



Les Derniers Jours de Belfar



Christophe « BJ » Breysse

Scénario one shot DD4E pour 6 Pjs niv 5

INTRODUCTION

PRESENTATION

Ce scénario est destiné à un groupe de 6 joueurs à D&D4. Il a été écrit pour le tournoi de jeux de rôle du Festival International des Jeux 2011 à Cannes. Il suit le thème du Cinéma suggéré cette année-là. Les joueurs vont donc vivre une aventure de pure fantasy dans un monde imaginaire indéfini. Le style est résolument hollywoodien et de nombreux aspects du scénario puisent dans les clichés du genre (le grand méchant, la princesse, le traître et le happy end plein d'effets spéciaux). A plusieurs occasions, par exemple, le meneur de jeu fera des « Fondus enchaînés » et décrira aux joueurs des scènes de jeu que leurs personnages ne peuvent voir. Au final, lorsque le scénario se terminera, le meneur de jeu décrira une scène dans laquelle les joueurs sont acclamés dans une salle de cinéma. Ils viennent en fait d'assister à la projection en avant-première d'un film au Festival de Cannes dans lequel ils étaient acteurs.

SYNOPSIS

Le terrible Empereur-Liche Ra'alnack a lancé l'invasion du royaume de Belfar avec son armée de morts-vivants. Les défenses du royaume ont été prises par surprise et submergées. Le siège de la capitale, Belfaria, a commencé et la cité ne tiendra pas longtemps.

Les Pjs faisaient partie des garnisons frontalières. Leurs troupes ont été décimées et l'avance rapide de l'armée ennemie leur a coupé toute retraite. Alors qu'ils viennent d'affronter une patrouille ennemie ils sont contactés magiquement par Helgart, le mage du roi. Celui-ci leur explique qu'ils ont un plan pour vaincre Ra'alnack mais que celui-ci reviendra si son phylactère n'est pas détruit. Helgart a découvert l'endroit où l'objet pourrait se trouver. Il charge les Pjs de s'y rendre et de le récupérer avant trois jours sans quoi la cité tombera. Une fois en possession de l'artefact ils devront activer un sifflet magique et Helgart les rapatriera à Belfaria pour détruire le phylactère.

Les Pjs se rendent dans une tour en ruine protégée par des gardiens forgeliens. Ils affrontent ceux-ci, divers pièges et résolvent des énigmes pour atteindre le phylactère. Mais un doute s'insinue en eux, c'est étrange de penser que la liche aurait laissé un artefact ici, peut-être que ce lieu était censé empêcher la liche de le récupérer. Ils contactent alors Helgart qui les rapatrie. Ô surprise, ils ne se retrouvent pas au château mais auprès du mage et de Ra'alnack. C'était donc un traître. D'ailleurs la fille du roi, Gladriel, est là, prête à être sacrifiée pour que la liche recouvre l'intégralité de ses pouvoirs.

La scène finale est un combat épique pour sauver Gladriel, tuer Ra'alnack et détruire le phylactère. Mais contre toute attente Helgart n'est pas un traître. Il avait réussi à piéger la liche.

DEROULEMENT DU SCENARIO

La trame est très linéaire bien que certains choix soient laissés aux Pjs. En effet à plusieurs occasions ils peuvent résoudre une difficulté de plusieurs façons. Par exemple, lorsqu'ils voyagent dans les collines ils peuvent choisir un chemin parmi plusieurs, ou lorsqu'ils affrontent les gardiens forgeliens ils peuvent décider de les détruire ou d'essayer de franchir leur ligne pour atteindre l'artefact et ainsi faire cesser le combat. Lors de la scène finale ils ont le choix de faire confiance, ou pas, en Helgart avec les conséquences qui en découlent.

Le scénario est ponctué de textes à lire aux Pjs. Si cela vous rebute vous pouvez les narrer, rajouter des descriptions, bref les adapter à la façon de jouer de votre groupe.

Prévu pour être joué en tournois, avec un temps limité incluant l'apprentissage sommaire des règles, ce scénario est relativement court. Il comporte 4 rencontres (peut-être 5), 1 énigme, 1 piège et une situation comparable à un défi de compétences (le voyage). Libre à vous de rajouter des éléments si cela va trop vite à votre goût ou à celui des joueurs.

Chaque rencontre dispose de son plan de combat qui reprend le positionnement des adversaires des Pjs et leur zone de départ.

Voilà, je vous souhaite un bon jeu...

Christophe « BJ » Breysse

CREDITS

Les représentations des personnages sont des images trouvées sur le web et, a priori, libres de droit.

Les plans de combat ont été réalisés par mes soins.

Les autres images sont aussi issues du web. N'ayant aucune idée de leur véritable origine j'encourage le propriétaire qui ne souhaiterait pas qu'elles soient utilisées ici, ou qui veut être cité dans ces lignes, à me contacter (elbjfr_AT_gmail_POINT_com).

PERSONNAGES JOUEURS

ANDELION (DEMI-ELFE, PALADIN 5)



Andélion est un jeune demi-elfe au caractère bien trempé et à la volonté forte bien que parfois un peu naïf. Il est déterminé dans ce qu'il fait et n'hésite pas devant le danger sans pour autant avoir un comportement imprudent ou suicidaire. D'origine modeste, il a embrassé la voie du paladinat très jeune en devenant l'écuyer du seigneur Resfond. Ce dernier lui a enseigné le code d'honneur des paladins de Pélor et Andélion le suit fidèlement. La discipline exigée à ceux qui empruntent cette voie permis au jeune demi-elfe de rester intègre et honnête. Lorsque le roi lança l'appel à la guerre contre les forces sombres de l'Empereur Liche Ra'alnak il n'hésita pas une seconde, à l'instar des autres paladins. Déployé avec son mentor avec la Compagnie Lucrène dans le Fort Varane, Andélion a fait connaissance avec d'autres défenseurs déterminés à protéger le royaume de Belfar. Il a d'ailleurs retrouvé Pimousse, le halfeling. Tous deux avaient grandi ensemble dans les quartiers pauvres de Belfaria. Mais Pimousse a suivi une voie un peu plus discutable, Andélion pense simplement qu'il n'a pas eu l'opportunité de se sortir de là, comme lui l'a eue. Il ne désespère pas de lui ouvrir les yeux un jour. C'est avec Gurumir, prêtre nain de Moradin qu'il a développé le plus d'affinités. Lors des longues périodes de garde ils abordaient divers sujets religieux et confrontaient leurs visions des choses. Les relations avec Lunefroide, un féral, restèrent distantes. Le rôdeur n'appréciait pas la compagnie des autres et préférerait partir en repérage le plus souvent et longtemps possible. Andélion fit aussi la connaissance de Kordubar, un gigantesque guerrier goliath. Lors des entraînements martiaux celui-ci prodiguât d'excellents conseils au jeune paladin mais le caractère morose, voire désabusé, du combattant rebutait celui, optimiste, d'Andélion. Daerel reste le plus énigmatique des personnages rencontrés lors de cette affectation. Mage compétent issu d'une race mystérieuse, les devas, il a souvent de longues périodes de contemplation et parle parfois de manière symbolique et hermétique. Au demeurant Andélion le trouve sympathique mais il n'arrive pas bien à le cerner.

KORDUBAR (GOLIATH, GUERRIER 5)

Kordubar est un vétéran de nombreux conflits. Il traîne sa bosse depuis bien longtemps de champ en bataille en champs de bataille et a réussi à survivre jusqu'ici grâce à un savant dosage de compétence, d'intuition et de



chance. Il a fait très tôt ses premières armes en combattant dans de sauvages affrontements illégaux dans les quartiers chauds de Belfaria. Il y a gagné une certaine réputation jusqu'au jour où une descente de la milice a mis fin aux combats clandestins. Emprisonné il a eu comme choix les travaux forcés ou l'engagement dans l'armée, et il a choisi la seconde proposition. Une vie de combats lui a forgé un caractère fataliste et désabusé. Kordubar n'a pas vraiment de rêve ni d'espoir. Il vit au jour le jour et dépense sa solde en plaisirs immédiats. L'affectation au sein de la Compagnie Lucrène à Fort Varane, n'est pour lui qu'une mission de plus. Il sait qu'un jour il sera trop vieux et qu'il mourra en combat, ou pire, infirme sur une paillasse malodorante. Kordubar n'est pas une brute ni violent, il garde un certain sens de l'honneur et ne se bat pas pour un oui ou pour un non. Au fort il a fait la connaissance du jeune Andélion, un demi-elfe paladin de Pélor. Kordubar envie parfois ce jeune esprit vif et optimiste, il espère en secret qu'il ira loin et il lui donne souvent des conseils martiaux à cette fin. Kordubar a aussi rencontré un jeune halfeling issu des mêmes quartiers chauds, Pimousse. Il a plutôt mal tourné mais Kordubar se sent proche de lui car ils ont tous deux connu la misère, pourtant il ne comprend pas comment il peut rester aussi joyeux et optimiste devant les coups durs de la vie. Par contre il ne supporte pas quand le halfeling commence à lui donner des leçons d'optimisme. Lunefroide, un rôdeur féral, est d'un autre caractère. C'est un être discret et taciturne qui n'apprécie pas la compagnie des autres. Kordubar respecte cela, après tout lui aussi apprécie des moments de solitude. Gurumir, nain prêtre de Moradin est un bon compagnon de beuverie. C'est généralement avec lui que Kordubar passe ses meilleurs moments de repos. Mais contre toute attente c'est de Daerel, un mage deva, dont il se sent le plus proche. Celui-ci passe de très longs moments en silence à « contempler l'univers » comme il le dit lui-même. Kordubar aime aller s'asseoir à ses côtés et rester en silence. En sa présence il se sent calme et apaisé et il se surprend à méditer sur sa vie. Parfois Daerel prononce une phrase absconse qui fera réfléchir Kordubar longtemps, jusqu'à ce qu'il en comprenne le sens symbolique ou abandonne avec un mal de crâne. Il sent que le deva le comprend et compatit tout en ayant le respect de ne pas se transformer en donneur de leçons.

DAEREL (DEVA, MAGE 5)



Ton essence existe depuis des millénaires, se réincarnant de corps en corps à chaque génération. En cette période tu es Daerel, mage et philosophe contemplateur. Tu affectionnes de passer de longs moments seul à réfléchir sur la nature de l'univers et sur les brides de vies passées

pour en décoder le sens. C'est une vision, celle d'un squelette de feu géant embrasant une cité humaine, qui t'a mené à rejoindre la Compagnie Lucrène à Fort Varane. Tu y as fait la connaissance de personnes très intéressantes dont les liens avec l'univers semblent se rapprocher pour se confondre. De grands événements vont survenir et ils en seront au cœur, tout comme toi. Andélion, le demi-elfe paladin de Pélor est à l'aube de sa vie. Jeune et impétueux il réalisera de grandes choses pour son Dieu mais il devra raison garder de tout temps pour ne pas perdre de vue ce pour quoi il se bat. Gurumir, le prêtre nain de Moradin, a bien compris que l'autarcie qu'affectionnent certains peuple est nuisible au progrès spirituel de tous. Il est curieux et intéressé par les autres cultures mais s'il veut pouvoir enseigner aux siens ce qu'il a appris il ne faut pas qu'il perde sa propre culture. Kordubar, le guerrier goliath, est une âme en peine, meurtrie d'avoir vu trop d'horreurs. Il est à l'abandon et ne cherche pas à retrouver un chemin. Il ne lui manque qu'une étincelle qui illuminera la route du renouveau. Ce sera à lui de reconnaître ce signe du destin. Pimousse, le filou halfeling, essaye de cacher derrière sa jovialité les profondes blessures de son enfance. Il a en lui tout le potentiel pour réaliser de grandes choses mais au fond il ne s'en sent pas capable. Il devra aller au-delà de l'immédiat pour se construire un futur digne d'un roi. Lunefroide, le rôdeur féral, est perturbé et la solitude qu'il s'impose loin des gens est le signe de son chaos intérieur. Il a perdu la foi en les créatures vivantes. S'il n'y prend garde il deviendra leur ennemie alors que son véritable combat n'est pas là.

PIMOUSSE (HALFELING, VOLEUR 5)



Pour Pimousse la vie est simple, belle et mérite d'être vécue quelles que soient les difficultés rencontrées. Issu des quartiers pauvres de Belfaria, il a vécu dans la rue et aux dires de beaucoup, dont son ami d'enfance Andélion, paladin demi-elfe de Pélor, il a mal tourné. Obligé de voler pour subsister, il a appris à se fondre dans la masse et à

profiter des autres et de ce que la vie a à lui offrir. S'apitoyer sur son sort est une perte de temps. Il essaye régulièrement d'en convaincre le grand Kordubar, un puissant guerrier goliath lui aussi affecté à la Compagnie Lucrène stationnée à Fort Varane. Mais celui-ci reste enfermé dans une vision fataliste et désabusée de la vie. Tous deux viennent du même monde et Pimousse comprend bien que le guerrier a vécu de nombreux drames. Pimousse se serait bien passé de perdre son temps dans ce fort perdu en plein automne mais il fut capturé par la milice lors d'une rapine ratée. Pour lui c'était la prison ou l'engagement et il a choisi ce dernier dans l'espoir que ça finirait vite. Finalement ce n'était pas une mauvaise idée car il a retrouvé Andélion et surtout a fait la connaissance de Gurumir, le prêtre nain de Moradin. Généralement les nains sont bourrus mais lui a dû être affecté par les autres cultures car il est plus agréable et moins fermé. Il a d'ailleurs pris Pimousse sous son aile et lui prodigue divers conseils qui, selon ses dires, lui permettront de repartir sur de bonnes bases une fois cette mission terminée. Par contre ni Daerel, le mage deva, ni Lunefroide, le rôdeur féral, ne lui inspirent confiance. Le premier est très souvent isolé et perdu dans ses inutiles contemplations tandis que l'autre est un véritable asocial qui pourrait devenir violent.

GURUMIR (NAIN, PRETRE 5)



Gurumir est issu de la forteresse naine de Korvarak dans les montagnes de l'Est. Très tôt il a senti l'appel de la Foi et s'est engagé dans la prêtrise au service de Moradin. Mais il ne se contentait pas de rester auprès des siens, il rêvait de découvrir d'autres royaumes, d'autres lieux. Un jour il a donc décidé de partir à l'aventure. Arrivé dans le Royaume de Belfar il a pris contact avec la communauté de marchands nains de Belfaria. Ceux-ci l'ont accueilli les bras ouverts. Moins bourru que ses congénères, Gurumir a su bien s'intégrer aux diverses cultures et races qu'il a côtoyé. Pendant quelques années il a voyagé en compagnie des siens, découvrant la culture humaine. Récemment le roi a appelé l'ost contre la menace de l'Empereur Liche Ra'alnack. Gurumir a répondu à l'appel, à l'instar de nombreux autres des siens. Il a été affecté à la Compagnie Lucrène à Fort Varane. Là il a fait la connaissance d'Andélion, un jeune demi-elfe paladin de Pélor. Ils ont développé beaucoup d'affinités, discutant longuement de théologie et de philosophie. Andélion est encore un peu naïf mais il apprend vite. Daerel, le mage deva, est plus étrange. Contemplateur taciturne il a une attitude

solitaire. Cela dit quelques discussions sont parfois possibles même si Daerel reste très énigmatique dans ses paroles. Lorsque Gurumir veut passer un bon moment de détente il rejoint Kordubar, le guerrier goliath. Ensemble ils boivent de la bière forte et refont le monde. Gurumir s'est pris d'affection pour Pimousse, le halfeling. C'est un véritable petit filou jovial et optimiste, peut-être même trop. Il semble avoir eu une enfance difficile dans les quartiers chauds de Belfaria et Gurumir pense qu'en lui dispensant des conseils avisés, il l'aidera à repartir du bon pied une fois cette mission terminée. Le nain ne comprend pas Lunefroide, le féral rôdeur. Celui-ci est très solitaire, voire asocial. Gurumir peut comprendre que l'on veuille rester solitaire mais de là à préférer les animaux aux autres créatures pensantes il y a quelque chose qui le dépasse. Toujours est-il qu'il faut respecter les choix de chacun.

LUNEFROIDE (FERAL, RODEUR 5)

Solitaire, limite asocial, Lunefroide est un féral rôdeur issu des clans barbares du nord-ouest. Ceux-ci sont divisés et se livrent des luttes fratricides même lorsque le danger est à leur porte. Lorsque les armées de l'Empereur Liche ont déferlé sur leurs terres ils ont été vaincus. Lunefroide a fui pour atteindre le royaume de Belfar. Ressentant une haine viscérale contre les morts-vivants il a immédiatement proposé ses services lorsque le roi a appelé l'ost contre la menace ténébreuse. Il s'est retrouvé affecté à la Compagnie Lucrène à Fort Varane. Là, peu désireux de se mélanger aux autres, il multiplia les missions de reconnaissance est d'espionnage. Lunefroide préfère la compagnie des animaux car les hommes, et autres espèces dites intelligentes, l'ont déçu. Il n'en reste pas moins un être honorable et loyal qui ne laissera pas tomber ses compagnons devant l'ennemi. Lors des quelques rares périodes de garnison au fort il a fait la connaissance de Kordubar, un guerrier goliath impressionnant. Celui-ci a bien compris le caractère de Lunefroide et, en dehors des moments où ils s'entraînent, il le laisse tranquille. Pimousse, l'insupportable filou halfeling, c'est autre chose. Plusieurs fois Lunefroide l'a rabroué, parfois brusquement, pour qu'il cesse de l'importuner (comprendre : lui parler tout simplement). Gurumir, le prêtre nain de Moradin et Lunefroide ne se comprennent pas, tout simplement. Certes Gurumir est conscient de l'affection que le féral porte à la nature, mais il a du mal à concevoir son refus pour les rapports sociaux. Andélion, le jeune demi-elfe paladin de Pélor, n'a jamais eu de réel contact avec lui et c'est bien

comme ça. Finalement seul Daerel, le mage deva, représente ce qui se rapproche le plus d'un ami pour le féral. L'énigmatique deva a lui aussi ses moments de solitude qu'il passe en périodes de contemplation. Un jour Lunefroide, curieux, est venu le voir. Sans même qu'un mot ne soit échangé ils se sont compris. Lunefroide a développé une sorte de lien empathique et les longues séances de méditation qu'ils font ensemble sont autant d'heures de discussion effrénée pour les autres.

LA COMPAGNIE LUCRENE

C'est une compagnie militaire à part de l'armée régulière car elle est essentiellement composée de troupes hétérogènes et disparates. Considérés comme des mercenaires par les autres compagnies plus classiques, les membres de Lucrène ont signé un engagement pour la durée du conflit. Ils reçoivent une solde hebdomadaire et peuvent quitter le service contre le paiement d'une indemnité calculée sur le temps restant à servir. Beaucoup de criminels, d'hommes sans le sous ou de jeunes naïfs, à la recherche de sensations fortes et de gloire, intègrent la compagnie. C'est une sorte de légion étrangère. Le Capitaine Guérald la commande, il en est même le fondateur il y a 20 ans de cela.

FORT VARANE

Ce petit fort est situé dans le nord-ouest du royaume. Historiquement il protège un col dont il porte le nom des incursions du royaume voisin de Kalemor. Ce dernier est tombé sous la marée de morts-vivants de l'Empereur Liche Ra'alnack et désormais c'est contre les incursions de ces créatures qu'il défend le royaume. La Compagnie Lucrène s'y est installée, relevant ainsi les troupes régulières qui y étaient stationnées afin qu'elles soient déployées ailleurs. En haut lieu on pense que c'est par là que se fera la poussée la plus forte. La réputation de la Compagnie, et le caractère sacrificable de ses membres, ont mené le roi à la déployer ici. Chacun sait que si elle tombe le royaume sera envahi.

DEBUT DU SCENARIO

Le scénario commence par la rencontre suivante « La patrouille des morts ». Lisez ou narrez l'encadré puis lancez-vous dans le premier combat.



LA PATROUILLE DES MORTS

CONFIGURATION

Adversaires :

- ❖ 1 champion des batailles squelette
- ❖ 6 squelettes

A lire aux Pjs :

La débâcle est totale. La Compagnie Lucrène dont vous faisiez partie avait été envoyée au-devant du gros de l'armée ennemie. L'objectif était de la bloquer dans le Col de Varane jusqu'à l'hiver de manière à ce que le rude temps montagnard le force à se retirer. Cette stratégie avait toujours bien fonctionnée dans le passé mais contre des créatures vivantes. Les morts-vivants de la terrible liche Ra'alnack ne craignent ni le froid, ni la fatigue, ni la faim. Des jours durant ils ont assailli les murs et la porte de Fort Varane jusqu'à ce qu'ils cèdent. Malgré vos régulières demandes de renforts vous n'avez reçu aucune aide de l'extérieur. Lorsqu'ils sont entrés ce fut une boucherie. Le Capitaine Guérald a ordonné le repli mais c'est une véritable déroute qui a résulté.

La compagnie s'est disloquée. Suivant les instructions de se regrouper à Fort Derowen vous avez atteint les Plaines du même nom. Là vous avez compris pourquoi vous n'aviez reçu aucun renfort. D'autres points de passage entre les terres de l'Empereur Liche et le Royaume de Belfar avaient cédé bien avant vous. L'armée ennemie s'était répandue dans la plaine, avançant vers la capitale Belfaria et vous coupant toute retraite. Isolés, vous avez décidé de rejoindre les collines avoisinantes pour vous y cacher et réfléchir à un plan d'action. Mais à peine aviez-vous pénétré dans la zone qu'un important groupe de morts-vivants vous prit en embuscade.

Il est temps de vous battre pour sauver votre vie.

TACTIQUE

Faites faire un test de Perception Moyen à chaque Pj en début de rencontre. Ceux qui échouent sont surpris. Les autres ont droit à une action lors du round de surprise.

Le champion des batailles squelette va tenter d'utiliser au mieux sa Tactique du seigneur des batailles en prenant ses adversaires en tenaille. Les autres squelettes vont lui apporter du soutien.

PARTICULARITES DE LA ZONE

Les zones en mauve sont infranchissables. Le reste de la carte est composé de terrain normal.

CHAMPION DES BATAILLES SQUELETTE (C)

Rôle : Soldat d'élite (meneur) **Niveau** : 3
Taille : Moyenne **Type** : Animé naturel (mort-vivant)
Initiative : +6 **Perception** : +3, vision dans le noir
PV : 82 **Péril** : 41
CA : 20 **Vigueur** : 17 **Réflexes** : 16 **Volonté** : 15
JdS : +2 **Point d'action** : 1
Résistance : nécrotique 10 **Immunité** : maladie, poison
Vulnérabilité : radiant 5
Vitesse : 5
Alignement : non aligné
For : 15 (+3) **Dex** : 17 (+4) **Sag** : 14 (+3)
Con : 13 (+2) **Int** : 3 (-3) **Cha** : 3 (-3)

m Epée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du champion des batailles squelette ; cf. aussi *célérité des morts*.

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le champion des batailles squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Don pour la bataille

Le champion des batailles squelette peut réussir des coups critiques sur des jets d'attaque naturels de 19 ou 20.

Assaut mobilisateur

Quand il réussit un coup critique, le champion des batailles squelettes et tous ses alliés situés dans un rayon de 5 cases regagnent 2 points de vie.

Tactique du seigneur des batailles

Le champion des batailles squelette et ses alliés infligent 1d6 dégâts supplémentaires contre les ennemis que le champion des batailles squelette prend en tenaille.

SQUELETES (S)

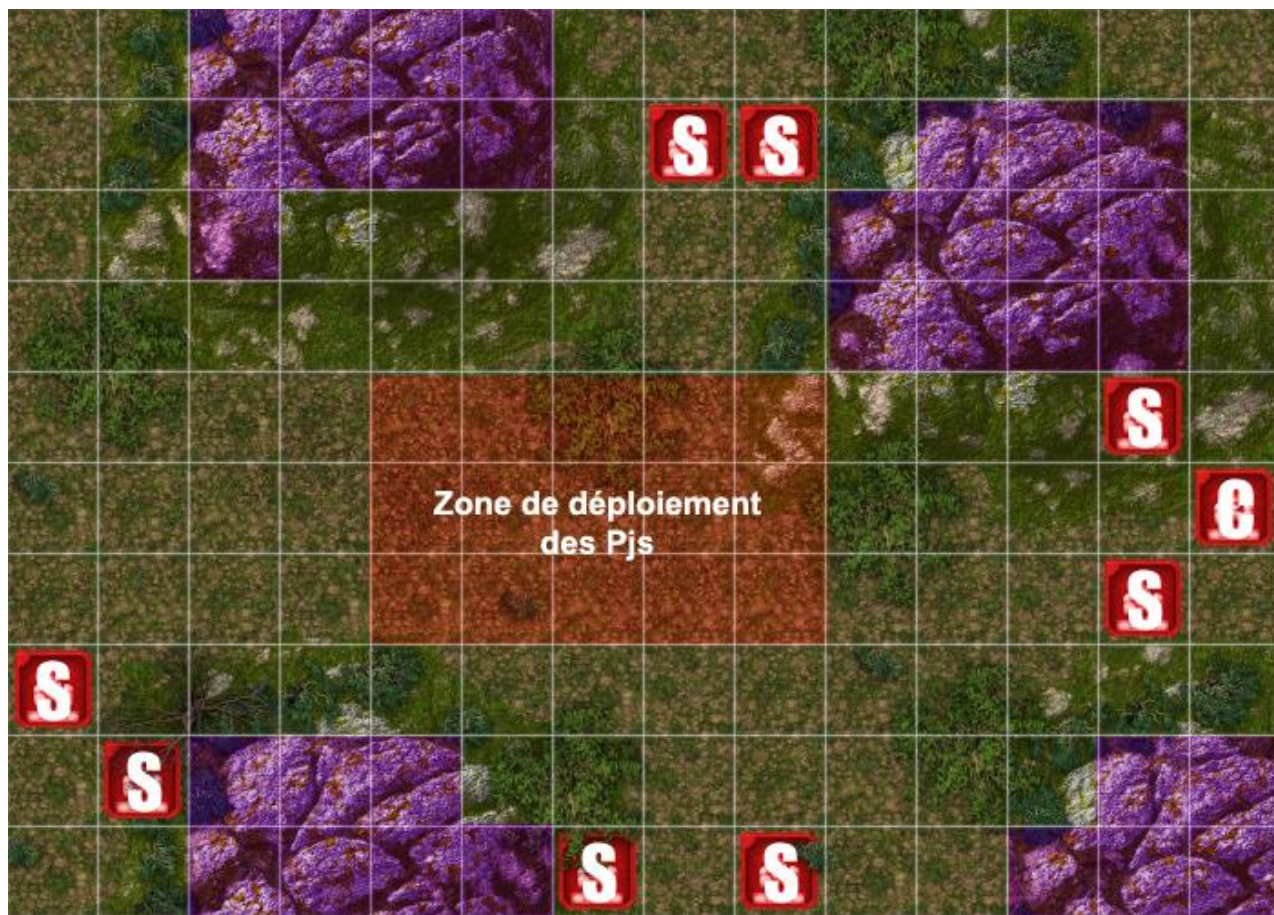
Rôle : Soldat **Niveau** : 3
Taille : Moyenne **Type** : Animé naturel (mort-vivant)
Initiative : +6 **Perception** : +3, vision dans le noir
PV : 45 **Péril** : 22
CA : 18 **Vigueur** : 15 **Réflexes** : 16 **Volonté** : 15
JdS : 0 **Point d'action** : 0
Résistance : nécrotique 10
Immunité : maladie, poison
Vulnérabilité : radiant 5
Vitesse : 5
Alignement : non aligné
For : 15 (+3) **Dex** : 17 (+4) **Sag** : 14 (+3)
Con : 13 (+2) **Int** : 3 (-3) **Cha** : 3 (-3)

m Epée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi *célérité des morts*.

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.



LA MISSION D'HELGART

Le dernier squelette s'écroule en un tas de poussière d'os. Vous regardez autour de vous pour repérer toute trace d'ennemi encore debout mais le calme est revenu sur les collines. La zone n'est pas sûre et certains ont besoin de panser leurs plaies. Lunefroide part en éclaireur tandis que Gurumir dispense quelques soins sommaires. Pimousse essaye de détendre l'atmosphère, « Mourir est décidément un vrai manque de savoir-vivre », mais sans succès. Une heure passe avant que Lunefroide ne revienne, il a trouvé une grotte où vous pourrez vous reposer à l'abri des regards. Vous vous y rendez et vous y installez, il est temps de réfléchir à la suite des opérations. Les collines grouillent d'ennemis, les défenses du royaume sont tombées et Belfaria, la capitale, est assiégée. Vos perspectives ne sont pas brillantes.

Laissez les Pjs faire du roleplay et envisager diverses solutions avant de lancer la narration suivante. N'hésitez pas à improviser devant les questions des joueurs cela n'aura pas de conséquence pour la suite.

Alors que vous palabrez sur la meilleure, ou la moins pire, des choses à faire, un flash lumineux survient dans la grotte. Pendant quelques dizaines de secondes vous cédez à la panique, incapables de recouvrer votre vue. Alors que celle-ci revient doucement vous voyez, dans la grotte à quelques mètres de vous, un homme debout. Il a une cinquantaine d'années, les cheveux gris et la barbe bien fournie. Il porte une robe typique de l'Académie de Magie de Belfaria et vous regarde fixement à travers ses lunettes de vue. « Je suis le Mage Helgart, premier conseiller de sa majesté le roi Andorus III. Présentez-vous céans ! » vous intime-t-il d'une voix autoritaire.

Il n'est pas difficile pour les Pjs de reconnaître l'homme, il est bien ce qu'il prétend être. Une fois que les Pjs se seront présentés il paraîtra soulagé.

« Belfaria est assiégée, l'armée ennemie nous a pris par surprise malgré les défenses frontalières. En quelques jours ils ont atteint la capitale et elle ne tiendra pas longtemps à leurs assauts répétés. L'Empereur Liche Ra'alnack lui-même mène les troupes. C'est un adversaire terrible mais il a un point faible. Les plus grands mages de l'académie se sont réunis pour trouver quelqu'un capable de nous aider le plus vite possible. Nous avons détecté votre présence grâce à notre magie mais nous ne savions pas si nous aurions à faire avec des réfugiés, des soldats ou autre chose. Grâce aux Dieux ce sont de fiers combattants Belfarians que nous avons trouvés. »

[Il fait une pause.]

« Vous êtes actuellement dans les Collines de Tremoren. Au nord de votre position, à approximativement une journée de marche rapide, se trouve une vieille tour en ruine. Là se trouve un artefact que nous pourrions utiliser pour détruire l'Empereur Liche. Sans lui pour la maintenir son armée tombera en poussière. Vous devez vous y rendre au plus vite, trouver l'artefact et, une fois en sa possession, utiliser ce sifflet magique pour m'avertir (il tend l'objet en question). Nous réaliserons alors un rituel qui vous rapatriera à Belfaria. L'objet devrait ressembler à une baguette en or sertie de bijoux. Le pouvoir de la liche se trouve dedans et si nous l'avons en notre possession nous pourrions le retourner contre elle. Nous pourrions la vaincre mais elle recouvrerait ses pouvoirs grâce à l'artefact alors le trouver est primordial.

Partez vite ! Méfiez-vous, les patrouilles sont nombreuses dans la région, de plus le site sera certainement gardé par des créatures inféodées à Ra'alnack. Il ne peut se permettre de le garder sur lui car cela le rapprocherait de ses ennemis, mais il le protège aussi. Courage hardis enfants de Belfar, l'avenir du royaume est entre vos mains. »

Sur ce il disparaît dans un éclair de lumière.

Laissez quelques minutes aux Pjs pour faire du roleplay puis lancez la narration suivante.

FONDU ENCHAINE

Le vieux mage rouvre lentement les yeux. Sur son front de la sueur perle. Il se trouve dans une grotte nue devant un autel, quelques braséros l'éclairent tout en laissant de sinistres zones d'ombre. Il se retourne vers lui et laisse doucement glisser sa main dessus. « C'est la seule solution. » se dit Helgart pour lui-même. Une voix sinistre entonne alors d'une zone obscure proche. « Sont-ils partis le chercher ? Réussiront-ils ? Ne me déçois pas Helgart ou il t'en coûtera. » Le mage pousse un soupir tout en regardant fixement l'obscurité. « Ils y arriveront, ce sont des braves. Ils ne méritent pas ce qui les attend. » Une ombre encapuchonnée sort alors dans la lumière, l'éclat vert et malsain de deux yeux maléfiques brille sous la capuche. « Tout le monde doit mourir un jour... » répond-elle.



VOYAGE DANGEREUX

Le voyage jusqu'à la tour passe par quelques défis intéressants. Chacun offre une alternative aux Pjs. La plupart se gèrent par des tests de compétence et un échec entraîne des conséquences désagréables.

ETAPE 1

Les Pjs progressent dans les collines vers le nord. Après une bonne heure de marche Lunefroide, parti en éclaireur, signale qu'un important groupe de squelettes progresse dans le val dans leur direction. Les Pjs ont deux possibilités. Soit ils essayent de franchir le val discrètement en essayant de ne pas se faire remarquer par les squelettes (un test de Discrétion Moyen par personne). Soit ils contournent celui-ci en passant par des chemins pentus et difficiles d'accès (un test d'Athlétisme Moyen par personne).

S'ils ne se montrent pas assez discrets ils tombent sur un groupe de squelettes qui les engagent au combat. Répétez la rencontre « *La Patrouille des Morts* » ci-dessus.

S'ils essayent de contourner, ceux qui échouent au test d'Athlétisme perdent 1 récupération.

ETAPE 2

Le groupe arrive devant une rivière profonde et très active. Le plus direct serait de la traverser à la nage mais c'est dangereux (un test d'Athlétisme Difficile par personne). Par contre ils pourraient faire un détour pour chercher un gué permettant de la franchir plus aisément (un seul test de Survie Difficile). S'ils ne trouvent pas de gué il ne leur restera que la solution de la nage. En cas d'échec appliquez les règles de noyade.

ETAPE 3

Un éboulement bloque l'accès. Les Pjs peuvent vouloir l'escalader, avec tous les risques que cela représente (un test d'Athlétisme Difficile par personne). Ils peuvent aussi essayer de trouver un autre chemin (un seul test de Survie Moyen). S'ils n'y arrivent pas et tournent en

rond ils devront se résoudre à franchir l'éboulement.

Une fois ces épreuves franchies les Pjs arrivent en vue de la tour en ruine.

FONDU ENCHAÎNÉ

L'armée de squelettes a lancé son assaut depuis quelques heures déjà. Des milliers de morts-vivants assaillent les murs grâce à des échelles ou des tours de siège composées d'os. Des catapultes projettent des amas de matière verdâtre dans la cité, explosant au contact du sol et rongant la peau des victimes d'éclaboussures. Sur les remparts les soldats se battent avec courage et détermination. Ils savent que leurs adversaires ne cesseront jamais, que c'est le premier et le dernier assaut que subira la capitale et qu'avec sa perte c'est tout le royaume qui s'effondrera. C'est dans ces moments désespérés que naissent et meurent les héros.

Du haut de la plus grande tour du château le roi et sa fille observent l'assaut avec appréhension. Andorus III porte ses armes et son armure, il est prêt à aller au combat. Une lueur de détermination passe dans ses yeux, il est décidé à combattre jusqu'au bout. Il va se rendre sur les défenses pour galvaniser les troupes car c'est ainsi qu'un monarque doit se comporter. Gladriel se tient silencieuse à ses côtés. Jeune femme aux longs cheveux blonds, aux yeux verts et à la peau de porcelaine, elle ne peut retenir ses larmes devant tant d'horreurs.

Andorus III prend une grande inspiration et se retourne vers elle. Il l'a prise délicatement dans ses bras lui marmonnant des paroles réconfortantes. Derrière eux se présente alors un homme en armure. D'un regard le roi lui intime de patienter. Il embrasse une dernière fois sa fille puis la confie à son homme d'arme pour qu'il la fasse fuir le plus loin possible. Alors qu'elle lui est soustraite et que ses cris de refus raisonnent encore à ses oreilles, le roi met son casque et part au combat.



LA TOUR MAUDITE, EXTERIEUR

TACTIQUE

Lors de leur arrivée les Pjs peuvent tenter un test de Discrétion Moyen pour surprendre les squelettes et bénéficier d'un round de surprise.

Le champion squelette essaye de tirer parti de sa Tactique du seigneur des batailles. Les squelettes essayent d'entourer les Pjs pour les mettre en charpie.

PARTICULARITES DE LA ZONE

La double porte : fermée à clef, elle demande un test de Larcin Difficile pour être ouverte. C'est une Action Simple.

L'aura radiante : la ruine bénéficie d'une Aura Radiante 1. Elle inflige 5 points de dégâts à tout mort-vivant qui se déplace dans l'une des cases couvertes. Elle n'empêche néanmoins pas un mort-vivant d'attaquer une cible située dans l'une de ces cases du moment que son allonge le lui permet.

SOLDAT SQUELETTE DECREDIT (12)

Rôle : Sbirre **Niveau** : 5
Taille : Moyenne **Type** : Animé naturel (mort-vivant)
Initiative : +3 **Perception** : +2, vision dans le noir
PV : 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbirre.
CA : 20 **Vigueur** : 17 **Réflexes** : 18 **Volonté** : 17
Immunité : maladie, poison
Vitesse : 6
Alignement : non aligné
For : 15 (+2) **Dex** : 17 (+3) **Sag** : 14 (+2)
Con : 13 (+1) **Int** : 3 (-4) **Cha** : 3 (-4)

m Epée longue (simple ; à volonté) ♦ **arme**
+10 contre CA ; 6 dégâts.

r Arc (simple ; à volonté) ♦ **arme**
Distance 15/30 ; +10 contre CA ; 5 dégâts.

CHAMPION DES BATAILLES SQUELETTE (1)

Rôle : Soldat d'élite (meneur) **Niveau** : 3
Taille : Moyenne **Type** : Animé naturel (mort-vivant)
Initiative : +6 **Perception** : +3, vision dans le noir
PV : 82 **Péril** : 41
CA : 20 **Vigueur** : 17 **Réflexes** : 16 **Volonté** : 15
JdS : +2 **Point d'action** : 1
Résistance : nécrotique 10 **Immunité** : maladie, poison
Vulnérabilité : radiant 5
Vitesse : 5
Alignement : non aligné
For : 15 (+3) **Dex** : 17 (+4) **Sag** : 14 (+3)
Con : 13 (+2) **Int** : 3 (-3) **Cha** : 3 (-3)

m Epée longue (simple ; à volonté) ♦ **arme**
+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du champion des batailles squelette ; cf. aussi *célérité des morts*.

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le champion des batailles squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.



Les Pjs sont arrivés à la tour en ruine et constatent qu'elle est protégée par une importante troupe de squelettes. Ils pourront néanmoins se rendre compte que la tour est entourée d'un champ magique qui désintègre les squelettes qui s'en approchent. Leur arrivera-t-il la même chose ? Le combat semble inévitable mais si les Pjs arrivent à être suffisamment rapides ils pourront pénétrer dans la ruine sans gros danger.

CONFIGURATION

A lire aux Pjs :

Vous approchez de la tour et repérez immédiatement la grande concentration de squelettes présents. L'édifice n'est pas très grand et ses étages sont effondrés. Une lourde double porte fermée bloque l'accès à l'intérieur. Les morts-vivants semblent monter la garde. Ils se déplacent sans grande logique tout autour de l'édifice. C'est alors que vous voyez l'un d'eux trébucher sur une racine et s'effondrer contre la tour. Comme s'il était entré dans une zone d'effet magique il se met à briller et à se désintégrer à grande vitesse. Bientôt il n'en reste plus rien. Les autres squelettes n'ont fait aucun cas de ce qui était arrivé.

Assaut mobilisateur

Tactique du seigneur des batailles

prudent, mais la crainte commence à déformer ses traits, il cherche quelque chose qui devrait être là. Inspectant le sol il ne voit pas venir les flèches qui soudain lui percent le poitrail. Il s'écroule et dans un dernier rôle ordonne à Gladriel de fuir. Déseparée elle commence à courir ne sachant pas où aller. Elle perçoit la présence maléfique de morts-vivants autour d'elle. C'est alors qu'un squelette portant une lourde armure de plaques et chevauchant un griffon squelette se pose devant elle. Elle s'immobilisé tandis qu'autour d'elle se resserre l'étau. Le cavalier descend de sa monture et s'approche d'elle en tendant une main décharnée. Elle hurle.

FONDU ENCHAINE

Zone de déploiement des Pjs

LA TOUR MAUDITE, INTERIEUR

Vous passez la double porte et pénétrez dans le rez-de-chaussée de la tour. La salle n'est pas très grande, elle fait environ 12 mètres carrés. A votre entrée des torches, deux par mur, s'enflamment soudainement éclairant une sorte de large table carrée au centre et de nombreuses images peintes aux murs. L'escalier qui menait aux étages est effondré et de lourdes pierres bloquent l'accès. Aucun autre passage n'est visible.

Ceux qui s'intéressent à la table réaliseront qu'elle est composée d'un ensemble de 81 cases (9*9). Dans certaines d'entre elles se trouvent des blocs marqués de symboles étranges. A terre, tout autour de la table, sont répartis les blocs manquants. Pour accéder à l'artefact il faut résoudre cette énigme qui n'est autre qu'un sudoku, les symboles remplaçant les chiffres. Fournissez le document en annexe et comparez le résultat que vous donneront les joueurs. S'ils ne comprennent pas ce qu'on attend d'eux vous pouvez leur faire faire des tests d'Intelligence Moyen pour leur donner les indices suivants dans l'ordre :

- I. Il y a juste assez de blocs par terre pour remplir toutes les cases vides de la table.
- II. L'ordre des blocs est important et ceux déjà présents indiquent certainement la piste à suivre.
- III. Il semble que chaque symbole ne doit apparaître qu'une seule fois par ligne et une seule fois par colonne.
- IV. Deux symboles identiques ne peuvent se trouver dans la même section de trois cases sur trois, la table est composée de 9 de ces sections.
- V. Vous êtes des gros nuls c'est un Sudoku.

Vous trouverez l'énigme à remettre aux Pjs et sa solution dans les annexes.

Lorsque les Pjs auront réussi lisez ce qui suit :

Une fois les bons blocs positionnés au bon endroit une série de claquements se font entendre. Puis, comme par magie, les symboles sur les blocs se déplacent en une danse cryptographique complexe. Soudain les blocs du centre s'envolent pour venir se positionner sur les blocs sur le côté. Bientôt un passage s'ouvre ainsi laissant apparaître un escalier qui descend dans les profondeurs.

Si les Pjs se trompent ils reçoivent tous une décharge d'énergie électrique leur faisant perdre une récupération.

Ceux qui vont s'intéresser aux scènes dépeintes sur les parois pourront voir les étapes d'une guerre contre ce qui pourrait être l'Empereur Liche. Sur un test d'Histoire Difficile réussi, ils feront remonter la scène à 500 ans, la

dernière fois que l'Empereur Liche a été vaincu par une alliance des hommes, des nains et des elfes. Sur un test d'Arcane Moyen réussi ils identifieront l'artefact qu'ils cherchent. Il se trouve entre les mains d'Adunarell, héros elfique des légendes, qui le tient en direction de la liche et projette grâce à lui une sorte d'énergie destructrice.

FONDU ENCHAINE

Un claquement sinistre se répercute dans l'obscurité tandis que divers mécanismes déverrouillent l'entrée de la crypte. Pendant quelques secondes le bruit se répercute sur les parois pour finalement mourir. Le silence revient. C'est alors que de petits cliquetis, accompagnés de grésillements se font entendre. Un grincement déchire le silence. Dans l'obscurité de la crypte apparaissent soudain des lueurs rouges, comme des yeux. Lentement les gardiens reviennent à la vie, prêt à défendre ce qu'ils sont censés protéger.

Ailleurs, dans le secret d'une grotte où trône un autel sacrificiel, Gladriel est traînée par le cavalier squelette jusqu'à son maître faisant fi des hurlements et laborieuses tentatives de la jeune fille pour se libérer. Jetée à terre elle se retrouve devant Helgart. Elle lève d'abord des yeux pleins d'espoir vers le conseiller de son père puis réalise l'inacceptable. Sortant de l'ombre la forme encapuchonnée s'approche, un poignard ondulé dans sa main décharnée. Elle hurle de terreur tandis qu'il retire sa capuche et pousse un rire sardonique qui se répercute dans la grotte.

LA TOUR MAUDITE, CRYPTÉ

commencent à se mouvoir pour s'interposer entre vous et l'artefact en un demi-cercle défensif. Derrière elles des salles semblent contenir des cercueils ouverts.

CAPITAINE FORGELIER (1)

Role : soldat Niveau : 6

Taille : Moyenne Type : créature artificielle vivante

Initiative : +6 Perception : +3

PV : 72 Pêril : 36 cf. opiniâtreté forgelière

CA : 22 Vigueur : 19 Réflexes : 17 Volonté : 16

JdS : +2 contre les dégâts continus

Vitesse : 5

Alignement : non aligné

For : 18 (+6) Dex : 14 (+4) Sag : 12 (+3)

Con : 16 (+5) Int : 10 (+2) Cha : 10 (+2)

m Epée longue (simple ; à volonté)

+11 contre CA; 1d8 + 5 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu du capitaine forgelier ; cf. aussi *assaut concerté*.

Assaut concerté

Le capitaine forgelier bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de corps à corps quand un allié est adjacent à la cible.

Opiniâtreté forgelière (mineure, seulement quand le forgelier est en pèril ; rencontre)

Le capitaine forgelier gagne 14 points de vie temporaires.

SOLDAT FORGELIER (5)

Role : soldat Niveau : 4

Taille : Moyenne Type : créature artificielle vivante

Initiative : +6 Perception : +3

PV : 56 Pêril : 28 cf. opiniâtreté forgelière

CA : 20 Vigueur : 17 Réflexes : 15 Volonté : 14

JdS : +2 contre les dégâts continus

Vitesse : 5

Alignement : non aligné

For : 18 (+6) Dex : 14 (+4) Sag : 12 (+3)

Con : 16 (+5) Int : 10 (+2) Cha : 10 (+2)

m Epée longue (simple ; à volonté)

+9 contre CA; 1d8 + 4 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu du soldat forgelier ; cf. aussi *assaut concerté*.

Assaut concerté

Le soldat forgelier bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque de corps à corps quand un allié est adjacent à la cible.

Opiniâtreté forgelière (mineure, seulement quand le forgelier est en pèril ; rencontre)

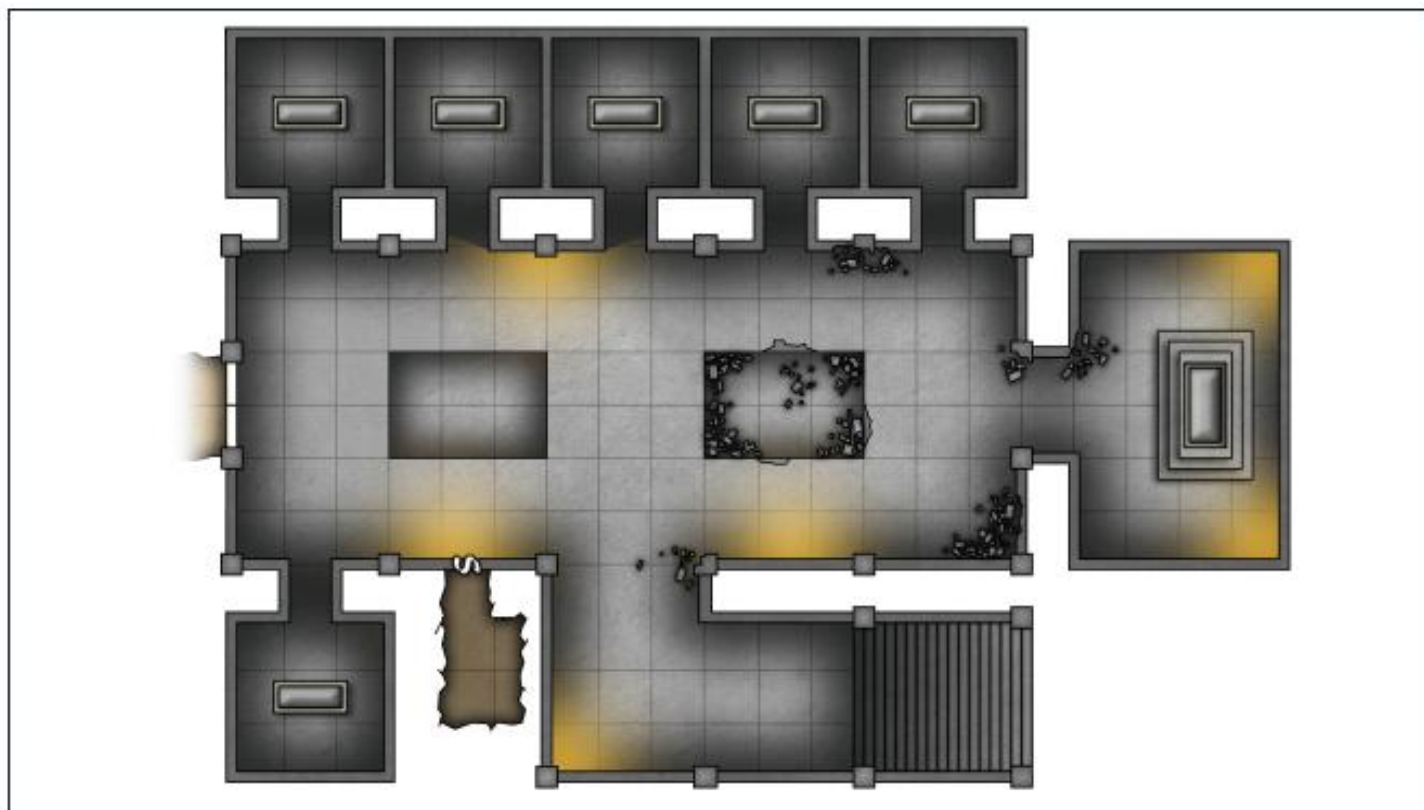
Le soldat forgelier gagne 14 points de vie temporaires.



CONFIGURATION

A lire aux Pjs :

Vous descendez avec précautions l'escalier qui plonge dans les profondeurs. Vos pas résonnent sur la pierre. Vous arrivez bientôt au seuil d'une salle de même dimension. Devant le mur face à vous cinq paires de lueurs rouges à hauteur de tête d'homme projettent dans la salle une lueur diffuse et inquiétante. Sur la droite un passage d'où émerge une lueur bleutée vous intrigue. A la lueur de vos torches vous réalisez soudain que les lueurs rouges sont les yeux de formes humanoïdes massives. Armées et caparaçonnées, elles



TACTIQUE

Les forgeliers sont là pour empêcher quiconque de prendre l'artefact. Ils formeront un mur contre toute intrusion et chercheront à repousser les intrus vers l'escalier de sortie. Ils se battront tant que les Pjs resteront dans la crypte. C'est assez désagréable de lutter contre eux. Ils sont silencieux, le regard fixe et le visage d'acier dénué d'expression.

Si, à un moment où un autre, l'un des Pjs réussit à s'emparer de l'artefact avant que les forgeliers n'aient été détruits, ceux-ci cessent instantanément le combat. Leur chef s'approche alors du porteur de la baguette et lui dit simplement « notre mission est finie. » Puis ils retournent tous dans leurs salles, rassemblant les restes de leurs compagnons tombés pour ensuite les y déposer. Ils s'y installent, le système les prenant en charge, puis la lueur de leurs yeux cesse tandis qu'ils s'immobilisent à jamais.

PARTICULARITES DE LA ZONE

Les cercueils de régénération : c'est là que les forgeliers retournent et restent lorsqu'il n'y a plus d'intrus. Ils s'installent dans un système qui se branche automatiquement à eux et les régénère. Eux-mêmes entrent dans une sorte de sommeil sans rêve.

La salle de l'artefact : c'est là que se trouve la baguette, flottant en stase au-dessus d'un petit pentacle magique.

Ne prenez pas en compte la double porte dans le mur droit.

FONDU ENCHAINE

Andorus III est monté sur son fier destrier caparaçonné. Il regarde fixement l'immense double porte de la cité. Celle-ci vibre sous les coups de bélier qui l'assaillent. De nombreux soldats s'affairent à la renforcer de l'intérieur mais rien n'y fait. Un ultime coup la fait voler en éclat laissant voir l'armée de squelettes qui se masse derrière. Le roi lève alors son épée, son cheval se cabre, et il hurle l'ordre de charge. Plusieurs centaines de cavaliers lourdement armés et armurés se précipitent alors à travers la porte disloquant les morts-vivants sous les sabots de leurs chevaux de guerre. L'ultime phase de la bataille vient de commencer. Supporté par l'appui des mages et prêtres qui usent de toutes leurs facultés depuis les remparts, Andorus pénètre profondément dans les lignes adverses prises au dépourvu par cette charge surprise. Il cherche constamment des yeux l'endroit où pourrait se trouver la liche.

TRAITRISE

Lorsque les Pjs utilisent le sifflet pour contacter Helgart lisez ce qui suit...

Vous utilisez le sifflet magique fournit par Helgart. Aucun son n'en sort et pendant quelques minutes rien ne se passe. C'est alors qu'une légère brume blanche commence à apparaître aux pieds de chacun de vous. Lunefroide, inquiet, essaye d'en sortir mais elle le suit comme son ombre. La fumée se fait plus consistante et vous recouvre bientôt les jambes, le torse et la tête. Vous prenez une grande inspiration, Pimousse en ferme même les yeux d'appréhension, lorsqu'elle finit de vous englober.

Pendant un moment vous ne voyez que du blanc. Celui-ci se dissipe et laisse lentement place à un décor caverneux. Quelques braséros brûlent le long des parois. Quelque peu désorientés vous essayez de vous familiariser avec les lieux. Helgart se tient devant vous au centre d'un petit pentacle. Il sue à grosses gouttes suite à l'effort arcanique fournis pour vous rapatrier. Il tend une main tremblante de fatigue vers vous : « vite, donnez-moi l'artefact, le temps presse ! ».

Un cri, « Non ! C'est un traître ! », finit de vous sortir de la légère brume dans laquelle votre esprit restait. Vous vous retournez et constatez soudain que la fille du roi, la princesse Gladriel, est solidement attachée sur un autel sacrificiel. Juste derrière elle se tient le terrible Empereur Liche, une dague ondulée à la main et autour de vous six gardes squelettes se tiennent devant les sorties.

« Donnez-moi l'artefact ! » ordonne prestement Helgart. Vous jetez un regard vers lui, il semble effrayé tandis que Ra'alnak affiche un semblant de sourire sardonique.

Ici tout va dépendre de la réaction des Pjs.

S'ils donnent l'artefact à Helgart celui-ci s'en empare et lance un regard haineux vers Ra'alnak. L'expression de la liche, pour autant qu'elle puisse en avoir une, change et « une lueur de doute passe dans ses yeux ». Helgart lance alors une incantation l'artefact en main et produit un éclair d'énergie qui frappe la liche de plein fouet, la projetant contre la paroi de la caverne. Helgart hurle alors aux Pjs d'attaquer les morts-vivants et de sauver Gladriel tandis qu'il s'occupe de Ra'alnak. Le combat commence contre les squelettes tandis que le mage s'engage dans un affrontement magique. Au bout de quatre rounds il perdra celui-ci et s'écroulera presque mort. La liche aura été suffisamment affaiblie et Helgart leur demandera de porter le coup de grâce à celle-ci.

S'ils refusent de donner l'artefact Helgart insistera encore « avant qu'il ne soit trop tard ! ». La liche comprendra alors la supercherie et projettera un rayon nécrotique mortel au mage qui s'écroulera. Entre deux

gémissements de douleur il dira à Daerel d'utiliser l'artefact contre elle et aux autres de sauver Gladriel. Cette option prive les Pjs du soutien de leur mage pendant leur combat contre les squelettes. Pour réussir à vaincre la liche avec l'artefact, Daerel devra réussir des jets d'Arcane contre la Volonté de la liche à chaque round. En cas d'échec il perdra une récupération en points de vie. Il doit cumuler 4 réussites. Arrivé à ce stade la liche pourra être attaquée par les autres Pjs, elle aura les statistiques décrites ci-dessous.

FONDU ENCHAINE

Les cavaliers se battent féroceement mais l'armée ennemie est innombrable et renforcée de tous ceux qui sont tombés au combat. Le roi ne cesse d'encourager ses hommes à se battre. Lui-même sème la destruction dans les rangs ennemis. C'est alors qu'une ombre venu du ciel s'abat sur lui. Le terrible griffon mort-vivant déchiquette sa monture, le jetant à terre. Agile et rapide comme l'éclair, Andorus se redresse et esquive l'attaque de la bête. Il abat son arme, fracassant son coup. Elle s'écroule à terre tandis que son cavalier saute devant le monarque.

Une joute d'une violence et d'une rage sans précédent s'engage entre les deux combattants. Tous deux bretteurs émérites ils cherchent la faille dans la défense adverse en multipliant les attaques, les feintes et les enchaînements meurtriers. Tout autour d'eux la bataille fait rage mais l'étau se resserre sur les derniers survivants. C'est alors que le champion de la liche prononce quelques mots au sujet de Gladriel, « monarque, ta fille rejoindra bientôt les limbes, tu ne peux rien faire pour cela... » Décontenancé Andorus baisse sa garde et le champion squelette en profite pour lui glisser une violente attaque. Le roi s'écroule et lève son bouclier pour parer les coups furieux de son adversaire. La fin est proche...

COMBAT FINAL



CONFIGURATION

L = liche
D = Gladriel
H = Helgart
S = squelette

EMPEREUR LICHE RA'ALNACK

Rôle : Sbiro Niveau : 8
Taille : Moyenne Type : Animé naturel (mort-vivant)

Initiative : +5 Perception : +2, vision dans le noir
PV : 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbiro.
CA : 24 Vigueur : 20 Réflexes : 20 Volonté : 20
Immunité : maladie, poison
Vitesse : 6
Alignement : non aligné
For : 15 (+2) Dex : 17 (+3) Sag : 14 (+2)
Con : 13 (+1) Int : 3 (-4) Cha : 3 (-4)

m Epée longue (simple ; à volonté) ♦ arme
+15 contre CA ; 7 dégâts.

GARDES SQUELETES (6)

Rôle : Soldat Niveau : 5
Taille : Moyenne Type : Animé naturel (mort-vivant)

Initiative : +6 Perception : +3, vision dans le noir
PV : 61 Pêril : 31
CA : 20 Vigueur : 17 Réflexes : 18 Volonté : 17
Résistance : nécrotique 10
Immunité : maladie, poison
Vulnérabilité : radiant 5
Vitesse : 5
Alignement : non aligné
For : 15 (+4) Dex : 17 (+5) Sag : 14 (+4)
Con : 13 (+3) Int : 3 (-2) Cha : 3 (-2)

m Epée longue (simple ; à volonté) ♦ arme
+12 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi *célérité des morts*.

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

SOLDAT SQUELETTE DECREPI (BEAUCOUP)

Rôle : Sbiro Niveau : 5
Taille : Moyenne Type : Animé naturel (mort-vivant)

Initiative : +3 Perception : +2, vision dans le noir
PV : 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbiro.
CA : 20 Vigueur : 17 Réflexes : 18 Volonté : 17
Immunité : maladie, poison
Vitesse : 6
Alignement : non aligné
For : 15 (+2) Dex : 17 (+3) Sag : 14 (+2)
Con : 13 (+1) Int : 3 (-4) Cha : 3 (-4)

m Epée longue (simple ; à volonté) ♦ arme
+10 contre CA ; 6 dégâts.

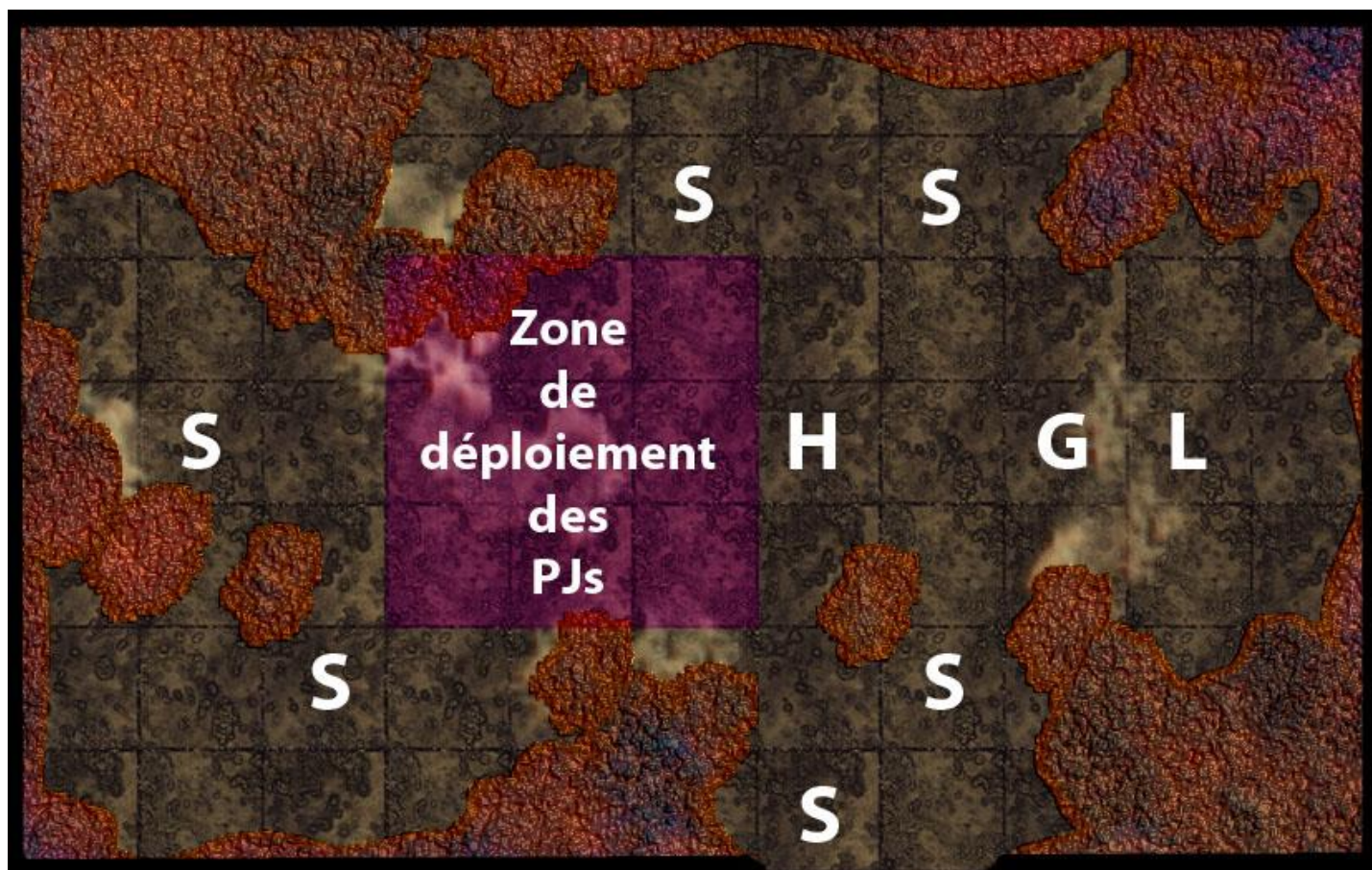
r Arc (simple ; à volonté) ♦ arme
Distance 15/30 ; +10 contre CA ; 5 dégâts.

TACTIQUE

L'affrontement contre la liche est géré pendant les 4 premiers rounds par Helgart ou le Pj qui manie la baguette. Une fois que la liche a été affaiblie la baguette devient inutilisable et il faudra éliminer la créature d'une autre manière.

Dès le début du combat les six squelettes qui gardent les trois passages sortant de la grotte se déplacent pour attaquer les Pjs.

A partir du second round tirez l'initiative des Soldats squelettes décrépis. A leur rang d'initiative lors de ce round et tous les rounds suivants 1d4 soldats squelettes décrépis arrivent d'une des trois sorties choisie au hasard.



PARTICULARITES DE LA ZONE

Aucune.

EPILOGUE

Le corps de l'Empereur Liche Ra'alnak s'effondre en poussière tandis que vous lui portez le coup fatal. L'artefact se met alors à briller d'une lueur malsaine. Helgart, dans un dernier souffle, le prend et entame une concentration intense, puisant dans ses dernières réserves de force et de volonté. Il prononce d'antiques paroles magiques au sens perdu tandis que son corps s'auréole d'une lueur blanche. « Partez maintenant et que les dieux vous gardent ! » vous dit-il avec difficulté.

Accompagnés de Gladriel vous courez dans les boyaux instables de la grotte tandis que celle-ci est agitée de tremblements de plus en plus violents. Les parois s'écroulent autour de vous et d'énormes blocs s'écrasent à vos côtés de plus en plus souvent. Soudain vous apercevez une lumière, vous redoublez d'effort et bientôt vous émergez à l'extérieur.

Une formidable explosion ébranle la colline tandis qu'une onde de choc s'étend vers l'armée de morts-vivants en train d'assiéger Belfaria. Les créatures

nécrotiques sont toutes transformées en poussière tandis que la vague d'énergie avance sur elles. Bientôt il n'en reste plus.

Epuisés mais fiers de votre victoire vous prenez le chemin de la capitale où les fêtes en l'honneur de la victoire ont déjà commencé.

EPILOGUE (BIS)

La lumière revient alors que le générique défile à l'écran. Aux quelques applaudissements timides du début succède une véritable ovation des spectateurs. Certains se lèvent et se tournent vers vous, les yeux pétillants et implorant une séquelle aussi formidable. Vous vous relevez de vos sièges ainsi que votre metteur en scène. Il se tourne vers vous avec un large sourire : « Vous avez conquis Cannes les enfants ! ». Tandis que les applaudissements continuent vous descendez vers la scène pour faire face au public enchanté. Vous déborderez de joie. Votre premier film est porté aux nues, votre carrière d'acteurs est désormais assurée. Rideau !

⚡	☾	☾	☾	☾	⚡	⚡	☾	⚡
☾	⚡	⚡	☾	⚡	⚡	☾	☾	☾
☾	☾	⚡	☾	☾	⚡	☾	⚡	⚡
☾	⚡	☾	⚡	☾	☾	☾	⚡	⚡
⚡	☾	☾	⚡	⚡	☾	⚡	☾	☾
⚡	⚡	☾	⚡	☾	☾	☾	☾	⚡
☾	☾	☾	☾	⚡	⚡	⚡	⚡	☾
☾	⚡	⚡	⚡	⚡	☾	☾	☾	☾
⚡	☾	⚡	☾	☾	☾	⚡	⚡	☾

