 5- Les grottes de Brisbaal seraient occupées depuis peu (Vrai)
- 6- Alsakio connaîtrait le ou les auteurs de l'enlèvement (Vrai)

ALSAKIO, LE TEMOIN:

L'enquête doit conduire les aventuriers à la maison d'Alsakio, le maréchal ferrant du village. En arrivant devant chez lui, les personnages trouveront sa demeure fermée, personne ne répondant. En la contournant ils découvriront qu'une fenêtre et ses volets, qui donnent sur l'atelier, ont été fracturés.



La grange et l'atelier sont très bien entretenus. Une petite porte dans l'atelier donne accès à l'étage. Là, les personnages découvriront de nombreuses traces de lutte et le corps ensanglanté et froid d'Alsakio. De nombreux débris et papiers jonchent le sol. En fouillant dans sa chambre ils pourront découvrir un message dissimulé dans table de nuit :

J'ai peur. Depuis l'enlèvement de Massio je me sens menacé. Je sais qui est derrière tout cela, c'est Bestrek, je l'ai vu avec l'enfant prêt des Grottes de Brisbaal, mais comment puis-je le dire alors que celui-ci est si puissant dans le village ? Il va sûrement tenter de me faire tuer.

LES GROTTES DE BRISBAAL:

L'auteur du délit maintenant identifié, mais introuvable, les aventuriers devraient se rendre aux grottes de Brisbaal, à un peu plus d'une demi-journée de marche du village. Hormis l'attaque de quelques loups affamés, la traversée de la forêt qui sépare le village des grottes sera assez paisible.

6 LOUPS: DV:2+2 pv:11 CA:7 TAC0:19 DG:2-5

1) L'entrée des grottes: L'endroit est quelque peu masquée par des buissons, cependant il ne semble pas gardé. L'ouverture est béante car une lourde herse de troncs de bois est levée...

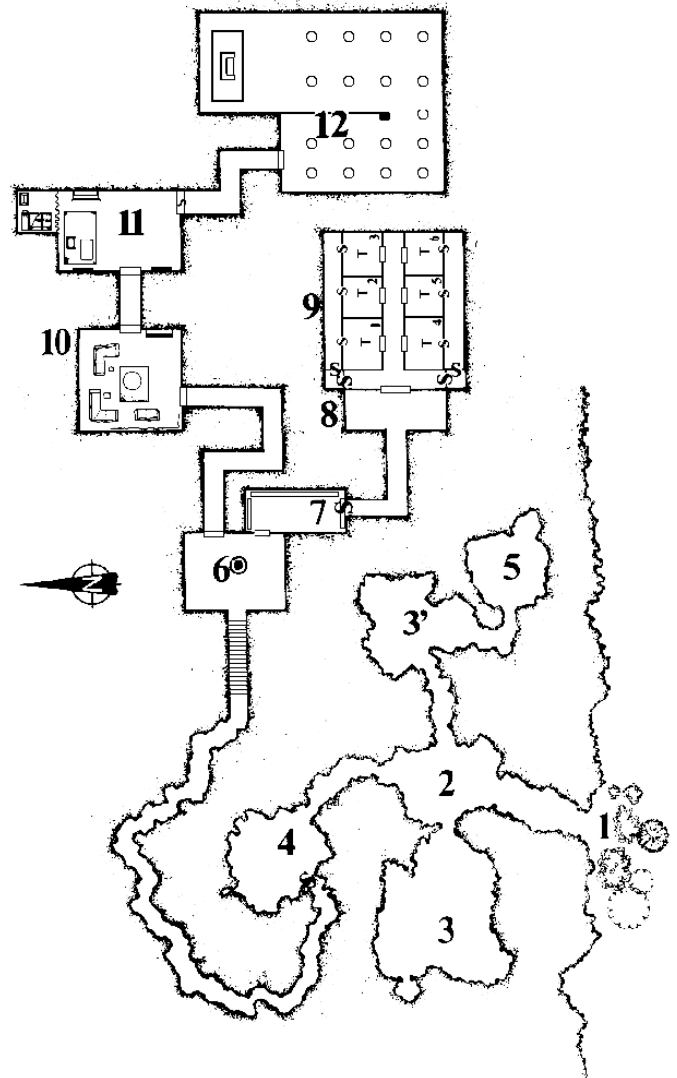
Note au DM: Toutes les grottes, sauf indication, sont plongées dans la pénombre. Il y a de nombreuses traces d'éboulements. L'humidité y est assez forte et les parois sont en partie recouvertes de mousses et de champignons. Le sol est inégal, poussiéreux et parfois boueux.

2) La caverne principale: A cet endroit les Orcs, organisés en 3 groupes, tendront une embuscade aux aventuriers, averti de leur possible venue par Bestrek. Ils couperont d'abord la retraite aux aventuriers en abaissant la herse grâce à une manette, avant d'attaquer à distance dans un premier temps, puis au contact par la suite.

A-3 ORCS: CA:6 pv:4 TAC0:19 DG:1-6 (arcs et épées courtes)
B-4 ORCS: CA:6 pv:8 TAC0:19 DG:2-5 (arbalètes)/1-8 (haches)
C-3 ORCS: CA:6 pv:3 TAC0:19 DG:1-6 (arcs et épées courtes)

3) Les quartiers Orcs: dans la paroi Sud se trouve une cache masquée par une roche. A l'intérieur il y a une bourse de cuir fermée par un lacet qui contient 100 PO. A côté se trouvent **deux fioles** (soins mineurs et invisibilité) en terre cuite.

3') Les quartiers Orcs: hormis un décor classique, l'air ambiant est chargé d'une odeur de pourriture. Au centre de la pièce se trouve une grosse caisse de bois en mauvais état, retournée pour faire usage de table. Autour de celle-ci sont disposés quatre tabourets. Quatre paillasses sont placées dans le coin Nord (80 PA sont caché dessous).



4) Salle de gardes: Cette grotte est éclairée par quatre torches. Une table et deux bancs, en bon état, se trouvent en son centre. Sur le mur Ouest on peut voir un râtelier d'armes avec deux haches (les autres ont été utilisées durant l'embuscade). On remarque également que les parois sont fissurées par endroits. Il y a un passage sur le mur Est. Pour l'actionner il suffit de lever la manette située dans une cache derrière le râtelier.

5) Le dépôt: L'entrée est close par une porte en bois aux ferrures rouillées. A l'intérieur, à droite en entrant, on voit trois

tonnelets (du vin et de l'eau), un tonneau (viande séchée) ainsi que plusieurs sacs en toile de tailles diverses (froment, blé et autres céréales). A gauche, on trouve un petit arsenal composé d'une demi-douzaine d'arbalètes, une centaine de carreaux, une dizaine d'épieux, 3 épées longues, 2 épées bâtardes, et quelques fioles (du lubrifiant et des produits d'entretien pour l'armement).

Note au DM: Le pommeau d'une des épées bâtardes est dévissable. Il contient deux gemmes d'une valeur de 100 PO chacune. La première est un quartz bleu pâle, la seconde est une améthyste. Les Orcs n'en connaissent pas l'existence.

Au fond, dans une cavité naturelle, il y a un coffre en chêne de taille importante fermé une serrure. Celle-ci est protégée par un piège à aiguilles (1 dard) enduit de poison qui se déclenchera si le coffre s'ouvre sans la clef (mais la clef n'est pas là !). Le coffre contient 280 PO et 600 PA. Parmi les pièces se trouvent 4 **fioles** (invulnérabilité, soins x 2, escalade).

Note au DM : Le poison est celui d'une araignée veuve noire. Il inflige 2D6 points de dégâts au rythme de 2 par rounds. Un JdS réussi réduit la durée de moitié.

LES SOUTERRAINS:

Le passage est très étroit (1,5m environ). Il serpente sur une centaine de mètres puis débouche sur un couloir dallé, équipé des torches espacées de 3m l'une de l'autre, éteintes pour l'instant. Ce couloir conduit à un escalier d'une trentaine de marches.

L'escalier est piégé. Un déclencheur situé sur les dernières marches et réagissant aux excès de poids active le mécanisme. Les aventuriers verront alors sortir à l'horizontal toutes les 3 marches des lames d'aciers. Dès qu'il est activé, les personnages qui gravissent les marches voient des lames sortir de chaque partie supérieure des marches

Note au DM : Faire un jet sous la Dex. Un échec inflige automatiquement 4-6 point de DG, une réussite 1-3 point. Un jet réussi de plus de 15 permet d'éviter la lame au dernier moment, un jet de 20 signifie que la lame tranche le pied au niveau de la cheville.

6) Le jardin du Mal: Etonnamment, cette salle est en fait un petit jardin formé de bosquets et d'arbres chargés de fruits ou de baies. Elle est éclairée de manière magique. L'herbe y est grasse et le sol est couvert de fleurs. Au centre se trouve une fontaine de laquelle coule, à jets réguliers, une eau claire. Au bout de quelques instants les aventuriers entendent une voix grave, et forte qui leur dit: "*Mes fils, mes filles, venez près de moi ! Si vous êtes pur, buvez mon eau pure.*"

Ceux qui décideront de boire de l'eau devront effectuer un Jet de Protection sous la Magie. Un échec signifiera que la victime, heureuse d'être en ce lieu, ne voudra tout simplement pas le quitter, goûtant aux fruits et aux baies, et ce pendant 3-9 rounds (puis un nouveau jet de protection sera lancé avec un bonus cumulatif de +1 à chaque fois). Si les jets de protection sont réussis, les aventuriers concernés verront la salle telle qu'elle

est sans la réalité, obscure et vide, à l'exception de la fontaine et de deux portes en fer forgé qui ne possèdent aucun système d'ouverture. Il faut une Force cumulée d'au moins 27 pour ouvrir une des portes.

Note au DM: A partir de cet endroit, toutes les salles. Les murs sont en pierre de taille. Le sol est dallé. L'état général est assez médiocre.

7) La bibliothèque: Les murs de cette salle sont tous occupés par de larges étagères qui ploient sous le poids des nombreux livres. Tout y est très poussiéreux et 90% des écrits sont moisissés ou rongés par les nombreux rats qui occupent la pièce.

Les aventuriers pourront y découvrir un vieux manuscrit de Trémis relatant son histoire. Ils pourront également trouver deux petits tubes en ivoire dans la partie Nord de la bibliothèque : le premier contient un **parchemin maudit** fermé par un sceau. La personne qui l'ôtera sera éblouie par une lumière aveuglante (Jet de protection contre les sorts). Si le jet est manqué la victime deviendra aveugle, et ce pour 3 à 6 tours (1D4+2). Le second renferme un **parchemin pour magicien** de 3 sorts (Réparation, lévitation, charmes-personnes).

Un mécanisme dans le mur Est fera pivoter un pan de la bibliothèque dans un grincement sinistre et effroyable qui s'ouvrira sur un trou béant, sombre et froid.

8) Salle de garde: Les quatre Orcs qui gardent l'accès aux prisons seront déjà prêts au combat car le bruit du passage de la bibliothèque les a avertis de la présence d'intrus. Ils se placeront de chaque côté du mur Ouest (où débouche le souterrain) espérant surprendre les aventuriers.

4 ORCS: CA:6 pv:6 TAC0:19 DG:1-8 (haches)

Le mobilier est simple et classique: 4 tabourets et une table sur laquelle sont posés une bouteille de vin et quatre verres. Sur l'un des gardes se trouve la clé permettant l'ouverture de la porte qui mène aux geôles. Les Orcs possèdent en tout 40 PO.

9) La prison: Il y a visiblement 6 cellules. Les portes sont munies de judas. Mais aussi surprenant que cela puisse paraître celles-ci n'ont aucun système d'ouverture hormis une poignée en fer forgé. Dans chacune d'elles se trouve un enfant. Ils sont attachés par le cou au moyen d'un gros collier métallique relié à une chaîne fixée au mur.

Cellule 1: Un garçon de 12 ans aux cheveux châtain-clairs, un index sectionné.

Cellule 2: Une fille de 13 ans, brune.

Cellule 3: Un garçon de 11 ans, roux, un index sectionné.

Cellule 4: Un jeune homme de 16 ans, blond

Cellule 5: Un garçon de 9 ans, blond, un index sectionné.

Cellule 6: Un garçon de 10 ans, châtain foncé, un index sectionné

Note au DM: Le véritable **Massio** se trouve dans la cellule 3.

Cette prison est redoutable: premièrement un silence permanent a été jeté dans les cellules, empêchant les occupants de parler ou d'entendre. Ensuite, si un aventurier ouvre l'une des portes, une trappe s'ouvrira à l'intérieur et le malheureux prisonnier se trouvera pendu, les vertèbres brisées... Le seul moyen d'y pénétrer consiste à passer par une série de passages (détection à +15%) menant derrière chaque cellule (voir plan). Ceci constitue la dernière partie du plan machiavélique de Bestrek mais nombreuses peuvent encore être les issues... fatales.

10) Le grand salon: Cette pièce est particulièrement bien aménagée mais l'état du mobilier est plus que douteux. On trouve une armoire aux planches plus ou moins pourries et disjointes,

des canapés quelque peu moisissus devant lesquels sont disposés des tables basses, des tentures trouées aux couleurs passées qui couvrent les murs et enfin quelques tapis en partie couverts de mousse. C'est ici que Bestrek (s'il ne s'est pas suicidé) attendra les aventuriers. Sur de lui, il leur racontera l'histoire réelle (le combat de Trémis et Bellimass, le triste sort de son grand-père, sa vengeance). C'est ici que Bestrek vient tenir compagnie à son grand-père, condamné à errer éternellement dans ce sanctuaire sous-terrain. Il n'a aucune valeur sur lui.



BESTREK: Guerrier niv:3 Alig:LM pv:17 TAC0:17
CA:4 (cotte de mailles +1) DG:1-8+1 (épée longue +1)
Anneau de protection +1

11) Les appartements: Cette salle est éclairée par quatre torches. Malgré la forte humidité qui y règne, le mobilier, plutôt classique, est en assez bon état. Il se compose d'un bureau à 3 tiroirs, d'un fauteuil, d'un grand tapis rouge, de deux râteliers d'armes et d'une étagère sur laquelle sont disposées **3 fioles** (de l'Eau Bénite). Une grande tenture se trouve au fond de la pièce. Derrière cette dernière on voit un lit à baldaquins, une table de nuit et un coffre en fer forgé comportant une serrure. Le bureau ne contient rien mis à part quelques parchemins sans intérêt, certains vierges. Dans le tiroir de la table de nuit se trouve une petite bourse renfermant quelques pièces d'or (20 PO). Un passage donne accès au sanctuaire de Trémis.

Note au DM: La serrure du coffre est piégée. Le système de protection, si le désamorçage n'est pas effectué ou est manqué, répandra de l'acide à l'intérieur du coffre détruisant ce qui y est sensible.

Le coffre contient la modique somme de 1500 PA et de 500 PO. De plus, il y a un **parchemin de Clerc** (Détection de la Magie, Aquagénèse, Détection des Charms et Dissipation de la Magie).

12) Le sanctuaire de Trémis: Dès leur entrée les aventuriers entendront nettement des plaintes et des pleurs semblant venir de nulle part et de partout à la fois... La salle n'est pas éclairée.

Il y règne une odeur fétide. Elle est très poussiéreuse et nombreuses sont les moisissures qui couvrent les murs. Une allée formée par des colonnes mène à une estrade sur laquelle se trouve un trône de pierre. Trémis y est assis, presque affalé. Il n'a plus d'yeux et presque plus que les os. On pourrait croire voir un zombie tellement sa peau est flétrie, voire pourrie par endroits. Il est vêtu d'une cotte de mailles ternie et ses vêtements sont en lambeaux. Le tout dégage une odeur pestilentielle. Son sens auditif est par contre très développé, à tel point que l'on pourrait penser qu'il voit. Il ne peut plus parler.



TREMIS: Guerrier niv:4 Alig:NN pv:21 TAC0:17
CA:5 DG:1-8 (+maladie)
Le traiter comme un zombie (non-affecté par les sorts de sommeil, charme, paralysie ou sorts de froid).

Il ne combattra que s'il y est obligé (menace directe). Si les aventuriers essaient d'entamer une "conversation" avec lui, ce dernier leur fera comprendre qu'ils devraient s'en aller et le laisser seul. Trémis d'un naturel cruel à l'origine, a maintenant une psychologie de repentir. Il souffre tant de sa malédiction qu'il ne peut que regretter ses actes, mais c'est un peu tard...

Malheureusement pour les aventuriers, Bellimass avait placé dans cette pièce 6 squelettes et 4 zombies pour « garder » Trémis. Les créatures, elles, attaqueront le groupe.

6 SQUELETTES: DV:1 CA:7 pv:5 TAC0:19 DG:1-6 (lances)
4 ZOMBIES: DV:2 CA:8 pv:9 TAC0:19 DG:1-8

CONCLUSION:

Massio délivré, les personnages devront attendre quelques jours le retour désabusé de Felsfeld pour recevoir ses remerciements et toucher leur récompense.