

## Hurlements à Tournemine

Niveau des personnages : moyen (7-10).  
Scénario spécial, intégré au Seizième Scénario de la Saga Kalidhienne



© Michael Bozenicar <http://www.bozenicar.com/>

Enaménil, 2001-2007  
*D'après un scénario Casus Belli « Le hurlement de l'ours »*

## Hurlements à Tournemine

Niveau des personnages : moyen (7-10).

Scénario spécial, intégré au Seizième Scénario de la Saga Kalidhienne

Saga Kalidhienne	Campagne / Séquence	Année de jeu	Durée virtuelle	Nb de séances de jeu
Scénario n°16	Dans le sillage des héros / 1 <sup>ère</sup> partie	+21	8-10 jours	1 à 2

### Type d'aventure :

Aventure dans un domaine à la dérive, où l'on sent que tout va mal. Petite aventure qui peut très bien tourner à l'ambiance de film d'épouvante si on s'y prends avec soin.

### Objectif du scénario :

Laisser une chance à un ancien héros de se libérer d'un mauvais sort. Se voir offert une chance de pouvoir obtenir la gestion d'un domaine (fief) et donc d'en devenir protecteur et par suite « seigneur de ».

### Importance dans la Saga Kalidhienne :

Ce scénario n'est pas très important en lui-même, mais si jamais les PJs réussissent correctement le scénario principal, le fief de Tournemine pourra leur être attribué. Leur intervention dans ce fief se révélera donc très importante, car ils auront ensuite l'occasion d'y jouer de nombreuses séances et d'y passer pas mal d'heure pour sa gestion (si cette façon de jouer intéresse vos joueurs).

Ce scénario est donc très important dans la Saga Kalidhienne car il conduira à ancrer les personnages-joueurs dans une région précise et à leur donner un « chez eux » à développer.

**Historiquement :** Nous sommes dans au tout début de l'an +21 du nouveau calendrier humain

**Géographiquement :** Les personnages sont dans la province d'Asminia qu'ils parcourent d'Havéna vers Asamine

**Scénario précédent :** « Le tournoi des héros ».

**Ce scénario est intégré dans le scénario :** « L'épée de pouvoir ».

**Scénario suivant :** « La loi du sabre ».

*Une question, une remarque ou un commentaire ? Besoin d'informations supplémentaires ?*

*Ne pas hésiter : [supra@sden.org](mailto:supra@sden.org) ou [suprajdr@yahoo.fr](mailto:suprajdr@yahoo.fr)*

*Ou sur le Yahoo group Kalidhia : <http://fr.groups.yahoo.com/group/Kalidhia>*

## Hurlements à Tournemine

D'après un scénario *Casus Belli* « le hurlement de l'ours »

Niveau des personnages : moyen (7-10).

Seizième Scénario de la Saga Kalidhienne

Où l'on s'aperçoit que les grands héros ne sont pas toujours où l'on croit.

➤ *Ce scénario est plutôt ouvert car il comprend une bonne partie d'enquête au sein du château. Vos PJs vont peut être avoir l'envie de ce séparer de façon régulière, n'hésitez à prévoir un petit endroit pour séparer les groupes et isoler les joueurs.*

### Rappel et présentation du scénario

Les PJs doivent rejoindre les montagnes de la chaîne des orques afin de superviser la remise d'Aquadilon (une épée légendaire) à Etel de Cnide. En effet, il paraît évident au prince Elbéron que divers obstacles se dresseront sur la route de son prestigieux émissaire. Mais il sait aussi que comme Etel de Cnide est envoyé officiellement, ce ne sera pas facile pour lui de régler les éventuels problèmes sans que ceux-ci ne fassent d'ombre au prestige de la mission. Or le Prince Elbéron désire que tout se passe au mieux, du moins en apparence. Il lui faut donc des gens capables de bien faire, mais pas trop connus, qui pourront s'occuper d'aplanir les problèmes devant Etel, voir de régler 2-3 petits détails en plus.

Les PJs se voient ensuite obligé de quitter Havéna assez vite afin de ne pas être à la traîne par rapport au groupe d'Etel de Cnide. C'est donc un peu précipitamment que nos PJs vont partir vers Herd-Kirin, en prenant le plus court chemin en passant par la ville d'Asamine et les plaines du Recul. Durant la première partie du voyage, ils passeront au bord du marais des mille-lucioles, un lieu où la féerie est encore puissante. Et après un combat épique, ils trouveront refuge au château de Tournemine dont le Père de l'un des PJ était compagnon (à vous de trouver lequel, mais si par exemple vous avez un nain dans le groupe, cela fera très bien l'affaire). → Voir document à donner à un joueur en fin de scénario.

Leur séjour à Tournemine s'avèrera beaucoup plus mouvementé que prévu, car Tharan le protecteur du fief a disparu et sa veuve à un comportement très étrange. Ils passeront donc quelques jours dans le domaine afin de panser leurs blessures et de lever une partie du voile de cette énigme. Là, ils apprendront que l'esprit de Tharan n'est pas encore mort mais que sa veuve qui le détestait compte utiliser cette âme afin ressusciter l'ancien propriétaire des lieux : un prince-sorcier du nom de Jorguïam.

*Remarque : la meilleure solution pour rendre cette introduction plus attractive est dans un premier temps de signaler à un des Pjs (par exemple un nain) qu'ils passeront non loin du château de Tournemine où un ami de son père à élu domicile. Puis alors qu'ils auront longé le marais en rencontrant des êtres féeriques (des 2 cours) et après s'être vaillamment battu contre les fées de la cour sombre, faire apparaître le spectre de Tharan qui s'adressera au Pj comme s'il s'agissait du père de ce dernier (c'est à dire un de ses compagnon de combat).*

### Vers Tournemine

Cela fait une semaine que les PJs longent les marais asminiens. Durant une nuit où la lune est toute ronde, où le vent est doux et paisible, les petites lumières bleutées qui fleurissent tous les soirs au loin, vont progressivement se rapprocher du campement de nos héros.

Les feux-follets vont se manifester à quelques dizaines de mètres seulement à peine du PJ de garde. Ils se rapprocheront encore et seront bientôt une centaine à voleter tout autour du camp, réveillant les chevaux et les montures qui après un court moment d'affolement redeviendront calme et se rendormiront. Les PJs qui dormaient encore, s'il y en a, seront tout de même réveillés par le bruit et assisteront émerveillés à cette folle danse... au beau milieu de leur camp de la nuit !

Là, une bonne cinquantaine de petits feu follets, sorte de petits sylphes lumineuses habillés de feuilles de roseaux, danseront une ronde éperdue autour du feu de camp. Nos héros seront alors si proches qu'ils pourront distinguer de petites formes humanoïdes au milieu des flammèches bleues... Et le temps sera comme suspendu...

Puis tout à coup les feux-follets arrêteront de danser, suspendant leur ronde comme s'ils étaient figés. Ensuite comme un essaim d'abeilles affolé, ils voleront en tout sens... ce qui commencera à faire naître l'inquiétude chez les joueurs tandis qu'un sentiment de panique se répandra parmi les PJs (jet sous Courage pour ne pas avoir un -2 durant le premier Ass de combat).

Si l'un des aventuriers parle (ou siffle) le faërian, la lange des fées de Kalidhia, il comprendra que le chant des feux-follets n'est plus une ode au plaisir et au jeu mais qu'il s'agit d'un appel à la bataille et d'un hymne de combat. Le rythme de la danse montera encore et encore, les feux follets s'arrêtant parfois pour ramasser des brindilles qui leur serviront d'armes, puis quand tous sont prêts, ils montent vers le ciel et disparaissent d'un seul coup, dans une lumière aveuglante...

La nuit paraît ensuite totalement noire, les lumières féériques ont toutes disparues... Mais le calme ne subsiste pas très longtemps car un grondement, semblable à un roulement de tambour, enfle petit à petit, et cela à une centaine de mètres du campement des Pjs.

Et d'un seul coup des centaines de lumières rouges et bleu apparaissent autour d'un vieil arbre mort, à la limite du marécage, une bataille entre les lumières bleus (les feu follets) et les lumières rouges (les feus malins) s'engage alors, tandis que d'autres petites silhouettes (non lumineuses et donc difficilement reconnaissable) semble se dérouler au pied de l'arbre (kremloch contre korrigans). Ensuite tout se passe très vite, les montures et les PJs qui réussissent un jet de 6<sup>ème</sup> sens sentent que la situation dégénère, et ils auront le temps de se préparer à la bataille, les autres par contres seront totalement ébahis par la bataille aérienne des êtres féériques et ne verront pas la situation dégénérer... En effet, de plus en plus de silhouettes s'affrontent et la zone du combat s'étend de seconde en seconde, de même, la taille des créatures qui se battent augmente elle-aussi... et les PJs peuvent même voir des formes géantes qui se battent au cœur des marais...

Alors, sans autre avertissement, les PJs se font attaquer par un groupe d'être fées de la cour sombre...

**Guerriers Kremloch (au nombre de 12)**

**Taille entre 60 centimètres et 1 mètre**

Rap : 65, Att. : 9/3, Esq : 7, **Points de vie** : 16

Ndc : 2, PI : 1D+4, S.D. : 10, S.E : 12, RM : 3

Régénération : 2 points de vie par Assaut (sauf si 0 pts vie).

/	/	/	/	/	2	2	2	2	/	/	/
/	/	/	/	/	2	2	2	2	/	/	/

**Guerriers fomoriens (au nombre de 4)**

**Taille entre 1m20 et 1m50**

Init : 50, Att. : 11/5, Esq : 11, Points de vie : 25

Ndc : 3, PI : 1D+6, S.D. : 15, S.E : 20, RM : 5

Régénération : 2 points de vie par Assaut

4	4	4	4	4	2	2	2	2	/	/	/
4	4	4	4	4	2	2	2	2	/	/	/

**Seigneur fomorien (1 seul)**

**Taille 1m80 en armure ouvragée avec une arme à 2M (G)**

Init : 60, Att. : 16/6, Parade : 14, Points de vie : 40

Ndc : 3, PI : 2D+6, S.D. : 20, S.E : 30, RM : 10

Régénération : 2 points de vie par Assaut

6	6	6	6	6	5	5	5	5	2	2	2
6	6	6	6	6	5	5	5	5	2	2	2

Points de magie : 10.

Filet (10 points) : de sa main, le seigneur projette un filet d'énergie et tout adversaire qui rate un jet sous Volonté+RM est prise dans sa toile : CC-5, ndc réduit à 1. pour s'en dégager il faut réussir un jet sous Volonté-2+RM avec un malus cumulatif de 2 points par assaut.

**Saules noirs (au nombre de 2)**

**Taille environ 2m50**

Init : 40, Att. : 15/5, Prd : 8, Points de vie : 50

Ndc : 2\*1, PI : 2D+4, pas de S.D. ni de S.E, RM : 10

Régénération : 5 points de vie par Assaut

6	6	6	6	6	4	4	4	4	2	2	2
6	6	6	6	6	4	4	4	4	2	2	2

Points de magie : 20.

Attaque multiple (10 points) : pour le prochain assaut, le nombre de branche qui frappe les individus n'est plus de 2 (qui ressemblent à de grands bras) mais de 6, le ndc du saule noir sera donc de 6x1.

Il ne reste plus aux PJs qu'à terminer cette nuit mouvementée et à panser leurs blessures, qui à mon avis seront importantes car le groupe proposé est d'une force assez élevée...

Au moment où le soleil se lève, autre instant magique s'il en est, une apparition fantomatique se manifeste au milieu du campement des héros : il s'agit d'un vieillard à la longue barbe et au regard vide

➤ Avec un jet sous Conn. Magie, un mage peut reconnaître l'âme d'un mort et avec un jet sous Perception du fluide, il peut même découvrir que cette âme est étrange, pas tout à fait morte mais pas loin. En fait, elle serait comme bloquée entre la mort et la vie.

L'âme erre un temps sur le champ de bataille, et avec un murmure à peine perceptible elle prononce ces mots : « Oui, mon cher ami, cette bataille fut terrible et bien des nôtres ont failli y perdre la vie, mais tu vois cher compagnon, nous sommes encore en vie et notre quête doit continuer... ». Puis il se tait et regarde fixement l'un des PJs (choisi par le MJ), alors un soupçon de lucidité revient en l'esprit et celui-ci trouve le temps de murmurer « Aidez-moi je vous en supplie, il est trop dur de lutter, et bientôt il sera trop tard » avant de disparaître.

Le PJ que vous aurez choisi pour être le fils d'un ancien compagnon de Tharan sera totalement retourné par l'apparition, car il aura reconnu le vieillard, celui-ci étant d'ailleurs un de ces principal héros de sa jeunesse : le célèbre aventurier avec lequel son père a fait quelques missions : Tharan de Tournemine. D'ailleurs, il sait aussi que le château de Tournemine se trouve dans la région à quelques jours de marche dans la direction d'Asamine, le groupe ferait donc bien de s'arrêter dans ce village afin de faire le plein de vivres, de se faire soigner et de savoir ce qu'il est advenu de cet ancien aventurier (donner le document n°1 au joueur que vous avez sélectionné).

**« Bienvenue » à Tournemine**

Le château de Tournemine est une construction trapue, construite davantage pour la guerre que pour le plaisir. Il écrase de sa masse imposante un hameau d'une cinquantaine de mesures que traverse la petite route. Il existe une petite auberge

au centre du village, dont l'enseigne «La halte du héros» grince sinistrement au vent. Si les aventuriers souhaitent passer à l'auberge il leur faudra cogner longuement et fortement à la porte avant de pouvoir accéder à la salle commune, pratiquement vide. L'aubergiste, désolé, reconnaîtra qu'il n'est pas équipé pour soigner les aventuriers (par contre, il sait qu'il y a un prêtre au château) et que son écurie est trop mal pourvue en fourrage pour accueillir décemment leurs montures...

➤ *Ne pas donner le plan du village tout de suite aux joueurs (Document n°2). Le garder pour le moment, où ils commenceront à visiter divers lieux et à enquêter sur le devenir de Tharan.*

### **Repas au château**

Le pont-levis est baissé mais une lourde herse de fer rouillée barre l'entrée du château. Deux gardes (Daniel et Odric) surgissent à l'appel des aventuriers et s'enquêtent des motifs de leur venue. Ceux-ci devront faire mention de quelque titre de noblesse ou d'un lien avec Tharan pour avoir le droit de pénétrer dans le château. S'ils se présentent sous les traits de simples voyageurs, ils seront refoulés vers l'auberge.

Une fois la herse abaissée derrière eux, les aventuriers sont guidés vers le donjon principal, tandis que leurs montures trouvent place dans les écuries. Les visiteurs sont sommés de patienter dans le vestibule tandis que le garde s'en va prévenir la châtelaine de leur arrivée (et qu'un salon pour invités se trouve au bout du couloir, mais la poussière qui s'y est accumulée n'engage pas à y entrer)... Au bout de quelques instants, le garde revient en précédant une femme d'une beauté à couper le souffle. « Messires, je suis dame Rowena de Tournemine, maîtresse de ce château. Soyez les bienvenus dans ma demeure. Mais... vous êtes trempés! Venez vous réchauffer près de la cheminée en attendant que les servantes aient rajouté des couverts». Précédant les aventuriers d'une démarche ondulante, elle les guide jusqu'à une très grande salle, située au rez-de-chaussée du donjon, où un grand feu de cheminée ne parvient pas à dissiper toutes les ombres. Au centre de cette salle trône un escalier en colimaçon qui monte vers les étages, tandis que sur le côté a été dressée une immense table, pouvant accueillir facilement une cinquantaine de convives.

La place à la gauche du maître des lieux est prise par un homme aux cheveux gris, sanglé dans une armure de cuir clouté de qualité mais mal entretenue, une lourde épée bâtarde de bonne facture, certainement magique, est posée à côté de lui sur la table. A l'entrée des aventuriers, l'homme lève la tête, et tous ceux qui l'observent alors sont impressionnés par l'intensité de la tristesse qui son émane de son regard. «Messires, voici Ragnar Roc-d'or, mon capitaine des gardes!».

Celui des aventuriers qui connaît l'histoire de Tharan aura du mal à réprimer une exclamation de surprise, car Ragnar et son père furent d'anciens compagnons d'aventure. Ragnar reconnaîtra lui aussi le fils de son ex-compagnon et, un bref instant, une lueur de joie brillera dans son regard. Il se portera au devant du PJ concerné et le saluera avec émotion. Pendant ce temps, Rowena s'assiera à la place du maître des lieux et invitera les aventuriers à prendre place. A côté d'elle se trouve un berceau dans lequel pleurniche un enfant en bas âge: huit ou neuf mois peut-être. « Messires, je vous présente le seigneur de Tournemine, mon fils Tweek».

A ce moment, un grognement se fera entendre près de la cheminée, suivi d'un cliquetis de métal. Sortant de l'ombre, un ours de grande taille, mais d'une effrayante maigreur, s'avancera dans le cercle de lumière. Il porte une muselière et une chaîne de fer l'empêche d'aller plus avant dans la pièce. Il regardera le groupe, et tentera de se dresser sur deux pattes mais retombera lourdement. « Et voici Thrug, mon ours apprivoisé », sourit Rowena. « Il est encore un peu sauvage lorsque nous avons des invités! Retourne à ta place, gros balourd! » Ce disant, sa voix devient sifflante comme une bise d'hiver et ses yeux gris se fichent dans ceux de la bête. Gémissant, l'ours bat en retraite et retourne dans l'ombre. « Et voilà, dit Rowena, vous connaissez tout le monde à présent ». Un lourd silence suit ses paroles...

### **La triste fin de Tharan de Tournemine**

Sur ces entrefaites, arrivent deux servantes (Toinon et Domitia) chargées de plats fumants. Rowena invite les aventuriers à se mettre à table et les interroge sur l'origine de leurs blessures. Elle hoche la tête avec tristesse en écoutant le récit de l'attaque: « Une telle chose n'aurait jamais eu lieu du temps de feu mon époux, le chevalier de Tournemine, lui seul savait comment s'y prendre avec ces fées de malheur... Mais hélas les temps ont changé et les marais se révèlent toujours plus dangereux. Roc-d'or, demain, vous assumerez vos fonctions de capitaine des gardes et vous partirez à la tête d'une petite troupe afin de voir de quoi il retourne. Mais ne vous exposez pas inutilement mon ami, je ne voudrais pas que mon fils perde son père ». A ces paroles, Ragnar blêmit et demande d'une voix sombre la permission de quitter la table afin d'aller inspecter les sentinelles des remparts. Rowena acquiescera d'un geste bref et le capitaine des gardes quittera la pièce d'une démarche lourde.

Enchaînant comme si de rien n'était, Rowena poursuit: « Ne vous inquiétez pas pour vos blessures. J'ai fait mander mon chapelain, frère Murito. Ce saint homme saura vous panser, d'autre part, comme il n'est pas question que vous repartiez sur les chemins dès cette nuit, je vous ai fait préparer des chambres dans la tour nord ». Entendant ces paroles, l'une des servantes pousse un petit cri étranglé et laisse choir le plat d'endives grillées qu'elle s'appropriait à servir. Lui jetant un regard emplit de colère, mais aussi d'une espèce de prise de pitié, Rowena expliquera dans un soupir: « C'est au sommet de cette tour que feu mon époux tua la liche de Jorguam, alors maître de ce

château. La légende veut que le spectre de ce mort vivant hante encore chambres et escaliers. Fadaïses et billevesées, bien entendu...».

Il est probable que l'un des aventuriers va finir par s'enquérir des circonstances du décès de Tharan. Rowena expliquera alors que celui-ci survint au cours d'une partie de chasse. Son époux, accompagné d'un veneur, avait traqué une sorte d'énorme sanglier mais lorsque Tharan voulut achever la bête, celle-ci, pourtant mortellement blessée, réussit à l'empaler sur une de ses défenses et à le traîner sur une centaine en direction d'un petit ravin. Homme et bête chutèrent de plusieurs dizaines de mètres et trouvèrent la mort en heurtant un éboulis. Sur ces entrefaites surgit une troupe de gobelins, sans doute attirés par le bruit du combat. Le veneur s'enfuit, et le corps de Tharan disparu, sans doute emporté par les maléfiques créatures... «C'est ainsi que mon époux trouva la mort et que je devins châtelaine de Tournemine. Apprenant que mon père avait été tué lors d'une émeute populaire en Ered-Dur, je décidais de rester ici. Vous savez tout à présent... Mais j'entends le pas traînant de frère Murito. Permettez-moi donc de prendre congé... je vous souhaite une bonne nuit!».

Jetant un regard braise au plus beau des aventuriers humains ou de sang elfe, Rowéna quitte la pièce suivie par son ours dont elle défait la chaîne (jet sous Séduction à faire pour le MJ et en cas de réussite de Volonté-2 pour le PJ). Une servante lui emboîte le pas, le jeune enfant dans ses bras. Murito est un moine à trogne couperosée, dont les compétences semblent se limiter à la connaissance des différents cépages de la région. Il recouvrira les blessures les plus graves d'onguents nau-séabonds et autres cataplasmes, tout en marmonnant quelques prières dédiées à Antéanor, mais sans la lumière qui apparaît généralement dans les yeux des profonds dévots « A ôter dans trois jours, pas avant!» déclarera-t-il en s'emparant d'un flacon de vin qui traînait sur la table. Grognon et ronchon, Murito n'est pas du genre à faire des confidences au coin du feu. Il sera impossible de le faire parler de quoi que ce soit hormis, peut-être, de la qualité des vins de la région, et de sa religion qui n'est plus composé que des cérémonie les plus basiques du culte de la déesse de la vie (Antéanor).

A présent, les aventuriers peuvent soit aller se coucher, soit se promener sur les remparts dans l'espoir d'y rencontrer Ragnar (ou aller rejoindre Rowéna dans sa chambre)...

➤ *Si un personnage tente de faire un jet de perception du fluide sur Rowéna, le personnage ne décèlera rien, à part un peu de magie latente, qui en demanderait qu'à être travaillée. En effet, Rowéna n'est pas mage, seule l'âme de Jorguiam lui donne quelques pouvoirs.*

### Confidences au clair de lune...

Ragnar se trouve à l'intérieur d'une échauguette, discutant avec une sentinelle tout en se réchauffant auprès d'un brase-ro. Il congédiera le soldat si un aventurier l'approche et entamera la conversation. Ragnar se montrera peu bavard, même si l'interlocuteur est le fils de son ancien compagnon d'aventures. Néanmoins, il confirmera les déclarations de Rowena, tout un lâchant deux précisions : le veneur ayant été témoin de la mort Tharan a quitté le château peu après le drame. Et quelques jours plus tard, lors d'une promenade solitaire dans la forêt, Rowena découvrit Thrug (l'ours) et l'apprivoisa. Se prévalant de compétence dans le domaine du dressage des animaux, Rowena nourrit très peu son ours. L'animal, maintenu dans un état de faiblesse, serait ainsi davantage soumis à sa maîtresse et de fait, la méthode semble parier ses fruits, puisque Rowena possède indiscutablement un très fart pouvoir sur l'animal. Enfin, concernant ses rapports avec la dame de Tournemine, Ragnar se refusera obstinément à tout commentaire. Il est pourtant clair qu'il est son amant. Mais cette situation paraît le plonger dans une grande confusion d'esprit.

### Auprès de Rowena...

Si l'un des PJs, las de la présence de ses compagnons, se décide à passer la nuit auprès de la séduisante châtelaine, celle-ci l'accueillera bien volontiers dans sa couche. Seuls les yeux luisants de l'ours seront les témoins de leurs étreintes passionnées...

### La réelle histoire...

En s'installant à Tournemine après avoir vaincu le propriétaire, la liche du Prince Sorcier Jorguiam, Tharan espérait que l'humeur de son épouse s'accommoderait progressivement. En vain, Rowena resta hautaine, méprisante, et, autant que faire se pouvait, se refusant à son époux. Celui-ci, lassé de querelles incessantes, passa de plus en plus de temps avec des compagnons de passage, chassant des journées entières, ou patrouillant dans les marais. De son côté Rowena, rangée par l'ennui, parcourut de long en large les couloirs du château, qu'elle finit par connaître parfaitement. C'est ainsi qu'un jour elle découvrit dans la cave un vieux passage où manifestement personne n'avait pénétré depuis des années. Elle s'y engagea, guidée par l'esprit de Jorguiam, et découvrit une pièce étrange, au centre de laquelle, posée sur un trépied de platine, pulsait une boule de cristal. Après sa défaite face à Tharan, l'âme du Prince Sorcier mort-vivant Jorguiam avait trouvé refuge dans la boule de cristal située dans l'antichambre de son cabinet de nécromant. Là, il patientait depuis plusieurs années, ruminant une impossible vengeance, lorsque Tharan revint au château accompagné de son épouse. Jorguiam perçut aussitôt la contra-

riété qui agitait l'esprit de Rowena et décida d'en faire l'instrument de sa vengeance. Lentement, il lui instilla une haine sourde à l'égard de son époux, puis un jour, il la guida jusqu'à son cabinet...

Rowena découvrit les livres de Jorguiam et décida d'en lire certains... en fait ceux que le prince-sorcier lui « conseillait » de lire par de légères touches mentales. La jeune femme se prit ainsi d'un vif intérêt pour la magie et le pouvoir qu'elle représentait. Lorsqu'il la jugea prête, Jorguiam entra en communication télépathique avec elle, se présentant pour ce qu'il était, un ennemi de Tharan, puissant en magie. Il proposa à Rowena de l'instruire plus avant dans l'art difficile de la sorcellerie, en échange de quoi elle l'aiderait à se débarrasser de Tharan et coopérerait avec l'âme du Prince Sorcier de manière à ce que celui-ci puisse retrouver une consistance physique. Rowena accepta le marché, trop heureuse de pouvoir se débarrasser d'un époux qu'elle haïssait. Afin de retrouver une apparence corporelle, Jorguiam devait faire exécuter à Rowena un rituel complexe durant lequel devait être plongé par trois fois le corps d'un nouveau-né illégitime âgé de neuf mois et neuf jours dans le sang de Tharan. A l'issue du troisième bain, le corps de l'enfant, entouré d'un halo magique, se transformerait en celui d'un homme à l'aube de la maturité : la nouvelle apparence de Jorguiam.

Est-ce Rowena qui décida de la manière dont Tharan devait être neutralisé, ou bien Jorguiam qui lui suggéra? Nul ne le saura jamais, mais alors que son époux partit seul chasser dans la forêt, elle le suivit et lui tira un carreau d'arbalète empoisonné. Puis, tandis que son mari passait de vie à trépas, elle utilisa un objet magique du prince-sorcier et captura son âme, puis elle la plaça dans le corps d'un ours qui passait par là. Le lendemain, elle revint sur les lieux et grâce à un sort de domination des âmes (un autre cadeau de Jorguiam), elle prit le contrôle de l'ours et de l'âme de son mari. Désormais, pour peu qu'elle se contente de regarder l'ours, elle peut imposer sa volonté et Tharan doit s'y plier... C'est ainsi que fut annoncée la mort du chevalier de Tournemine. Un veneur grassement payé confirma la thèse du combat contre le sanglier et de l'enlèvement du corps par les gobelins. Et Rowena devint châtelaine de Tournemine...

Restait à trouver un enfant illégitime, problème que Rowena régla à sa façon. Elle séduisit le fidèle Ragnar qui, après moult hésitations, finit par succomber aux charmes de la belle châtelaine. Et c'est ainsi que, sous le regard de l'ours enchaîné à la cheminée, l'ami de toujours devint l'amant de Rowena et le père d'un fils illégitime... Bien entendu, Rowena n'a pu résister au pervers plaisir de révéler à son mari le sort qui l'attendait. Tharan sait qu'il est condamné à être dépecé et que son sang servira à faire renaître son plus terrible ennemi. Mais soumis à la domination de Rowena, il ne peut rien tenter tant les instants de distraction de celle-ci sont rares... C'est tout juste s'il put un jour pénétrer dans la bibliothèque de l'aile nord et y laisser un signe. C'est le dernier espoir du pauvre chevalier...

## Un détour fort instructif

C'est précédé d'une servante tremblante de peur que les aventuriers découvrent l'aile nord: une vilaine construction de grosses pierres, laissée à l'abandon. La servante, nommée Toinon, leur débitera tout le long du chemin des avertissements. Il s'avère que la tour est hantée un spectre terrible, Toinon ne l'a jamais vu mais elle le décrit avec moult détails : une horrible forme brumeuse à tête de bouc et aux doigts crochus. Le spectre est bien entendu maléfique, d'autant plus qu'il se livre fréquemment à d'étranges pratiques. «Un jour, il a même écorché un des livres préférés de Monsieur, je veux dire, mon ancien maître, le chevalier de Tournemine. Parole, je vous le dis, même la bibliothèque de cette tour est maudite ».

Espérons que les PJs seront intrigués par cette anecdote et qu'ils demandent à Toinon de leur montrer ce livre. La servante sera effrayée à l'idée de pénétrer dans la bibliothèque, mais la présence rassurante d'un homme aux épaules solides saura vaincre sa peur. Elle guidera donc les curieux jusqu'à la bibliothèque qui manifestement est inutilisée depuis longtemps. Elle abrite une centaine d'ouvrages, pour l'essentiel des traités d'art militaire ou des plans de la région. L'un des livres, un roman épique du barde Ermold le Noir est intitulé *Le chevalier à la charrue*. Ce livre porte, sur sa couverture, d'étranges griffures que l'on dirait faites de la patte d'un animal (*Connaissance des êtres* : d'un ours). Au premier coup d'œil, ces griffures ne signifient rien, mais à y regarder de plus près (jet sous Int-4), elles reproduisent les armes de Tournemine (deux T entrelacés). Sur cette étrange découverte, les aventuriers pourront enfin aller se reposer et passer une nuit paisible.

## Première journée

Après une nuit sans problème (le fameux spectre n'ayant pas daigné se manifester), les aventuriers se retrouvent dans la salle d'hôte pour un petit déjeuner assez maigre. Rowena leur tient compagnie, ainsi que Ragnar. La châtelaine évoque leur départ proche, elle se fera d'autant plus pressente qu'elle compte bien voir les aventuriers quitter Tournemine dans la journée

Mais Ragnar fera remarquer que les personnages vont devoir patienter quelques jours car le temps n'est pas au plus clément vers Asamine et que leurs montures sont encore éprouvées. D'autre part, il déclare que la patrouille qu'il a menée un peu avant l'aube aux abords du marais ne lui dit vraiment rien de bon quant à la sûreté de la route vers Asamine : il a même été obligé de tuer un Saule noir qui désirait s'installer près du village... (Bien-sûr, la motivation essentielle de Ragnar est

qu'il souhaite voir les aventuriers rester encore quelques jours au château, en effet, ils ont ramené un peu de vie dans son existence et il souhaite éloigner le moment où il se retrouvera seul en tête à tête avec Rowena...).

Rowena sera contrariée par les déclarations de son capitaine des gardes, mais fera contre mauvaise fortune bon cœur. Elle proposera même aux aventuriers une partie de chasse, n'hésitant pas à mettre à leur disposition des montures. Voilà une distraction qui ne devrait pas laisser insensibles ceux que passionne le maniement des armes ou l'art subtil de la chevauchée de chasse à courre...

**Partie de chasse**

Manigancée par Jorguiam, cette chasse est destinée à supprimer un ou plusieurs aventuriers et à attirer les héros sur une fausse piste : celle d'une vieille caverne à gobelins qui se trouve dans un petit ravin à l'Est de Tournemine (et qui fut d'ailleurs à l'origine de l'histoire des gobelins voleurs du cadavre de Tharan). La chasse se déroule dans un bois proche du château, dense et parsemé de fossés, voire de petits ravins... Le groupe de chasse est composé d'un ou plusieurs aventuriers, de Rowena, Ragnar et d'une poignée de soldats du château servant de piquiers et de rabatteurs.

Lors de la poursuite d'un cerf, la chasse se dispersera et Rowena se retrouvera seule en compagnie d'un PJ (ou de 2-3 à la limite). Elle va alors l'entraîner dans un guet-apens. Une ombre sera visible en contrebas, dans des fourrés sombres : un animal sans doute visiblement de grande taille mais non reconnaissable... Rowéna demandera alors au(x) vaillant aventurier(s) d'aller voir et de tuer la bête, qui fera certainement un magnifique trophée. Quand tout à coup un cri suraigu (provenant justement du ravin en contrebas) affolera les montures (jet sous Equitation -20% ou sous calmer une monture affolée), les Pjs qui auront échoué seront projetés à terre : 2D6 PI (BL si armure rigide en écaille ou en plaques), Rowéna quand à elle parviendra à rester sur sa monture mais celle-ci affolée partira au grand galop, tout comme les autres montures des PJs et cela même si elles sont dressées spécialement ou habituées au combat : ce qui montre bien que ce cri atroce n'était pas du tout naturel. Et presque aussitôt des êtres difformes sortiront des buissons en arrivant visiblement du ravin en contrebas.

**Gobelins zombis (nb = PJx2)**

**Taille entre 80 centimètres et 1,2 mètre**

Rap : 35, Att. : 11/3, Esq : 5,

Ndc : 2\*1 (griffes spectrales), PI : 1D+3 (+Pts vie volés = 2Bl)

Pas de S.D ni de S.E., RM : 2, Feu (dommages doublés).

**Points de vie : 30**

3	3	3	3	3	3	3	3	3	/	/	/
3	3	3	3	3	3	3	3	3	/	/	/

**Taille 1m60 en armure rouillée avec un crâne décharné ou les orbites presque vides brillent d'une lueur verdâtre** (dans les premiers round, le spectre restera en arrière sans combattre, ressuscitant 1 ou 2 de ces alliés avant d'aller au combat lui-même)

Init : 60, Att. : 17/11 (arme) + 11/6 (morsure), Parade : 12,

Points de vie : 100

Ndc : 4+1 (morsure), PI : 2D+5, Pas de S.D ni de S.E, RM : 6

6	6	6	6	6	5	5	5	5	/	/	/
6	6	6	6	6	5	5	5	5	/	/	/

Points de magie : 60 (10 points par utilisation de pouvoir).

Levée des morts : ce pouvoir permet de faire se relever un mort-vivant allié, afin qu'il combatte à nouveau avec son maître.

Froid d'outre-tombe : sur une bonne attaque (avec une morsure), le spectre crache un froid intense directement issu du monde des mort, ce qui provoque 3D6 Bl (- protection magique ou spéciales contre le froid).

Peur : le spectre montre sa véritable apparence et celle-ci est si horrible qu'il faut réussir un jet sous Cou-RM pour ne pas fuir durant 3D6 Ass.

**Orks zombis (nb = PJ)**

**Taille environ 1,5 mètre**

Rap : 40, Att. : 12/3, Esq : 5,

Ndc : 2\*1 (griffes spectrales), PI : 1D+5 (+ Pts vie volés = 2Bl)

Pas de S.D ni de S.E., RM : 2, Feu (dommages doublés).

**Points de vie : 45**

3	3	3	3	3	3	3	3	3	/	/	/
3	3	3	3	3	3	3	3	3	/	/	/

**Ork Noir mort-vivant « Spectre » (âme majeure : 120 points)**

Avec cette attaque (où le spectre du nécromancien sacrifie tout de même son plus puissant serviteur : une âme majeure), le but de Jorguiam est double : premièrement, il pense que son serviteur est capable de tuer le groupe des aventuriers qui troublent ses plans de résurrection et deuxièmement il pense que si le spectre se fait tuer, les Pjs considéreront qu'il s'agissait du meurtrier de Tharan, accepteront l'offre de Rowéna et qu'ils quitteront le château l'esprit en paix.

**Visite indiscrette**

Il se peut que des aventuriers ne veuillent pas aller à la chasse et qu'ils désirent profiter de l'absence de Rowena pour fureter à l'intérieur du château. Le frère Murito, lui-même très curieux, les surveillera d'ailleurs « discrètement ». L'ours est enfermé dans une cage située à proximité des écuries. Un garde est en faction juste devant : « la bête est maligne et vicieuse, messire ! ». Il n'est donc guère possible d'entrer en contact avec elle.

Par contre, c'est le moment ou jamais d'aller faire un petit tour du côté des appartements de la châtelaine. Il faudra pour cela détourner l'attention de Murito et peut-être aussi d'une servante chargée de faire un peu de ménage à proximité...

La porte de la chambre est verrouillée et il faudra employer les talents d'un voleur pour la forcer sans dommage. La chambre est richement décorée et ne contient à première vue rien de particulier. Une fouille approfondie (Fouille-20%) permet cependant de découvrir un cabinet secret. Ce dernier contient quelques babioles dont un creuset rempli d'os de petits

animaux, quelques fioles de sang coagulé et diverses herbes aromatiques : bref des ustensiles de magie, un livre de sorts très restreint (il contient uniquement un rituel de réincarnation écrit en langage hermétique des princes sorciers avec une traduction approximative en langue commune) et un cahier épais relié de cuir noir. Ce dernier est le journal personnel de Tharan, que Rowena a retiré de la bibliothèque afin de le dissimuler chez elle. Bref, tout cela sans la magie illégale, voir la magie maléfique.

Le journal s'arrête au jour où Tharan part à la fameuse chasse. Le chevalier n'est pas très serein. Lire sa prose, les jours précédant sa disparition, fait apparaître qu'il était rongé par une sourde inquiétude. Il est persuadé que le Prince-sorcier Jorguam, qu'il pensait jadis avoir vaincu, est toujours présent quelque part dans le château. «Son esprit maléfique rôde toujours, mais j'ignore où ce Mal prend sa source...».

Une étude du sortilège de réincarnation permettra d'en apprécier les effets. Si un mage parcourt le texte du rituel (qui est rédigé en langage hermétique Prince-sorcier), il se rendra compte qu'il s'agit d'un rituel complexe et puissant. Rituel de magie libre illégale, qui a été simplifié à l'extrême quant à son mode de réalisation. La façon dont le rituel est conçu aurait tendance à montrer que l'auteur était un maître en magie, et certainement un maître nécromant. En étudiant le texte en Langue commune (faire un jet sous Lire et écrire car le texte est assez mal écrit), on s'aperçoit que la phase majeure du rituel montre qu'il faut plonger entièrement, et par trois, le corps d'un enfant illégitime âgé de 9 mois et 9 jours dans du sang frais.

## Deuxième nuit

Nantis de ces informations les aventuriers ont à présent une idée un peu plus précise de ce qui se trame. Malheureusement, ils ne peuvent accuser directement la châtelaine dont ils sont les hôtes, d'autant qu'une production de « preuves » serait l'aveu de leur perquisition illicite et de toute façon, à moins d'être eux-mêmes nobles, leurs accusations ne seront pas recevables. Il leur faut donc attendre un peu ou mettre au point un plan d'une autre nature (surveillance de la châtelaine, exploration des bas-fonds du château, etc.).

Par ailleurs, en discutant avec la nourrice de l'enfant, ils apprendront que celui-ci atteindra l'âge fatidique de neuf mois et neuf jours au cours de la nuit...

De retour de la chasse, Rowena se rendra compte que quelqu'un s'est introduit dans la pièce secrète. Folle d'inquiétude, elle décidera de jouer son va tout afin d'éliminer les aventuriers, elle versera alors dans le verre de Ragnar une potion issue du laboratoire secret de Jorguam. Le capitaine de la garde deviendra un objet soumis au bon vouloir de Rowena. Et celle-ci lui demandera de la débarrasser des héros. Le capitaine se mettra donc en quête des aventuriers et les affrontera dans un duel à mort (à moins que les PJ's ne parviennent à le maîtriser sans le tuer, ce qui serait quand même mieux, vu qu'il s'agit quand même d'un « gentil » manipulé par des forces qui le dépassent).

### Ragnar Roc-d'or, Capitaine de la garde de Tournemine (Niveau 12)

Rap : 52, Att. : 18/6, Parade bouclier : 15/10, Parade arme : 12/7, Esquive : 2

Ndc : 4 ! (épée magique), PI : 1D+9, S.D : 18, S.E. : 26, RM : 4.

#### Points de vie : 88

8	8	8	8	8	6	6	6	6	4	4	4	8	8	8	8	8	6	6	6	6	4	4	4
8	8	8	8	8	6	6	6	6	4	4	4	8	8	8	8	8	6	6	6	6	4	4	4

Protection globale : 11 (10(armure complète de qualité supérieure +1(combat armé)).

**Ecole d'Escrime de Nostric** : pas de cases de solidité détruite sur bonne parade bouclier (plus divers bonus déjà pris en compte).

**La botte du cobra (ou botte de l'attaque éclair)** : Après une bonne défense, non seulement la charge est brisée mais l'escrimeur peut tenter de porter deux éclairs simultanés à Att-2, PI-2 (qui ne comptent que pour une vis-à-vis du ndc) puis poursuivre sa charge. Même si les deux attaques éclairs sont simultanées, l'adversaire doit les considérer comme des attaques différentes (attention à la limitation du nombre de défenses par round).

**Coup de boutoir** : Pré-requis : utiliser un bouclier de guerre, en métal type écu ou pavois. Avoir au minimum 16 en Force.

S'utilise après une bonne attaque non contrée. Coup brutal, associé à un conflit de Force (utilisateur botte) contre Constitution (adversaire). Si l'adversaire perd le conflit, il chute et n'aura pas de défense contre l'attaque suivante.

Vaincre (ou mettre hors d'état de nuire) le capitaine ne sera pas une mince affaire. Si l'affrontement tourne mal, c'est à dire si les PJ's se débarrassent trop rapidement de Ragnar, Rowena ameutera la garnison, composée d'une douzaine de soldats de niveau 1 ou 2 (qui feront une barrière de leurs lances pour protéger la châtelaine).

Elle en profitera pour s'éclipser en direction de la chambre secrète où l'attend l'esprit de Jorguam... Avec elle, elle emporte son fils ainsi que l'ours (Tharan). Il est souhaitable que les aventuriers percent rapidement le barrage des soldats (leur moral n'est pas très élevé mais la mort de leur capitaine ranimera leur courage), et se mettent à la poursuite de Rowena. S'ils ont joué intelligemment, par exemple en exerçant une surveillance constante et en plaçant un voleur à ses trousses, ils réussiront sans problème à retrouver le chemin de la pièce secrète. Par contre, si le combat contre les gardes s'éternise ou

s'ils n'ont absolument rien compris à l'histoire, ils perdront beaucoup de temps, ce qui signifie que Rowena aura du temps pour commencer ses incantations.

Dans le pire des cas et si vos PJs sont totalement à côté de la plaque, vous pouvez faire intervenir Murito qui sera pris d'un brutal accès de bonne conscience et se rendant compte que la châtelaine est sous l'influence d'un mage maléfique et il pourra aider les PJs pour les remettre sur la voie (et leur donner une ultime chance de réussir le scénario).

## Dénouement ?

Franchir un des deux passages secrets dissimulés au rez-de-chaussée du bâtiment principal du château permettra d'accéder aux souterrains, voir document n°3, escaliers en colimaçons secrets a) et b).

Dans les souterrains (voir plan n°4), Rowena s'est dirigée vers le laboratoire de nécromancie de Jorguam, que Tharan avait fait condamner. Elle s'est enfermée derrière une lourde porte blindée et activé le piège qui se trouve dans le petit couloir entre la porte et le laboratoire.

> La porte blindée ne peut être ouverte qu'avec un jet sous Crochetage à -50%. Un jet sous Détection de la Magie permet de sentir que la porte est piégée magiquement et effectivement, en cas d'échec au jet de Crochetage ou si on essaie de détruire la porte par la force, une boule d'énergie explosera devant la porte : 2D6Bl aux personnes alentours (sur une rayon de 5m), mais il a aussi comme effet de détruire le système d'ouverture de la porte, la bloquant totalement. Il faudra alors la détruire pour passer : Résistance au tranchant : 6, Résistance au contondant : 8, Solidité : 40.

➤ *Attention : nous compterons 25 Ass (1T) pour que Rowéna termine la préparation du rituel et tue Tharan. Si les Pjs parviennent à entrer dans la pièce du rituel avant l'instant fatidique, ils surprendront la châtelaine en pleine incantation. Si les PJs ne parviennent pas à entrer dans la*

> Le piège qui se trouve juste derrière la porte est simple mais efficace : une dalle de 4 mètres de long qui s'effondre si elle porte plus de 20 kilogrammes, avec en dessous un puits naturel de 15 mètres avec des saillies tranchantes (12D6 de dommages, /2 si jet sous Acrobatie réussie). Pour détecter ce piège, il faut réussir un jet sous Observation-20% ou sous Instinct de la matière (pour sentir la présence du vide sous la dalle). Pour empêcher la dalle de tomber, il faut simplement appuyer sur un levier, ce qui fait basculer quatre petites pièces métalliques afin de supporter la dalle de pierre (jusqu'à une tolérance de 500 kilogrammes). Mais le problème est que celui-ci se trouve dans le laboratoire. Sinon, il faut faire tomber la dalle, puis sauter au-dessus du puits (4 mètres, c'est faisable avec un jet sous Adresse-4). Là encore, son principal effet pervers sera de retarder les PJs (voir d blesser très gravement l'un d'entre eux et peut être de permettre à Rowéna de terminer l'incantation.

Maîtriser Rowéna ne devrait guère poser de problème car elle est non combattante (ses armes sont autres). Elle possède une dague de qualité supérieure (1D+3) et préférera se battre jusqu'à la mort, cherchant, dans un dernier élan, à tuer l'ours. Ou alors, si jamais elle pense pouvoir convaincre les PJs, elle peut tenter un dernier coup de bluff et leur expliquer une version tronquée ou altérée de la réalité. Mais attention, vu l'état de faiblesse de l'ours, on considérera qu'il ne possède que très peu de points de vie et qu'un seul coup de dague mal placé lui ôtera la vie... Son âme sera libérée et partira en paix au royaume de Yeshu,

- Si Rowena est tuée, l'enchantement pesant sur Tharan prendra fin au lever du soleil, soit 6 heures après le combat. L'âme de Tharan sera alors libérée et pourra regagner le royaume de Rondra dont le chevalier était un fidèle. Ce sera donc aux joueurs de décider de ce qu'ils doivent faire entre-temps. Peut être même que l'âme de Jorguam pourra se manifester à eux en se faisant passer pour Tharan. Il tentera alors de leur faire croire qu'en tuant l'ours, ils libéreront son âme emprisonnée dans la bête, mais qu'il faut réaliser un rituel afin de lui éviter d'être maudit à jamais. Pour Jorguam, ce sera une ultime tentative de vengeance, il pourra même expliquer que Rowéna voulait le condamner à une damnation éternelle car elle voulait tuer son fils en le noyant dans le sang de l'ours, alors qu'il faut simplement le baigner 3 fois et prononcer une formule magique pour sauver son âme (car il vivra en harmonie avec celle de l'enfant), bref un gros bateau qu'il est très difficile de croire... Mais s'il y parvient, il aura fait exécuter par les personnages ce qu'il aurait dû faire Rowéna et son âme prendra possession du corps de Tweek...!

- Si les aventuriers ont simplement capturé Rowéna, le problème sera plus dur à résoudre. Elle refusera de lever la malédiction qui pèse sur son époux et tentera tout ce qui est en son pouvoir pour corrompre les aventuriers afin qu'ils la laissent en liberté. Ce sera aux aventuriers de décider de la vie ou de la mort de Rowena, mais l'emprisonner ne résoudra pas le problème de l'ours. Tharan, de son côté, s'il peut communiquer avec les aventuriers par grognements et traces de griffes, ne sait malheureusement pas comment vaincre le sortilège... Si les aventuriers s'érigent en juges et condamnent Rowena à la peine capitale, celle-ci feindra l'humilité et déclarera vouloir se racheter. Elle donnera alors les ingrédients d'une potion

destinée à faire recouvrir à Tharan sa forme originelle. Bien entendu, il s'agit d'un poison violent qui le tuera... De toute manière, la haine qu'éprouve Rowena à l'égard de son époux est telle qu'elle ne révélera jamais consciemment la manière de le délivrer!

## Fin du scénario

Soit les PJ ont sauvé l'âme du sieur de Tournemine, soit, ils ont libéré une liche de niveau 17.

➤ Si les PJs n'ont pas empêché Jorguiam de se réincarner, comme celui-ci n'aura pas encore récupéré tous ses pouvoirs, il préférera se mettre en sûreté. Il lui suffira de lancer 1 à 2 boules de feu à effet de zone (voir magie libre, puissance Maître-mage élémentaliste) pour calmer les PJs ; puis de se rendre éthéré pour aller se dissimuler dans un secteur inaccessible des souterrains. Cela lui laissera le temps pour reprendre des forces et pour essayer de refaire surface. Par contre, normalement, les PJs ou d'autres iront porter la nouvelle à des Paladins (par exemple, ceux qui attendent à Khi-Zadar) et une escouade de choc sera envoyée sur place, afin de tuer Jorguiam. Ce qu'ils parviendront à faire. Si Rowéna est encore vivante, Jorguiam qui a apprécié son dévouement et son esprit malléable fera d'elle sa dévouée compagne mort-vivante.

➤ Si les PJs ont empêché Jorguiam de se réincarner, ils pourront fouiller les souterrains et découvrir 2 armes magiques, 6 gemmes, 8 objets précieux, 4 fioles ainsi que 8 sorts qui pourront être récupérés dans les restes des livres de sorts de l'ancien Prince-sorcier. Ils pourront aussi découvrir un ancien sarcophage où se recueillait le Prince sorcier quand il vivait à l'état de liche (avant que Tharan ne le tue) ce sarcophage contient 2 doses d'un breuvage étrange (réalisés en utilisant les sombres rituels de la nécromancie maléfique) qui permettait à la liche de vivre par delà la vie. Oser boire 1 fiole de ce breuvage permet gagner 1 point à son maximum de points de vie et voir son espérance de vie augmenter de 2 ans. Par contre, le personnage sera lors partiellement empreint de magie nécromantique, ce qui lui vaudra de nombreux problèmes si un mage ou un paladin fait sur lui un rituel de détection de la magie (ce qui se produit dans la suite de la campagne).

➤ Si les PJs ont sauvé Tweek et Roc-d'or, le capitaine de la garde leur annoncera qu'il écrira à son suzerain (le prince de la province et donc le prince d'Havéna) que le fief de Tournemine est désormais sans baron. Il lui demandera donc de trouver un nouveau protecteur au domaine. Quant à lui, il restera sur les lieux afin d'élever son fils (avec un amour paternel qu'il se découvrira peu à peu) en attendant que soit nommé le nouveau baron de Tournemine.

➤ Si les PJs ont tué Rowéna et Roc-d'or, les gardes quitteront le château sans demander leurs restes, mais par contre ils porteront plainte pour assassinat de la baronne de Tournemine et de leur capitaine des gardes. Ce qui posera divers problèmes quant ils seront revenus à Havéna, puis par la suite si jamais les PJs deviennent les protecteurs du fief et y reviennent pour le diriger.

➤ *Les PJs ne peuvent sauver Tharan, puisque celui-ci est déjà mort. Seule son âme est piégée dans le corps de l'ours. Ensuite, à vous de voir si vous voulez que cette âme rejoigne le royaume de Yeshu, de Rondra ou soit condamner à errer dans les environs de Tournemine...*

Le nombre de points d'expérience à distribuer dans ce scénario dépendra du comportement des joueurs et de la conclusion de l'épisode, en gros entre 70 points (si vous considérez que l'épisode est raté) et 150 points maximum (avec une moyenne de 100-120 points si l'âme de Tharan est sauvée mais sans que la partie soit particulièrement brillante).

Voici un barème qui vous permettra un décompte plus précis :

Participation au scénario :	50 points
Comportement dans le combat contre les êtres féériques :	0 à 20 points
Enquête sur la mort de Tharan de Tournemine :	10 à 25 points
Comportement dans le combat contre les morts vivants (spectre) :	0 à 20 points
Pour avoir compris que l'ours renfermait l'âme de Tharan :	+10 points
Pour avoir compris le rôle de l'ours ou de Tweek :	+10 points
Comportement dans le combat contre Rocdor :	0 à 20 points
Bon comportement pour passer le piège et la porte :	0 à 20 points
Suivant la résolution de la fin de l'histoire :	0 à 20 points
Si Tweek est mort :	-30 points
Si Rocdor est mort :	-20 points
Ame de Jorguiam détruite :	+20 points
Ame de Tharan sauvée :	+20 points
Rôle-Play et comportement durant la partie :	0 à 20 points

*Document n°1 = à donner à un joueur*

Tharan de Tournemine n'est pas à proprement parler un inconnu, et il est possible que d'autres membres du groupe aient entendu conter ses exploits (Jet sous Conn Kalidhia-20% affinité humains ou aventurier), sans toutefois pouvoir se prévaloir de l'avoir un jour rencontré. En effet, ton père fut durant 5 ans un des suivants de Tharan, quand celui-ci et ses mercenaires furent ce qu'on appelle une grande compagnie (la Compagnie de Tharan, qui était en son temps une des cinq meilleures compagnies de mercenaires de Kalidhia).

Toute l'existence de Tharan (pas encore connu comme le baron de Tournemine) fut motivée par le souci d'amasser de l'or et de la gloire, ce en quoi il réussit au-delà de toute espérance. Cette recherche constante de la richesse et des honneurs n'avait qu'un but : lui permettre d'épouser Rowena de Giverne, fille d'un Prince d'Ered-Dur, dont il était tombé éperdument amoureux. De l'avis de tous, ambassadeurs ou étrangers de passage, Rowena était la plus belle femme qu'ils aient jamais vue. Elle resplendissait comme une statue d'albâtre, et sa grâce était à nulle autre comparable. Mais Rowena était hautaine et inaccessible, traitant avec mépris ses sœurs moins jolies, et malgré les terribles colères de son père, repoussait avec dédain tous les prétendants, "indignes de sa divine beauté".

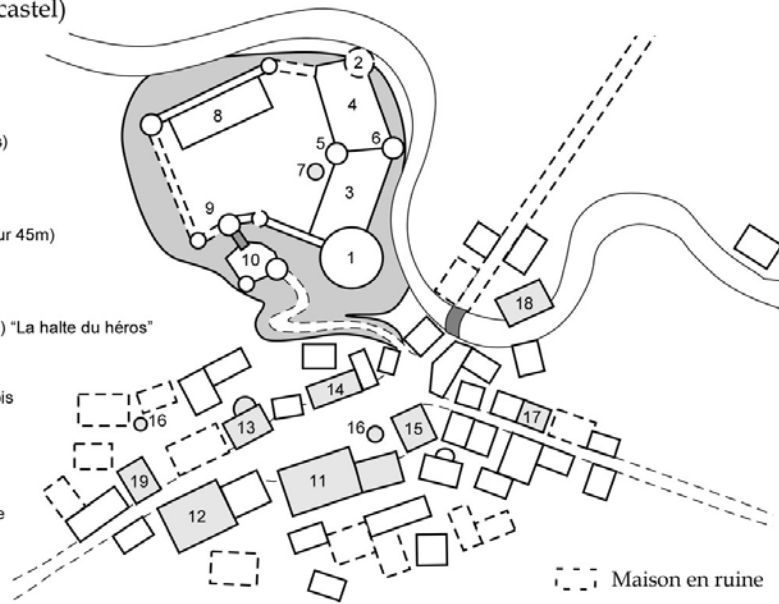
Jusqu'au jour où Tharan pénétra dans la salle de travail du prince et déversa à ces pieds plus d'or, de bijoux et d'objets magiques que la vue ne pouvait embrasser d'un seul regard. Alors celui-ci considéra cet amas d'objets précieux et décida qu'il ne pouvait décemment se priver des services d'un tel gendre. Il lui donna la main de sa fille... Contrairement à son père, Rowena n'était absolument pas tombée sous le charme de Tharan, et elle déclara à haute voix que ce nouveau prétendant ne la méritait pas plus que les autres. Ce qu'entendant, le roi entra dans une rage folle et battit sa fille comme plâtre jusqu'à ce que celle-ci, hurlant de douleur et de rage, acceptât le mariage.

Rowena et Tharan furent unis selon le rite d'Antéanor et le guerrier emmena son épouse loin à l'Ouest, vers le château de Tournemine. Il s'en était récemment emparé et comptait s'y reposer quelques temps, le temps d'une saison ou d'une naissance... Depuis cette période qui remonte à huit années environ, le P.J. n'a plus entendu parler de l'ami de son père mais il est certain que celui-ci est une personne qu'il faut absolument connaître...

Document n°2 = à donner aux joueurs (s'ils se livrent à une petite enquête sur place)

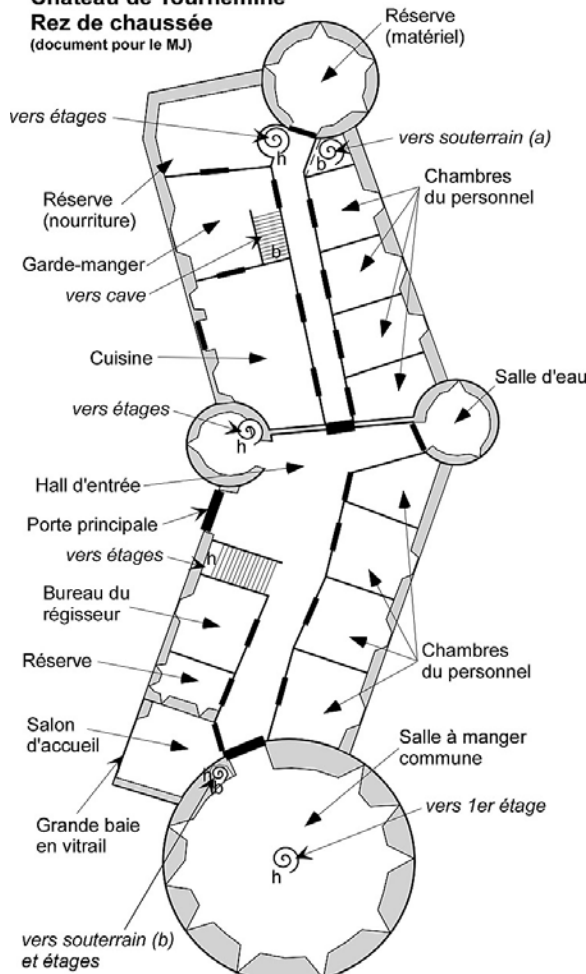
Tournemine (village et castel)  
En +21

- 1 Donjon (6 étages)
- 2 Tour Nord (5 étages)
- 3 Bâtiment principal (3 étages)
- 4 Annexes (2 étages)
- 5 Tour est (3 étages)
- 6 Tour ouest (4 étages)
- 7 Puits du chateau (profondeur 45m)
- 8 Ecuries et chenil (1 étage)
- 9 Tour d'entrée (2 étages)
- 10 Avancée fortifiée
- 11 Auberge (a: Logis, b: écurie) "La halte du héros"
- 12 Commerce
- 13 Boulanger
- 14 Maison du chef des villageois
- 15 Oratoire (Antéanor)
- 16 Puits
- 17 Soigneuse
- 18 Lavoir
- 19 Maison du Maître de chasse

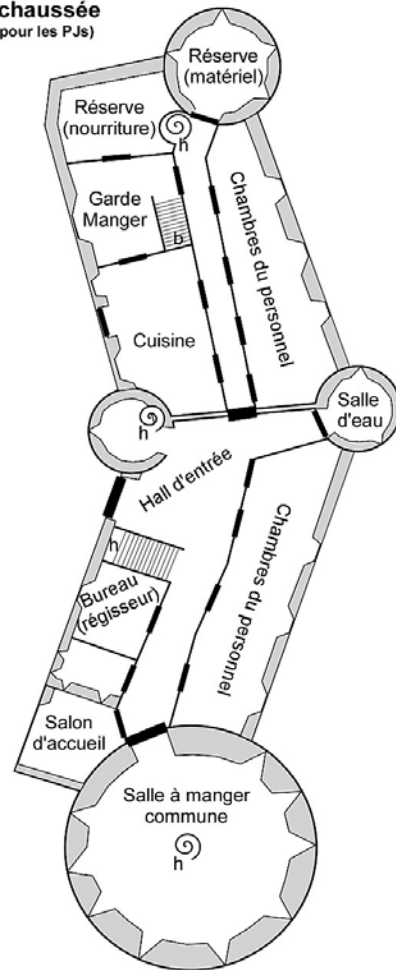


Document n°3 = version pour le MJ et pour les joueurs

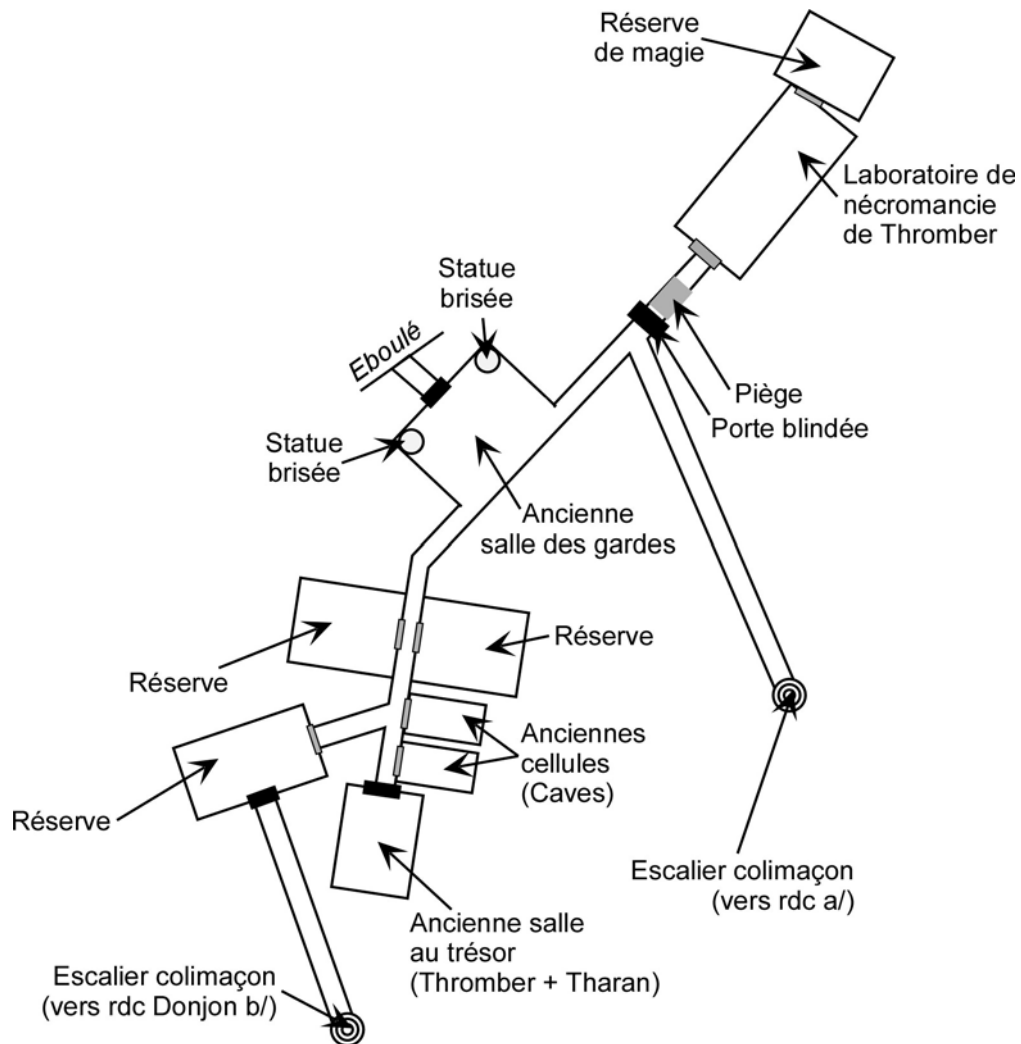
Chateau de Tournemine  
Rez de chaussée  
(document pour le MJ)



Chateau de Tournemine  
Rez de chaussée  
(document pour les PJs)



Document n°4 = pour le MJ (exploration des souterrains)



### Liste de PNJs présents dans ce scénario

**Tharan de Tournemine alias Thrug l'ours de compagnie** : ancien leader de la compagnie de Tharan, une grande compagnie de mercenaire de Kalidhia. Chevalier de niveau 18, âgé de plus de 60 ans, ex-guerrier. Il donna une bonne partie de son immense fortune pour avoir l'autorisation d'épouser la très belle et jeune Rowéna, qui s'occupa par la suite de dépenser le reste.

**Rowéna de Tournemine** : noble du sud d'Ered-Dur, issue de la famille de Giverne. Mariée contre son gré à un homme âgé qui l'éloigna de la cour d'Ered-Dur et du monde qu'elle aimait fréquenter, elle fut petit à petit mentalement séduite par le prince-sorcier Jorguam qui lui offrit un plan rêvé pour se débarrasser de son époux.

**Ragnar Roc-d'or** : ancien lieutenant de Tharan du temps de la compagnie, désormais chef des gardes de Tournemine et amant de Rowéna. Ex-guerrier, niveau 12.

**Tweek** : bébé né en +20, de l'union illégitime de Rowéna de Tournemine et de Ragnar Roc d'or.

**Jorguam** : ancien Prince-sorcier, spécialisé en nécromancie et en élémentalisme. Prend la possession du domaine de Tournemine après avoir tué le Prince Haragrim, lui-même Prince-sorcier (alchimiste).

### Employés du château de Tournemine :

**Cornélius** : régisseur du fief de Tournemine.

**Frère Murito** : moine, prêtre d'Antéanor. IS 20%, Volonté 11.

**Darald** : sergent, responsable des soldats du fief.

**Shashimar Ekrenal** : 1/2 elfe : maître de chasse.

12 soldats : Corwin, Kerdon (nain), Daniel, Aymar, Escalant, Odric, Emainai (1/2 elfe), Luciada (femme), Harun, Firmin, Valencia (femme) et Tharan (jeune).

10 domestiques : Méria (gouvernante), Tante Agnès (cuisinière), Toinon (servante), Domitia (servante), Amara (servante), Kortah Chantearbe (naine - servante), Beurtian (palefrenier), Gelmart (serviteur), Haulmé (homme à tout faire) Ribert (jardinier).