



Et tombe la pluie d'automne

Scénario pour Rolemaster

Avant propos

Ce scénario a été conçu initialement pour faire le lien entre deux aventures et constituer une étape de voyage. Le but de ce voyage est de descendre la vallée du Linamaz pour rejoindre la ville de Skurmatwak. Si vous possédez un Matwak dans le groupe, cela facilitera les choses pour le scénario suivant (Cœur de Pierre), sinon, une personne ayant des liens là-bas peut faire l'affaire. Voir le scénario « Cœur de Pierre » pour plus de précisions. Ce scénario ne nécessite pas de compétences particulières, ni de niveau précis, ils vont surtout devoir résister aux éléments naturels.

Prologue

Le mois de Roseau est le signe du début de la foire de Linavia dans la vallée du Linamaz au Salthar. En plein sur la route des caravanes et au carrefour des empires, elle attire tous les ans de nombreux marchands venus de toutes part. Partis de Helz pour accompagner une caravane commerciale (embauché pour 1,5pb/j sur 6 jours), nos joueurs commencent à tâter du mauvais temps en approchant des Montagnes Noires. Le col des caravanes (2200m) une fois franchi sous la pluie avec des difficultés mineures, ils pénètrent dans la vallée du Linamaz dans laquelle s'abat une petite pluie fine mais régulière.

Linavia n'est plus qu'à deux journées qu'ils franchissent sans problèmes, mis à part cette pluie agaçante qui tombe la majeure partie de la journée et de la nuit.

1- Chantons sous la pluie

Ca une grande foire ?

Le grand champ de foire composé de tentes multicolores perd un peu de son charme sous ce temps pluvieux. Malgré tout, nombreux sont les marchands qui ont fait le trajet de tous les pays (comme à leur habitude), se faisant surprendre par le mauvais temps qui persiste depuis 15 jours déjà. En approchant d'un peu plus près, le champ de foire se transforme surtout en un énorme champ de boue ! Les soldats impériaux sont bien entendu très présents sur les abords des campements. Ils ne font absolument rien pour masquer leur présence, au contraire. Ils dirigent d'ailleurs les convois vers une

grande tente portant les couleurs du Salthar (un loup bondissant d'argent sur fond d'azur) afin que tout le monde fasse enregistrer ses titres de déambulation.

Cette foire est l'un des rares moments dans la vie de Paorn où l'on peut trouver quasiment tous les produits des différents pays regroupés en un seul point ! Si vous joueurs veulent se mettre aux emplettes, il n'y a aucun problème. Riz parfumé et agrumes d'Althusia, cristaux d'Artaille, objets de bois rares en provenance de Sordolia et des Hauts-plateaux d'Althusia, tissus chics du Verbleau et les douces drogues de Nélorie... Tout ceci y côtoie les feronneries du Salthar, les ouvrages rares et plantes médicinales de Tsorvannie et bien entendu, les boissons et liqueurs de tous pays ! Des plus simples aux plus subtiles. Tout y est !!!

En revanche, la plupart des activités qui se déroulent lors de cette foire ont été annulées, les concours d'inventions, les lectures d'Ermold le Noir (qui n'est pas présent d'ailleurs) ainsi que les parties de jeu de Troll. A voir l'état déplorable du terrain, on le comprend assez. Les ménestrels et autres jongleurs publics sont bien présents eux, même si les instruments de musique souffrent de l'humidité, ce qui se ressent sur les performances des artistes...

De l'autre côté du lac de retenue, se situe la ville de Linavia. Les deux berges sont reliées par le barrage de Linavia. Ceux qui connaissent la ville seront peut-être choqués par le haut niveau de l'eau du lac. Sinon, ils l'apprendront au hasard d'une discussion, car il se raconte plein de choses de toutes ces contrées éloignées dont voici quelques exemples :

L'hiver précédent à Bouroutch et sa région n'est toujours pas achevé cette année alors qu'un autre est sur le point de démarrer. C'est le second été qu'il ne dégèle pas et que les températures ne sont pas remontées dans cette région du nord de la Tsorvannie,

Le sud de l'Althusia se remet de l'épidémie de fièvre qui a sévit l'année dernière. Le mal semble éradiqué, encore qu'il existe certains foyers d'infection,

On parle également d'horreurs rodant dans les forêts du nord de la Sordolia et de massacre de nombreux villageois (référence au scénario « Si les loups parlaient »),

La baronne de Neillas (dont le mari est populaire ici, à Linavia) donnera bientôt naissance à son enfant, c'est pour le mois prochain dit-on,

Le temple épiscopal de Kazil à Novzargrad ne sera pas terminé cette année encore, il c'est de nouveau effondré dit un marchand en éclatant de rire (cela fait 10 ans qu'il s'effondre...)

Sinon, il sera peut-être temps de vérifier si tout notre beau monde ne s'enrhume pas... Pour cela, un RR à traiter comme attaque de niv.5. Dans la catégorie des maladies pneumoniques pour la récupération.

Des têtes connues

Lors de leur balade dans cette foire, arrangez-vous pour que vos personnages se séparent quelques instants en séparant le Matwak d'un autre personnage du groupe (de préférence le plus susceptible). Cette pluie perpétuelle devrait déjà commencer à taper sur les nerfs des joueurs si vous leur avez correctement fait sentir tous les désagréments de l'humidité. Des plantes médicinales qui pourrissent ou des herbes séchées qui s'abîment à l'eau. Des armes de jet inutilisables, des épées qu'il faut entretenir plus souvent (je ne parle même pas des armures...). Des vêtements

trempés, les pieds mouillés et le rhume qui guète les joueurs (si ce n'est déjà fait).

C'est à ce moment, alors qu'un des joueurs tente d'éviter l'avalanche d'eau qui tombe d'un toit de tente que l'on vide, qu'il percute une petite charrette poussée par un Matwak. Le choc est douloureux pour le joueur, le contenu de la charrette est par terre (dont un tonnelet de bière qui se vide au sol) et le propriétaire n'est pas content du tout ! Il insulte copieusement le personnage incriminé et demande un gros dédommagement (6pb) pour les pertes subies. Le ton devrait commencer à monter au moment où d'autres Matwaks accompagnant le marchand arrivent ainsi que le Matwak de votre groupe avec le reste de l'équipe de joueurs (attirés par le bruit). Il lui faut alors quelques secondes aux Matwaks des deux groupes qu'ils se connaissent.

Gageons que le petit différent devrait rapidement s'atténuer et les nouvelles racontées devant un verre de vin chaud, bien à l'abris de la pluie.

Harûk, le Matwak que connaît le mieux l'un de vos personnages donne quelques nouvelles de Skurmatwak :

☞ Un groupe d'humains (une dizaine) auraient tenté d'approcher de la Main de Gurlu, ce qui a provoqué une violente rixe qui a dégénéré en combat sanglant quand des Trolls ont aperçu ces humains. Il y a deux humains qui se sont échappés et cela provoque des tensions avec les barons de la vallée (du Linamaz).

☞ Une récente expédition d'orques (1 mois avant le départ de Harûk) est revenue décimée d'un raid dans la Cicatrice. Les survivants n'étaient pas beaux à voir...

☞ Ugdûra, la fille de Burol, est atteinte d'un mal étrange qui est survenu peu avant le départ de Harûk de la ville. Elle commence à se draper pour cacher son corps. « *Passe donc la voir, cela lui fera plaisir. Elle m'avait demandé si j'avais de tes nouvelles... Depuis 15 jours, je ne sais pas trop comment cela a évolué, mais je suis sur que ta visite lui remontera le moral.* »

Allez, soyez donc un peu convaincants, de toutes façons vos joueurs n'ont rien de mieux à faire. La ville est à environ une bonne dizaine de jours de Linavia en descendant la vallée du Linamaz et une route longe le fleuve.

En route donc ? C'est parti !

La route vers le sud n'est pas intégralement pavée, en fait, elle l'est surtout aux abords des villes comme Linavia et Krönberg, le reste c'est de la piste particulièrement creusée par les chariots avec ce mauvais temps. Et cela ne s'arrange pas !

La pluie tombe parfois dans de grandes averses pendant une heure ou deux avant de revenir au stade de crachin. Une accalmie survient de temps à autre, mais la couche de nuage est persistante elle et

le soleil ne fait jamais son apparition. Environ 180 km séparent Linavia de Krönberg et il faudra bien compter 4 ou 5 jours de marche pour les parcourir. Il y a également la possibilité de descendre le fleuve en bateau jusqu'à la capitale (le port de commerce est en aval du barrage), ce qui raccourcit légèrement le trajet (3 jours pour 5pb) mais évite surtout une marche sur des terrains pénibles et boueux. Dans tous les cas, les bivouacs sur la terre ferme sont nécessaires, le petit navire ne navigue pas de nuit.

Premier contact

Le voyage à pied doit être un calvaire et ils va falloir le faire passer à vos joueurs. La pluie les accompagne quasiment systématiquement, la moindre accalmie doit être perçue comme un vrai bonheur. Signalez chaque changements climatique. Faites vos tests pour savoir si vos joueurs finissent par s'enrhumer et continuez de décrire l'inconfort de leur situation. Espérons que vos joueurs ont un peu de matériel pour les isoler de la pluie, comme une toile goudronnée. Ils rencontreront néanmoins deux villages en route où ils pourront s'arrêter pour dormir au sec.

En ce qui concerne la route, outre le fait qu'elle soit boueuse et désagréable à suivre, ils vont devoir y trouver deux difficultés. La première sous forme d'un gros torrent de montagne qui traverse la route à toute allure à la rencontre du fleuve. Il fait bien une bonne dizaine de mètres de large, profond de

Note ¹: Sans corde, jet de MM Extremely Hard. Modifié par 3x le bonus d'AG. Si c'est partiellement réussi (valeur inférieure à 100), la valeur représente le pourcentage de distance parcourue (par rapport à son Base Movement Rate) et le PJ doit réussir un autre jet avec ce pourcentage en bonus (mais sans le bonus d'AG) pour vérifier qu'il n'est pas déséquilibré. Avec la corde, un simple jet en Acrobatics (Easy).

60 à 70 cm mais avec une sacré violence. Réussir à traverser cela sans attache est extrêmement difficile (Extremely hard) ¹.

La seconde difficulté se situe au passage de la barge qui permet de traverser

le fleuve (80m de large à cet endroit). Malheureusement, cette dernière a été abîmée par un tronc d'arbre et les passeurs sont en train de la réparer. Des charrettes attendent de chaque côté de la rive qu'elle soit réparée pour le passage de leurs véhicules. S'ils sont pressés, ils peuvent franchir le Linamaz grâce à la corde qui chevauche toujours le fleuve, mais il va falloir se mouiller et ce sont les affaires situées dans le sac à dos qui vont souffrir. S'ils préfèrent attendre, il y en a pour 2 jours d'attente, le temps que le matériel nécessaire arrive. Journées pendant lesquelles ils pourront bavarder

avec les différentes personnes qui attendent avec leurs véhicules :

☞ On dit qu'à Burd, un important magicien de la région aurait passé un accord avec des « récupérateurs » pour les différents objets trouvés. Ça ne plaît pas beaucoup... (vrai),

☞ La guilde des aéromarchands en Althusia cherchent à embaucher des mercenaires (faux),

☞ A Krönberg, on dit que des marchands venus de Nelorie seraient là pour voir Drogon lui-même ! (vrai, mais pas pour voir Drogon).

Vos joueurs sont pressés ? C'est parti pour un petit passage de rivière ! Pour traverser, il va falloir s'agripper

correctement à la corde et ne pas lâcher prise tout au long de la traversée ². Les joueurs ont pied sur les berges vaseuses pendant quelques mètres avant de s'enfoncer

Note ²: Jet de MM sous Acrobatics (diff. Light). Si la valeur obtenue est inférieure à 100, le joueur doit refaire un jet avec cette valeur comme bonus (mais sans le bonus de la compétence) pour savoir s'il garde sa prise.

rapidement. La difficulté est légère (Light), mais méfiance tout de même... Une prise loupée et il va falloir se mettre à nager !

Les nuits de bivouac ont quelque chose d'inquiétant. Lorsque la pluie s'interrompt parfois le soir venu (ce qui arrivera 2 fois lors du trajet), un épais brouillard vient la remplacer. Froid et d'une humidité pénétrante. Le silence ce fait alors pendant quelques heures. Ceci rend d'autant plus terrifiant que le hurlement qui déchire la nuit. Hurlement qui ressemble à un cri de loup, sans en être un... Ceux qui sont natif de la région du Linamaz ont certainement déjà entendu parler (ou entendu) cette créature. C'est un chien des brumes (Vapor Hound) qui hante la région dit-on, bien que rares sont ceux qui l'on vu de visu. A vous de voir si vous désirez provoquer une rencontre.

2- Krönberg

Ecluses sous-marines

Krönberg est enfin en vue, toujours aussi imposante et peu accueillante. Encore plus par ce mauvais temps.

La pluie n'a pas cessée, au contraire, elle semble même tomber de façon de plus en plus fréquente et en plus grande quantité. Malgré les différents

barrages, la capitale Saltharite souffre également de cette affluence d'eau. La plupart des écluses qui font le tampon entre le fleuve et le lac de Kruth sont actuellement sous l'eau, des cascades font leur apparition et le quartier lacustre est en parti inondé. Mais de tout cela, les joueurs ne feront qu'en entendre parler car l'entrée de la ville est interdite et la garde est particulièrement vigilante. La paranoïaque capitale Saltharite ne souhaite pas voir ses ennemis profiter de la relative faiblesse actuelle de la ville. Donc, toute personne qui n'est pas pourvue spécifiquement d'un titre de déambulation à destination de Krönberg ne peut y entrer. Il seront fermement refoulés aux portes de la cité par les gardes, dont certains se voient affublés d'un lutin sur leur épaule. De la capitale Saltharite, ils ne verront donc que les remparts, les hautes tours du palais et la fameuse plaque de pierre au dessus de la large porte et qui représente ce personnage mélangeant les différents traits d'autres peuples, soulignée par la devise « Attention, il est partout ! ».

Ah si... un autre élément de la ville est visible. La fameuse Tour Noire de l'Arcania. Celle-ci, bien qu'enveloppée d'une sorte de brume rappelle sa présence par les flashs lumineux de quelques éclairs dont elle semble être l'origine. Si les PJs ne sont pas encore transits de froid, la vue de cette tour lugubre achèvera de leur donner des frissons.

Même si l'entrée de la ville est interdite, il y a également matière à s'abriter dans les faubourgs, à l'extérieur de l'enceinte. Quelques auberges spartiates ont des chambres disponibles, mais les coûts des dortoirs valent ceux de chambres individuelles de n'importe quelle autre ville !

Alors qu'ils se dirigent vers une auberge, un homme accompagné d'un cheval arrive par la route du sud en marchant, tenant son cheval par la bride. Il s'agit d'un chevaucheur, les messagers Saltharites qui sillonnent le pays. Son cheval qui boite de façon assez prononcée c'est blessé en glissant sur les sentiers boueux. On peut en profiter pour interroger le messager sur l'état des routes. Et bien c'est pas fameux...

- La route en bordure de lac est inondée en de nombreux endroits. Des torrents dévalent régulièrement des montagnes, coupant ce qui reste praticable. Un peu plus au sud de Snit's, il y a une très large portion de berge inondée et plusieurs torrents se réunissent en ce point, ce qui oblige à faire un large détour pour contourner le tout. Les eaux ont même provoquées des glissements de terrain et des arbres obstruent la route qui la traverse la forêt. Après le lac, jusqu'à Burd, cela s'améliore un peu, mais c'était il y a 5 jours, je ne sais pas où cela en est maintenant. Après Burd, je ne sais pas ce qu'il en est. »

Quoiqu'il en soit, cela va être le moment de prendre un peu de repos dans l'auberge de leur choix (qui fait aussi taverne), ainsi que de glaner des informations sur les conditions de voyage plus au sud. Tavernier, ou autre voyageur, qu'importe la source :

☞ Il paraît que l'eau a envahie plusieurs quartiers de Krönberg, c'est une véritable catastrophe à l'intérieur de la ville. (Note : Vrai, mais exagéré),

☞ On parle d'un début d'épidémie, c'est pour cela qu'on ne laisse entrer personne. (Faux),

☞ On dit que c'est encore pire dans le nord (faux),

☞ Cela a dépassé les inondations d'il y a 30ans (vrai),

☞ Au moins, cela n'empêche pas les pêcheurs et les commerçants de Skow de circuler (vrai).

Deux hommes dégoulinants d'eau viennent s'installer à la table juste à côté d'eux. L'un des deux est emmitoufflé dans des vêtements et à l'air de trembler. Son ami, brun et de taille moyenne (origine rurale), à l'air préoccupé par son état et fini de l'installer avant de se diriger vers l'aubergiste pour commander une chambre et un repas chaud. Il ne prendra pas de chambre après avoir pris connaissance des tarifs pratiqués et reviendra vers son ami, visiblement en colère :

- C'est incroyable, maintenant, il faut être noble pour avoir une moindre paillasse quelque part ! Désolé, Enrisk, je n'ai pas les moyens de payer le prix qu'ils demandent, il va falloir dormir dehors. Ca va ? On ne dirait pas... », dit-il alors que son ami lui répond par une méchante quinte de toux.

En fait, le dénommé Enrisk ne va vraiment pas bien, il est fiévreux et a prit un sacré coup de froid ! Coup de froid qui est sur le point de dégénérer en pneumonie si ce n'est pas soigné.

Un peu d'Arthond ou d'Attanar pourrait aider ce brave homme si vos joueurs se sentent d'humeur à l'aider. Celui qui se porte bien, viendra de toute façon leur demander s'ils y en a un parmi eux qui saurait guérir son ami, ou à défaut de lui avancer une partie de la somme nécessaire pour louer une paillasse (il lui manque la moitié du prix demandé). Il se nomme Harwald et doit retourner le lendemain dans son village, le long du Linamaz, après le lac de Kruth. Il possède deux carrioles, mais Enrisk qui conduit la seconde ne pourra pas le faire tant qu'il ne sera pas guérit. A tout hasard, il demande aux joueurs si cela les intéresse de descendre en carriole et de conduire la seconde. Il y a un avantage, elles sont bâchées...

Cela dit, les joueurs ne sont pas obligés d'accepter, surtout s'ils ont eu des nouvelles des routes du sud. Conduire des carrioles dans ces conditions ne sera pas simple. Plus facile serait le trajet en petit bateau marchand (9PB/personne), mais c'est jusqu'à Skow (2 jours de bateau), après il faut faire le reste à pied. Sinon, un autre bateau part vers Burd celui-là, mais

il faut payer près de 3 fois plus cher (25 PB/personne) que la normale ! Par contre, c'est un peu plus rapide, le pilote estime le trajet dans ce sens (avec le courant) à 3-4 jours au total, alors que à pied sur la route boueuse et inondée (50 à 75% du potentiel de mouvement) il faudra bien 8 jours. A eux de voir.

Distances approximatives entre les différents lieux :

Krönberg - Skow en bateau = 150km ;
 Krönberg – Burg en bateau = 300km ;
 Krönberg – Burg (route) = 350km ;
 Skow – Burg (route) = 200km ;
 Skow – Burg (terrain découvert) = 120km

Par terre ou par mer

Si les joueurs optent pour le trajet par bateau, ils auront droit à un peu plus de répit que par la route. La bateau est petit mais avance dans le sens du courant ce qui leur permet d'avancer à un bon rythme. Le désagrément est le même que par la route, c'est à dire qu'il faut supporter la pluie omniprésente (pas de bâche sur le bateau) et il faudra écoper quelque peu. Le navigateur s'appelle Vax et se charge de faire le commerce de lainages. Il demandera un coup de main pour donner quelques coups de rame supplémentaire de temps à autre, surtout pour les manœuvres d'ailleurs. Rien à signaler pendant les différentes journées, mais dès la nuit venue, le navire accoste sur la berge pour la nuit. Il est hors de question pour Vax de naviguer sur le lac de nuit et dans le brouillard la plupart du temps. De plus, on dit que le lac est habité de créatures marines qui s'attaquent aux navires la nuit. *« Des dragons, disent certains ! Personnellement, je n'en n'ai jamais aperçu, mais je ne suis pas pressé de vérifier les on-dit ! »*. Quoiqu'il en soit, qu'il y croit où pas, le soir de la seconde journée, alors que la rive est encore loin et

Note 1 : Pour le guetteur, RR sous 3 x SD (du même niveau que le joueur) pour savoir s'il s'endort ou pas (le froid, la fatigue, etc.). Pour déterminer qui se réveille, il faut réussir un jet de difficulté moyenne sous Situational Alertness (sleep).

que la nuit semble être arrivée plus vite que prévue, Vax semble nerveux et souhaite que les joueurs rament un peu plus vite pour rejoindre la rive. Ce même soir, pas de bois sec, donc pas de feu (des magiciens dans le groupe ?), donc pas de séchage. La brume fait son apparition et en cours de nuit, le hurlement de chien des brumes que les joueurs avaient entendu plusieurs jours avant se fait de nouveau entendre au loin. Cela semble être resté sur l'autre

rive au moins, mais cela n'aura pas empêché de réveiller quelques uns de vos joueurs ¹. Tiens, quelle est cette forme dans la brume qui disparaît rapidement dans le lac ? Le clapotement plus violent de l'eau sur la rive pourrait leur confirmer qu'ils n'ont pas rêvé et que quelque chose d'assez gros c'est bien enfoncé dans l'eau du lac.

S'ils ont prit l'option de Skow, il n'y a rien d'autre de notable, ils devront ensuite continuer à pied par la route (passez à la section suivante). Pour l'option vers Burden, ils vivront les événements du chapitre 3 depuis leur bateau, mais ils seront tout de même témoins de la section suivante.

En cas de trajet par la route, ils est fort à parier qu'ils aient acceptés d'aider Harwald et Enrisk du fait des carrioles bâchées. Sinon, ce n'est pas très grave, ils passeront plus facilement les différents obstacles sur la route.

A moins qu'il n'est été soigné, Enrisk ne va pas beaucoup mieux (bien au contraire s'il a du dormir dehors). Les joueurs peuvent se répartir sur les deux carrioles dont l'une est conduite par Harwald.

La route est vraiment très mauvaise, de profondes ornières creusent la route et le maniement des carrioles est délicat ². Hélas cela ne sera pas leur seule difficulté. La traversée des torrents de montagne qui sont nés de ces pluies diluviennes en est une autre. Il va falloir avancer prudemment pour éviter que le courant n'emporte ou ne renverse la carriole (perte de provisions et de matériel des deux paysans). Par trois fois, alors qu'ils seront en train de longer le lac, ils vont devoir traverser ces torrents.

Note 2 : Epreuve moyenne en Driving (toutes les 4 heures) pour éviter de s'embourber. Epreuves en Driving (difficultés Easy – Hard – Medium) pour la traversée des trois torrents.

A plusieurs reprises, l'eau du lac a envahie la route, ce qui oblige a quelques détours et montre bien l'étendue des inondations. Les soirées sont dédiées aux bivouacs et au repos. Enrisk semble aller un petit peu mieux, en tout cas, le plus gros de sa fièvre est tombée.

Les nuit de brouillard, le chien des brumes fait de nouveau entendre son hurlement, légèrement plus lointain qu'avant Krönberg, mais ce n'est pas très rassurant de toutes façons.

A Snit's, ils pourront dormir dans une auberge au sec et faire le plein de provisions s'ils en ont perdu. Par la suite, il vont pouvoir vérifier les dires du chevaucheur qu'ils ont rencontré aux portes de Krönberg, c'est à dire le chemin forestier coupé par

des arbres qu'il va falloir dégager à coups de hache (Wood-craft) et à la force des bras.

Un détail... A part quelques paysans autour de Snit's, ils n'ont croisé personne d'autre sur la route depuis Krönberg !

Un surveilleur de mauvais augure

C'est en cours d'après-midi, alors qu'ils ne sont pas encore en vue du barrage de Kruth (qui est à l'origine du lac), qu'ils entendent un cri de forte ampleur. Une espèce de cri strident comme un rapace mais également des accents rauques comme un rugissement. La forme volante qui passe à basse altitude est à n'en pas douter un griffon ! Sans s'attarder, il continue sa route vers le sud. Certains ont peut-être eu le temps d'apercevoir le lutin qui le chevauche. Un surveilleur, il s'agit bien d'un surveilleur. Etrange, d'habitude ils volent bien plus haut (nuages ou pas, ils détectent les intrus par la magie) et s'ils sont aussi bas, c'est pour intercepter un intrus généralement. Sauf celui-ci qui semble avoir une altitude stable avant de disparaître dans les nuages bas.

Note : En fait, ce surveilleur s'en va en direction des barrages de Kruth et de Wilsdorf pour les prévenir de provoquer un lâcher de l'eau de retenue pour le lendemain. En effet, le barrage de Linavia ne peut plus en supporter plus sans noyer la ville et celui de Kruth risque la rupture pur et simple. Pour éviter cela, ils vont faire un gros lâcher d'eau général avec les conséquences que cela aura en Althusia...

La passage du barrage se fait sans difficulté particulière, un système de palan et de poulies permet le transfert des petites embarcations fluviales vers le fleuve 50m plus bas. La route quand à elle, descend en zigzaguant sur la rive ouest du fleuve. La route vers Skow passe quant à elle sur le barrage qui sert également de pont.

Ceux qui ont des connaissances en Ingénierie arriveront peut-être à déceler quelques dangereuses fissures sur le barrage...

Un peu plus loin, il perçoivent les feux d'un village où ils arrivent pour le début de la nuit, sans pluie mais toujours sous les nuages. Ce village est installé sur les berges du fleuve et les habitants les accueille plutôt fraîchement s'ils sont seuls, mais un peu plus amicalement (sans effusion non plus) s'ils sont avec Harwald ou Vax qui connaissent du monde ici. Il y a une bonne quinzaine de petites maisons et l'activité principale est la pêche et l'agriculture. En fait d'installation sur les berges,

quelques petits détails (les piliers du ponton par exemple, ou les perches pour tendre les filets de pêche) leur fera penser que la berge est normalement bien plus bas. Près de 20 mètres plus loin plus exactement (l'eau recouvrant complètement les zones de culture) ! Les maisons les plus proches de la rive commencent même à avoir leur base dans l'eau.

Malgré tout, les habitants offrent le gîte dans une étable (la paille est néanmoins un peu humide) et Radovar, le bourgmestre de ce petit village les invite même pour le repas. Harwald (ou Vax) demande à aller faire un bonjour rapide aux personnes qu'il connaît et en profite pour demander quelques aides médicales pour Enrisk, histoire de vérifier que rien ne s'aggrave. Quant au bourgmestre, il ne les invite pas simplement par simple gentillesse, non en fait, il veut surtout des nouvelles de la situation plus en amont. La situation l'inquiète. En ce qui le concerne, il pourra dire ceci :

- C'est la plus forte crue que j'ai jamais vu ! Toutes nos cultures sont actuellement noyées par l'eau, la pluie continue toujours de tomber et les maisons vont bientôt être également sous l'eau si cela continue. C'est pour cela que la situation plus en amont m'inquiète. Il va peut-être falloir que l'on se déplace en ville quelques temps. Snit's est toujours au sec ? »

Sa femme rejoint les invités avec les plats. La rondeur de son ventre est un signe évident de l'événement qui approche. Ce qui permet à Radovar de poursuivre, « *Cela m'ennuierait beaucoup de nous déplacer maintenant par ce temps, cela fatiguerait inutilement Edna, mais la situation que vous me décrivez n'est pas très réjouissante* ».

Par la porte de la pièce voisine, les PJs pourront apercevoir les têtes de deux jeunes enfants qui rigolent en observant les joueurs (surtout les étrangers !). Le repas, à défaut d'être copieux est bon, chaud et calme la faim de notre équipe. Il est l'heure d'aller se coucher sous une pluie qui se met à tomber de nouveau et de façon très intense et qui ne cessera pas de la nuit !

3- Que d'eau, que d'eau

SOS médecins

Réveil sous une pluie qui frappe toujours avec un rythme soutenu le toit de l'étable. Il est temps de faire leurs adieux au village. L'eau a bien entendu continué de monter pendant la nuit. S'ils sont en bateau, Burd est encore à une centaine de kilomètres (13 à 14h de navigation). S'ils sont à

pied, Harwald les laissera en milieu d'après-midi car ils devraient avoir atteint son village. Enrisk, lui est toujours faible, mais il semble aller mieux.

Environ 2 heures après s'être mis en route, ils entendent un grondement sourd venant de derrière. La cause de ce grondement apparaît plus nettement après quelques instants. Une énorme vague déferle le long du fleuve, arrachant tout ce qui se trouve sur les berges et charriant des troncs d'arbres, des planches et objets divers arrachés de-ci de-là. Pas le temps de réfléchir, la vague arrive très vite et il faut se mettre à l'abri, enfin, s'ils ne sont pas sur le bateau... Le danger existe aussi bien sur terre, surtout qu'ils se trouvent dans un virage en ce moment, que sur le fleuve où il ne leur reste pas grand chose à faire à part prier.

Sur terre : S'écarter le plus possible de la trajectoire de la vague est primordial pour limiter les risques, ensuite, il faut s'agripper solidement à quelque chose pour encaisser le choc et pour éviter d'être emporté.

La distance de sécurité se situe au delà des 80m de la rive et ils ont 10 secondes pour y arriver (1 round)¹, sinon ils sont emportés par la vague et devront résister D6 round dans l'eau avant d'être jetés sur une des rives.

Note ¹ : MM de difficulté Hard (terrain boueux) avec le bonus de Sprinting s'ils courent.

Sur mer : Ma foi... Vos joueurs savent nager ? Ils vont devoir apprendre rapidement. A l'arrivée de la vague, le bateau prend de la vitesse et commence à être prit dans les remous. Des paquets d'eau s'abattent sur l'embarcation (Jet en Acrobatics pour rester à bord). Ballotté dans tous les sens, ce dernier va épouser le premier virage avec le courant, mais l'eau est maintenant omniprésente dans l'embarcation (jet Acrobatics difficile pour rester à bord). En train de se briser, le navire va finalement être projeté sur la berge lors du second virage (3^{ème} round).

L'eau continue de dévaler le fleuve en rugissant pendant encore de longues minutes avant de se calmer. Le niveau de l'eau commencera de baisser après quelques heures (le barrage de Wilsdorf étant également pleinement ouvert). En attendant, il va falloir faire les comptes et regarder l'étendue des dégâts. Les rives sont jonchées de branches cassées, parfois de troncs, mais on y trouve également des planches arrachées... Preuve que des villages ont dû être dévastés. Pour confirmer cela quelques corps d'animaux morts (chèvres et moutons, chiens et même deux vaches !) gisent sur les berges, emportées en amont par la vague. Hélas, des corps humains sont également présents. Du côté de

l'équipe de joueurs, Enrisk (ou Vax pour l'option navire) ne s'en est pas sorti, mais son corps est introuvable. Harwald est toujours là et il tient à aller rejoindre au plus vite son village pour voir ce qu'il en est.

Si les joueurs veulent retourner sur leurs pas pour rejoindre le village qu'ils ont quittés au matin il découvriront le long de la route, les corps des villageois gisants ça et là. Quelques survivants plus ou moins gravement blessés demandent de l'aide aux PJs. Le village en lui-même, n'est qu'une zone dévastée, emportée par les eaux du fleuve. Des maisons en bois, il ne reste quasiment rien. Pour celles qui possédaient des structures en pierre, ces dernières ont plus ou moins résisté, mais la plupart du temps, même les murs se sont écroulés.

Plus en aval, au village de Harwald (qu'ils atteindront en milieu d'après midi), la situation est toute aussi dramatique, encore que le village étant un peu plus en hauteur par rapport au précédent, les dégâts ont été légèrement moindres et les survivants un peu plus nombreux. Parmi ces derniers on peut encore y trouver la femme de Harwald (sérieusement blessée quand même). Qu'ils accompagnaient ou non Harwald et Enrisk, les villageois demandent de l'aide aux joueurs pour soigner les blessés et faire face à la catastrophe.

S'ils ne savent pas soigner les blessés, ils pourront toujours les aider à rebâtir des abris pour la nuit, retrouver et ramener les corps emportés plus loin, enterrer les victimes et ramener les animaux enfuis.

Pour information, sur les 180 personnes du village, il ne reste que 35 hommes, 27 femmes et 22 enfants. Parmi ceux-ci, on dénombre une bonne moitié de blessés plus ou moins sérieux. Les restes n'ayant eu que de petites contusions.

Un pillard, deux pillards...

Aider les villageois durera bien trois jours. Entre temps, ils pourront constater que le niveau du fleuve a bien descendu (tout en restant supérieur à la normale), même si la pluie continue toujours de tomber aussi régulièrement.

Pendant la sale besogne qui consiste à retrouver les corps éparpillés le long de la rivière (il y aura malgré tout une trentaine de disparus) lors du second jour qui suivit la déferlante de la vague, les PJs vont découvrir que d'autres personnes recherchent les corps. Un groupe de trois personnes sont autour de deux cadavres qu'ils sont en train de dépouiller de leurs objets intéressants. Des pillards ! Décidément ils ont fait vite...

Devant un groupe déterminé, ils ne seront pas téméraires et chercheront plutôt la fuite au combat. Ceux qui sont restés au village auront une autre surprise... Ils vont subir une véritable attaque organisée de pillards (une trentaine) qui viennent

pour finir de dépouiller les survivants de ce qu'ils ont pu sauver. Ils ne sont pas spécifiquement bien armés, mais les paysans le sont encore moins. Aux joueurs de s'illustrer pour les repousser.

Vous pourrez vous baser sur le plan en annexe pour organiser la défense. Ils auront la chance de les apercevoir suffisamment tôt (à 300m.) pour donner leurs directives et choisir rapidement leur option défensive. Le but étant bien entendu de protéger un maximum de villageois. Dix hommes sont en mesure de prendre les armes avec les joueurs pour les repousser.

Avec un peu de chance, les joueurs s'étant absentés du village pour rechercher les corps vont être de retour en pleine bataille. Repousser les assaillants ne devraient pas leur poser trop de problèmes.

A partir du 3^{ème} jour qui suivi la catastrophe, des surveilleurs chevauchant les griffons font de nouveau leur apparition dans le ciel. Ils inspectent les berges du fleuve. Ce qui pouvait être fait au village a été fait, il est temps de reprendre la route vers Skurmatwak.

Plus en aval, ils pourront apercevoir d'autres villages ravagés, mais également des soldats des seigneurs locaux parcourir les routes pour assurer un minimum de sécurité contre d'autres éventuels pillards (il y a en eu 3 groupes). Ils abordent les joueurs avec méfiance et les menacent de leurs armes tant qu'ils ne sont pas sûr de l'identité des

PJs (éventuellement avec leurs titres de déambulation).

La pluie tombe toujours, mais le niveau du fleuve est maintenant bien plus bas. Un événement formidable se prépare alors. Les dégâts provoqués par ces pluies qui n'en finissent pas, Drogon lui-même est intervenu auprès de l'Arcania pour qu'ils arrangent ceci. Toujours réticent à modifier les conditions météo, ces derniers se sont malgré tout laissés convaincre devant l'urgence de la situation. L'un des grands maîtres de l'Arcania se lance dans l'après-midi sur la préparation d'un sort visant à tout dissiper.

Un grand vent se lève alors, circulant du nord au sud. De là où ils sont, les joueurs vont voir les nuages se mettre à défiler à toute allure, compressant même une bande de nuages prenant une couleur violacée desquels jaillissent des éclairs. Une sorte de grondement sourd précède légèrement la zone de compression. Plus sensibles que les autres, les magiciens du groupe vont peut-être percevoir ce qui se passe (jet en Power perception) et se rendre compte que l'Essence de toute magie vient de s'affaiblir d'un coup. Puisant même dans leur réserve. Ceci a une conséquence pour eux... 50% de leurs points de pouvoir en moins (non récupérables) pendant une semaine.

Les magiciens de l'Arcania ont agit...

Epilogue

Les nuages se dispersent enfin, laissant apparaître les rayons du soleil, les premiers depuis des jours et des jours. Les joueurs vont pouvoir continuer leur périple vers Skurmatwak de façon un peu plus tranquille. Disons, qu'ils n'auront pas la pluie pour l'ascension des chemins de montagne.

Certains peuvent se poser des questions sur la brutalité de la dispersion du mauvais temps. Disons que l'Arcania sait y faire lorsque cela devient vraiment nécessaire. Par contre, modifier de façon aussi outrancière le climat par la magie peut avoir des influences néfastes. Qui sait où et qui sait quand ? Ce qui est sûr, c'est que la magie dans le secteur de Krönberg va devenir moins efficace pendant un moment, après toute la débauche d'énergie consommée par le sort des mages des l'Arcania...



Annexe 1 - PNJ

Chiens de brumes (Vapor Hound)

Niv. 5	PdC : 80	BO : 60MBi / GBr / Special BD : 30	TA : 4	Base Mvt : 45m Pace : Dash (x5)	MMP : +20
<p>Les chiens des brumes peuvent projeter un gaz empoisonné tous les 3 rounds (cela compte comme une attaque). C'est un cône de 10m de long sur 7m. qui dure D10 round avant dispersion et qui se déplace avec le vent. Ce poison est un poison de réduction de niveau 3. Le chien des brumes y est bien entendu immunisé et il a tendance à s'y blottir.</p> <p>Au niveau des techniques de combat, il préfère le harcèlement avec une première approche qui consiste à jeter ses nuages de poison et s'en aller pour laisser le poison agir tranquillement. Une fois les victimes affaiblies, il passe au contact.</p>					

Pillards

Rogues – niv 3	PdC : 60	BO : 60 (sword / mace) BO : 50 (Dagger throw)	BD : 30s TA : 5-7	Base Mvt : 20m/s Pace : Dash (x5)	MMP : -10
RR Channeling : 21 RR Essence : 0 RR Mentalism : 9 RR Chan/Ess : 7 RR Chan/Ment : 10 RR Ess/Ment : 3 RR Poison : 0 RR Fear : 9	<p>Compétences : Alertness 14% - Observation 30% - Sense ambush 35% - Stunned maneuver 18%</p>				

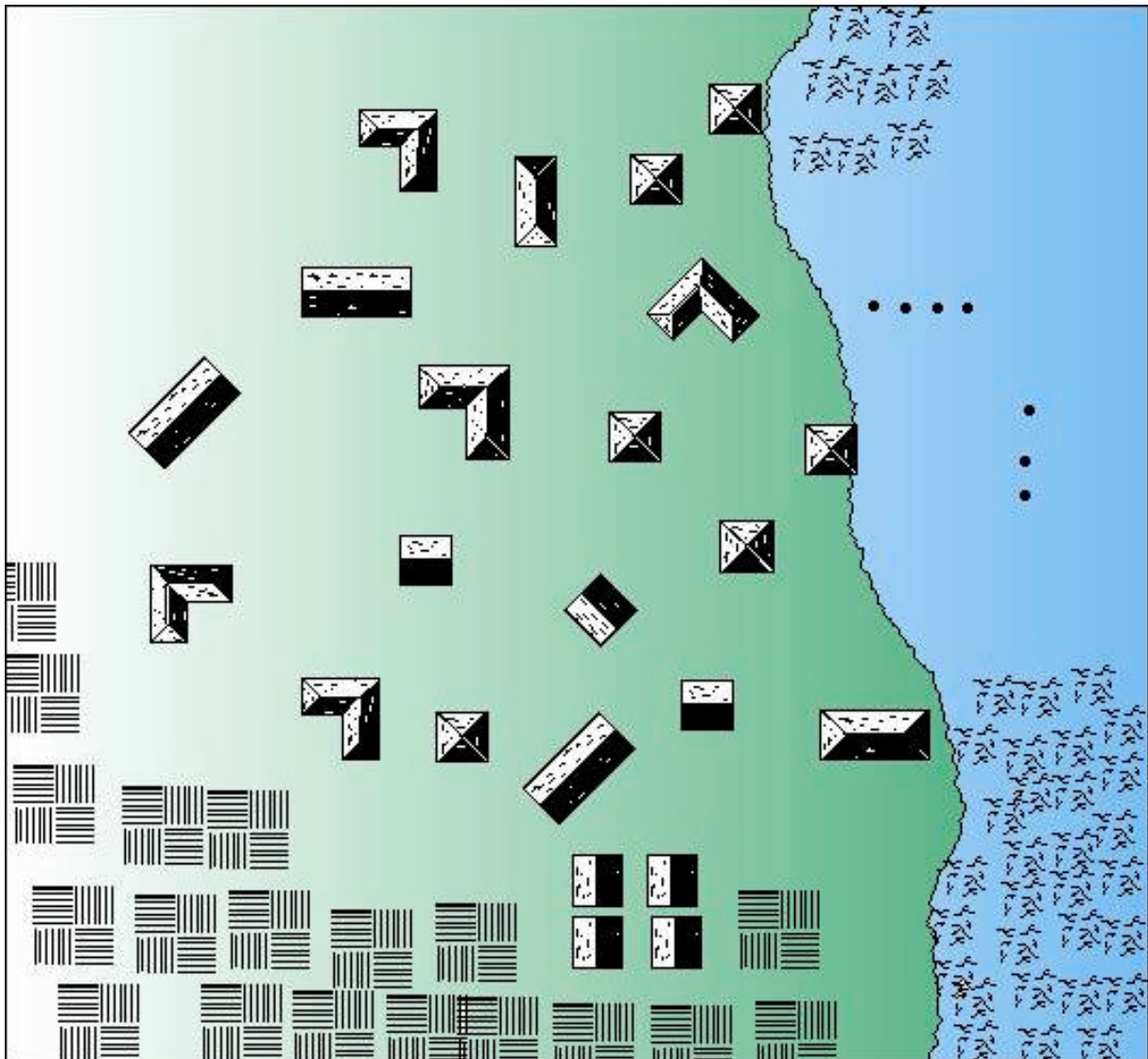
Paysans

Layman – niv 1	PdC : 35	BO : 20 (club) BO : 15 (Dagger throw)	BD : 0 TA : 1-5	Base Mvt : 20m/s Pace : Dash (x5)	MMP : 0
RR Channeling : 0 RR Essence : -3 RR Mentalism : 3 RR Chan/Ess : -1 RR Chan/Ment : 1 RR Ess/Ment : 0 RR Poison : 6 RR Fear : 9	<p>Compétences : Alertness 6% - Observation 10% - Sense ambush -30% - Stunned maneuver 10%</p>				

Gardes

Fighter – niv 5	PdC : 109	BO : 95 (sword / spear) BO : 93 (crossbow)	BD : 30 TA : 15	Base Mvt : 20m/s Pace : Sprint (x3)	MMP : -15
RR Channeling : 21 RR Essence : 15 RR Mentalism : 18 RR Chan/Ess : 13 RR Chan/Ment : 15 RR Ess/Ment : 12 RR Poison : 18 RR Fear : 12	<p>Compétences : Alertness 26% - Observation 50% - Sense ambush 35% - Tumbling evasion 15% - Stunned maneuver 25% - Disarming foe (armed) 45%</p>				

Annexe 2 – Plan du village assiégé



Rolemaster, ainsi que le logo, est sous copyrights Iron Crown Ent. (ICE)
La version française est distribuée par la société Hexagonal.

Paorn est un monde originellement développé par le magazine Casus Belli.
Le logo de Paorn est propriété de Casus Belli.

La mascotte du SDEN est l'œuvre de Miriel et pour usage exclusif du SDEN
Textes, images et scénarios sous copyrights de leurs auteurs. Toute copie sur un autre site, tant au
niveau du texte que des images ne peut se faire sans l'accord express de l'auteur.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation de leurs propriétaires
et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).

SDEN – <http://www.sden.org/>
Rubrique Rolemaster / Spacemaster – <http://www.sden.org/jdr/rolemaster>