

Le Puits Des Enfants Perdus :

Par N'Qzi

Sommaire

- [Chapitre I](#)
- [Chapitre II](#)
- [Chapitre III](#)
- [Chapitre IV](#)
- [Chapitre V](#)

Chapitre I

Les pj's ne se connaissent pas. Le hasard veut alors qu'il se rencontre dans une auberge « Au Mistral qui Passe » sise dans le bourg de Dorade, dans les jeunes alleux. C'est une auberge de très grande taille qui sert de relais pour les voyageurs qui parcourent ces contrées.

Une troupe de gens du spectacle campe à proximité. On peut voir leur campement animé.

L'auberge, qui est propre et plaisante, a de surcroît une excellente réputation. Son patron, Hubart Jambe-Folle est un ancien cavalier qui s'est retiré suite à une mauvaise blessure qui ne s'est jamais complètement remise. Le personnel se compose de sa femme (une blondasse assez fade et inintéressante) et de ses enfants (tous des garçons).

Un de ces garçons semble assez maladroit malgré son âge avancé. Il se nomme Bilmen et paraît avoir 30 ans. Si on lui demande des explications, il avouera volontiers son incompetence mais mettra en avant sa passion de la botanique. Par la suite (jet sous voir), les personnages pourront observer que ce maladroit les observe plus que de raison.

Surgit alors un Peron, Toutes armes brandies, il se rue comme un forcené dans la pièce. Plusieurs des gens présents bondissent sur leur arme mais s'arrêtent lorsque le Peron effectue une cabriole. Puis avec ce qui ressemble à un rire (ou à un raclement de gorge sinistre), il convie les gens à venir assister au spectacle que donnera la troupe. Il conseille aux cœurs fragiles (en regardant les personnages qui ont montré leur peur) de s'abstenir car le spectacle pourrait leur être fatal tant il comporte de surprises. Le patron lui offre alors un repas qu'il accepte avec empressement. Si les PJ tentent d'engager la conversation, il leur dira que toute minute consacrée à parler inutilement le retarde dans son travail mais qu'une petite pièce serait un dédommagement acceptable... Les personnages apprendront que les bateleurs ne parlent que peu d'eux même mais sont enclins à laisser les autres parler...

La troupe se compose de :

une elfe (Kristiale) cavalière (acrobatie équestre)

un bilou (Miffinis) acrobate

un demi-troll (Gooik) guerrier (spécialisé dans le lancer contrôlé de Bilou)

un Peron (Silence) guerrier (de la nuit) (spécialisé dans une danse guerrière et les arts martiaux)

deux jumeaux humains (Rim et Ram) cracheurs de feu et acrobates

une humaine (Ria) lanceuse de couteau

La soirée se déroule parfaitement mais les joueurs les plus frêles ont quelque difficulté à rester éveillés. Puis vient la nuit.

Les PJ ont été drogués par Bilmen. Grâce à un passe-partout, celui-ci s'introduit dans la chambre d'un PJ endormi. Il est accompagné d'un de ses frères cadets. Ils ligotent le PJ et le baillonnent. Puis, Bilmen réveille le personnage en lui faisant respirer une décoction de sa préparation. Là, le regard un peu dément, il leur explique qu'il est l'heureux sujet d'une expérience unique.

Bilmen est donc dans la chambre du (ou des) PJ. C'est à ce moment qu'il sort une vieille dague rouillée de sa tunique. Il annonce fièrement au pj qu'il va le poignarder en plein cœur... Puis, il ajoute que le pj n'a rien à craindre car il lui a fait ingurgiter une potion d'invulnérabilité en même temps que la drogue soporifique.

Au joueur de s'arranger pour que le dément choisisse un endroit moins lourd de conséquences. Il acceptera de faire une estafilade sur la jambe. Mais il rassure le PJ tout en calmant son jeune frère qui devient sans cesse plus nerveux. Finalement, après une pause dramatique, il plante son poignard dans la jambe du pj et constate avec effarement que sa formule n'était pas correcte. Le pj a mal... Son compère prend la poudre d'escampette.

L'alchimiste fou s'excuse alors puis s'éclipse... Le pj sera retrouvé le lendemain matin.

Chapitre II

Le matin arrive donc...

Malheureusement pour eux, tous les pj ont à présent des pustules (merci, la mixure de l'alchimiste). Un alchimiste du groupe pourra juste dire que des éléments minéraux ont été introduits dans la potion. Il n'est pas exclu que l'on y retrouve de l'arsenic en dose minime et que cet arsenic se soit associé avec une autre toxine indéterminée. Peut-être s'agit-il d'un composant donné par un sorcier (ce qui explique pourquoi une antidote classique ou magique ne fonctionne pas).

Les gens commencent à les regarder de travers et les rumeurs de maladie ne vont pas tarder à se propager. Si le mj le souhaite, le Péron (Silence) qui est venu manger à l'auberge peut être dans le même cas de figure. Si tel est le cas, il quittera temporairement ses compagnons de voyage et rejoindra les pj. Il peut être un bon guide pour des joueurs débutants (et comme il a un caractère taciturne, il n'en dira pas plus que le strict minimum. Après tout, il ne se nomme pas Silence pour rien).

Inutile de dire que les personnages vont se lancer à la poursuite de Bilmen et de son jeune frère (aux dires de tous, un attardé facile à influencer). L'aubergiste nie toute responsabilité et indique clairement qu'une sentence sévère lui semble appropriée. De toute manière, il n'a aucune considération pour ces deux crétins qui lui ont toujours coûté plus qu'ils ne lui ont jamais rapporté. Il demande également aux joueurs de ne pas ébruiter l'incident pour conserver sa clientèle. Il donne une petite somme d'argent aux joueurs pour leurs « dérangements ». En cas de menace des pj, cette somme sera multipliée par cinq.

Les bateleurs pourront indiquer la route qu'a emprunté Bilmen. C'est la route d'un village : Navine. Pendant ce temps, les signes de l'action de la potion deviennent plus visibles et les gens commencent à regarder les joueurs comme des pestiférés. Il est temps de prendre la route...

Je laisse la route vers Navine à l'imagination du maître (mais elle ne doit pas donner lieu à de rencontres dangereuses).

Arrivé sur place, ils constateront que les deux compères sont déjà repartis. Tout le monde s'en souvient car ils sont partis dans la charrette d'un rebouteux qui vit en ermite. Apparemment, ils comptaient rejoindre Anorien. L'allure relativement lente de la cariole du rebouteux devrait leur permettre de les rattraper.

Mais il était dit que tout ne serait pas aussi simple. Plus loin, à un carrefour, ils verront diverses choses. Tout d'abord, des signes de la présence d'un berger. Ensuite, des traces récentes de campement (tentes, chariots, nombreux chevaux, etc.). Outre la route qui va vers Anorien, un plus petit chemin s'enfonce dans les bois. Sur celui-ci se retrouvent des traces de chariot. Des moutons se font entendre à proximité.

Théoriquement, les joueurs vont aller interroger le berger (n'hésitez pas à leur suggérer subtilement). Voilà ce que ce brave homme raconte.

« Ouais, y'avait un camp. Des cathos, ouais... Avec tout le bataclan, tentes, chevaux, évêques...

Tout ce qui faut pour organiser une belle messe, pardi... Ils étaient bien une cinquantaine dont des

gars qui enseignait tout fer-blanté. Ca devait être mes moutons qui les effrayaient...

Bien sûr que j'ai vu ce rebouteux. Je l surveille toujours. L'est pas très net, c'gars-là. J'parie qui fricote avec les bêtes des bois. Paraît que des gens ont déjà disparus dans les bois qui entourent sa cabane. Pas très net que je vous dit.

Des gens avec lui. Z'êtes sûr ? Parce que il a pas ben l'habitude d'avoir de la compagnie. En tous cas, moi je les ai pas vu. Mais peut-être bien qu'ils sont partis faire la messe avec les cathos... Moi, j'aurais bien aimé qu'ils restent car mes moutons aimaient bien leurs chants. J'ai comme l'impression que cela les aide à mieux digérer cette damné herbe qu'ils avalent à longueur de journée et que cela leur facilité le transit intestinal... Mais j'm'écarte du sujet.

Si ils ne font pas la messe avec les cathos, alors, c'est que le rebouteux les a enlevé. L'avait sans doute besoin d'une rate ou d'un cœur... »

Suite à cette discussion, il est probable que les joueurs vont se diriger vers Anorien, à la poursuite des catholiques. Ils rattraperont facilement la troupe qui compte un prélat dans ses rangs. C'est le genre de personne qui n'aime pas être secouée et l'allure s'en ressent bien évidemment. La troupe se voit de loin et compte plus ou moins 60 personnes dans ses rangs.

Composition

1 prélat (évêque ou autre)

6 prêtres

11 novices

27 serviteurs (dont 20 juste pour le prélat)

5 templiers

10 soldats (gardes du corps ou guerriers)

Chapitre III

Les joueurs verront aisément, s'ils pensent à le faire, que les templiers sont efficaces et qu'ils encadrent avec grande efficacité les autres hommes de troupe. Les tentes sont sévèrement gardées de nuit. De jour également, l'escorte est vigilante. Après tout, le prélat est un membre éminent de l'Eglise Catholique. Ses gardes ne sont donc pas des amateurs. En cas de comportement suspect, ils hésiteront fort peu avant de sortir les armes des fourreaux. Les Templiers sont avant tout des hommes de guerre habitués à recevoir le respect. Tuer un manant ne leur donnera aucun problème de conscience. Les joueurs n'ont donc pas intérêt à opter pour un coup d'éclat... Si tel était le cas, ne comptez pas trop sur la générosité des hommes d'Eglise si les joueurs se font capturer après avoir tué un membre de la troupe (à l'exception de certains domestiques, peut-être). Logiquement, les catholiques leur offriront une mort brève après avoir essayé de comprendre les motifs de leur acte.

Si, à un moment ou à un autre, ils s'approchent du convoi et sont aperçus, l'alchimiste (Bilmen) viendra rapidement les désigner en criant à tue-tête : « Ce sont eux !! Ce sont eux les lépreux qui me poursuivent depuis des jours parce que je n'ai pas su les soigner. » Puis, il se mettra à pleurer en leur demandant pardon que sa science soit si limitée. Un tel comportement touchera les catholiques. Et l'aspect des personnages fera le reste (couverts de pustules, les traits tirés, le teint jaunâtre, etc.) Ils n'auront donc aucune raison de douter des paroles de l'alchimiste. Ils chasseront donc les personnages en les enjoignant de se procurer une crécelle rapidement car il serait bon que les braves et honnêtes gens, sains de corps, soient avertis de leur arrivée. D'une voix douce, le prélat susurrera alors que s'il tombait encore sur eux sans leur crécelle, il les ferait pendre haut et court pour leur comportement vraisemblablement inspiré par le Diable, qui veut corrompre le cœur, l'âme et même la chair des hommes. Et le maître se doit de savoir qu'il parle très sérieusement. Pour arriver à la position qu'il occupe, il a souvent du user de voies violentes...

Un des prêtres, inspiré par un sentiment de pitié qui le dispute avec la peur viendra leur signaler qu'il a vu un rebouteux plus tôt et qu'ils devraient peut-être aller le voir. Ce rebouteux pourrait sans doute les soulager dans leurs souffrances. Et il leur donne un petit missel pour les compagnons qui

tomberont en cours de route. Ce qu'un autre prêtre ne manquera pas de qualifier de geste idiot, arguant que l'on ne donne pas de perles à manger aux porcs... Et oui, la diplomatie ne constitue pas le point fort de ce groupe de Catholiques...

Il ne reste donc aux joueurs (s'ils ne sont pas suicidaires) qu'à partir à la recherche de ce rebouteux dont ils entendent parler pour la seconde fois. Ne leur mettez pas trop de bâtons dans les roues car tel n'est pas le but à ce moment. En une journée, ils atteindront la cabane après, toutefois, avoir perdu trois heures à la chercher. N'oubliez pas de régulièrement leur faire perdre des points de vie et de leur donner des malus dans leurs caractéristiques (pour refléter l'évolution de la maladie). Ne soyez quand même pas trop féroces. Histoire de leur faire peur, faites leur aussi croire à une attaque durant le trajet.

N.B. : un bon moyen pour ce faire est de leur dire : « OK, tout se passe bien, vous marchez depuis deux heures et si les effets de la maladie ne vous affligeaient pas, ce serait presque une balade de campagne... Maintenant, faites-moi un jet d'oui, ou plutôt non, je vais le faire. Ben, toi X, tu entends de drôles de bruits dans les fourrés. A propos, c'est quoi, l'ordre de marche... ? Et qu'avez-vous en main ? »

Là, c'est assuré, ils vont se croire à l'imminence d'un combat. Faites encore quelques jets et puis reprenez la narration.

Enfin, remis de leurs frayeurs, ils arriveront à la cabane du rebouteux. Il est présent. Il ne risque pas de sortir... Une maladie le cloue au lit. Il a d'étranges pustules et se sent fort affaibli. Et il n'a aucune idée de comment se guérir de lui-même. De plus, son grand âge favorise une évolution rapide de la maladie

Il a absorbé une potion qui devait fortifier son cœur et lui redonner un peu de tonus. Il avait négocié cette potion à un alchimiste, en échange d'un bout de chemin en carriole.

Si un des joueurs pense à lui signaler l'arsenic (le maître aura pu le lui signaler en aparté suite à ces connaissances), le rebouteux pourra les guider dans l'élaboration d'une potion qui retardera les effets de la maladie sans toutefois les guérir. Inutile de dire qu'il ne donne cette recette que si les personnages s'engagent à lui apporter le remède lorsqu'ils l'auront trouvé. Mais il se pourrait que des joueurs peu scrupuleux optent pour la violence. La menace n'aura pas d'effets sur lui (il est déjà condamné) mais la torture le fera craquer rapidement. Le remède fait appel à des herbes du coin qui sont, heureusement pour les joueurs, communes. Ils pourront donc refaire la potion. Dès qu'ils auront absorbé la potion, vous pouvez espacer largement les chutes des points de vie et de caractéristiques (inutile de préciser que toutes ces modifications sont temporaires et disparaîtront complètement après la guérison).

Les joueurs n'ont plus le choix, il faut absolument rattraper l'alchimiste. Vous comprenez dès lors pourquoi il ne fallait pas mettre trop de rencontres sur les chemins. Car ils devront encore voyager quelques temps...

Les indications seront, ici, très schématiques, au MJ de mettre de l'animation.

Voyage d'un jour --> bourg de Sainte-vrille (les catholiques sont repartis vers Chilme, un camp de bûcherons)

Voyage d'un jour --> Chilme (ils ne se sont pas arrêtés et sont partis en direction de Salène, un petit village)

Voyage de deux jours --> Ils rattrapent les catholiques. L'alchimiste est toujours avec eux. Ils devront se méfier des promesses du prélat et de la vigilance des templiers. Lors des deux jours suivants, ils n'auront guère l'occasion d'approcher Bilmen de près ou de loin.

Enfin, une occasion se présentera. Le compère de Bilmen s'éloignera seul du campement. Il a l'air abattu et se mettra à pleurer en silence. Si les joueurs se manifestent. Il aura l'air agréablement surpris de les voir en vie. Il leur expliquera qu'il a des remords et qu'il regrette d'être parti avec Bilmen et que son père va être triste de le voir si loin (sic). Si les joueurs jouent relativement diplomatiquement et s'ils ne l'étripent pas (après tout, le gars est réellement crédule et gentil), il pourra leur offrir son aide. Il leur propose d'attirer Bilmen à l'extérieur. Cela ne sera pas facile car il

est craintif et passe le plus clair de son temps en compagnie du prélat. Mais il ne sait pas comment attirer Bilmen en dehors de l'enceinte du camp.

Le meilleur prétexte est d'éveiller sa curiosité en prétendant avoir trouvé une plante bizarre. Si les joueurs y pensent, donnez au subtil PJ quelques Xp en guise de récompense. Durant l'attente, il serait bon que les personnages ne se fassent pas remarquer.

Arrive le jour fatidique. Le frère de Bilmen attire celui-ci à l'extérieur du campement relativement facilement. Les joueurs vont donc lui tomber dessus à bras raccourcis. Il est probable que les joueurs ressentent une forte envie de les assassiner mais Bilmen leur conjure de ne rien en faire. Il sait à présent quelle plante est responsable. Et il ajoute qu'il serait bon de ne pas s'attarder car au lever du jour, il est probable que les catholiques découvrent le fruit de ses expérimentations. Car il n'a pas pu s'empêcher de recommencer...

Si les joueurs le questionne, il leur dit qu'il voulait faire son expérimentation sur un des templiers car ceux-ci lui semblait plus résistants. Mais, finalement, il n'a su approcher qu'un novice. Le problème est que la maladie a l'air de l'affecter fortement et que celle-ci sera forcément découverte au lever du jour. Et il pourrait alors se remémorer les accusations des pj.

En ce qui concerne la plante, il leur dit qu'il devrait posséder des racines pour les guérir. La plante pousse à un endroit étrange à deux jours de marche. Il l'a ramassée lors de l'une de ses recherches de plantes rares. C'est une variété assez commune hormis que les fleurs, à la place d'être blanches, sont d'un rouge très sombre.

Les pj ne vont donc pas traîner car ils risquent de se voir poursuivis par les catholiques.

En fait, seul un templier va se lancer à la poursuite de Bilmen. Et ce pour la bonne et simple raison qu'il comptait faire de ce jeune son scribe personnel pour écrire ses mémoires (dans un but d'instruction et non par orgueil, évidemment). Il se sent donc personnellement offensé.

Le voyage de deux jours peut être agrémenté de la manière dont vous le désirez. Il durera deux jours et les amènera en pleine forêt, entre Salène et Sainte-Vrille.

J'ai omis de dire que si les joueurs sont déjà passé avant, ils auront remarqué une demeure superbe qui doit appartenir à un noble (et qui appartient au chef du village). Mais cette fois-ci, ils n'atteindront pas Salène puisqu'ils resteront dans les bois. Et l'alchimiste les mènera vers l'endroit qu'il avait mentionné. Comme il l'a dit, ce lieu donne une indéfinissable impression d'étrange. Lorsqu'ils l'atteindront, la nuit sera en train de tomber. Toutes les plantes présentent des variations de couleur inhabituelles. Elles sont toutes teintées de noir ou de rouge. Les oiseaux ne chantent guère, comme s'ils étaient intimidés. Et parfois, ils se taisent brutalement.

Et la nuit s'abat, recouvrant toutes choses de sa chape d'ombres...

Le personnage de garde durant la nuit entendra d'abord faiblement puis de manière audible des gémissements. Les voix sont aiguës, comme des voix de femmes ou d'enfants. Parfois, les pleurs s'amplifient en un douloureux crescendo. Crescendo qui éveillent les échos d'une souffrance infinie dans les cœurs des joueurs. Mais, de nuit, ils ne sauront en apprendre plus.

Et le jour se lève, délayant la noirceur de son pinceau de lumière...

Si les personnages font des recherches, ils localiseront l'entrée d'une vieille mine. Elle n'est plus fréquentée et pénétrer à l'intérieur pourrait s'avérer dangereux au vu de l'état des étançons qui maintiennent faiblement ses parois.

Gageons que les joueurs seront courageux. Ils découvriront ceci. Un passage principal d'où partent de nombreux passages secondaires trop étroits que pour être empruntés par des adultes. (MJ : il s'agit de boyaux creusés par des enfants.)

La galerie principale débouche dans une pièce complètement vide d'où semblait partir une autre salle mais l'accès en est scellé. L'entrée d'une dernière salle est visible mais elle est également inaccessible, bloquée par un éboulement. L'accès à celle-ci est susceptible d'être déblayé (après un temps de travail nécessaire au gré du MJ).

Chapitre IV

Revenons donc à notre mine...

Pour ce faire, il est nécessaire de remonter le temps. Cela se passait six générations plus tôt. En ces temps, vivait un redoutable nécromant nommé Findant. Mais lorsque je dis redoutable, ne croyez pas que sa puissance était sans pareille. Non, c'était simplement un mage de l'esprit sans grande envergure. De caractère lâche, il évitait toujours de s'attaquer à plus fort que lui. Il avait l'espoir de devenir un homme riche et de régner sur un petit domaine. Si je le qualifie de redoutable, c'est parce qu'il était intelligent et sans scrupules aucuns. Souvent, il s'acoquinait aux pires malfrats pour commettre ses méfaits. Il choisissait toujours soigneusement sa victime pour ne courir aucun danger. Et quand danger il y avait, il mettait toujours un complice entre ce danger et lui. Il était néanmoins apprécié pour son intelligence et sa cruauté. Sa réputation était aussi grande parmi les malfrats qu'elle était petite parmi les gens du peuple. Ce mage de l'esprit ne laissait jamais vivante une victime capable de l'identifier. Parmi les malfrats, on le surnommait Findant le Pensant. Et tous savaient que travailler avec lui rapportait.

Un jour, alors qu'il voyageait dans la région, il entendit parler de mineurs qui désiraient engager un sorcier de la Terre pour exploiter un petit gisement d'or. Bien que ne connaissant que peu cette magie, il se présenta et parvint aisément à se faire engager. Les mineurs, peu versés en magie, ne purent comprendre que ce mage leur serait de peu d'utilité.

Les mineurs étaient quatre. L'un d'entre eux, fort d'une grande expérience, dirigeait le groupe. Sous sa houlette, une galerie avait été creusée. Mais le terrain était fort meuble est des éboulements étaient donc à craindre. Les mineurs préféraient gagner un peu moins d'or mais ne prendre aucun risque.

Le sorcier arrivé au camp fit une rapide « inspection » de la mine. Après avoir réfléchi, il déclara au mineur qu'il pourrait facilement enchanter les étançons pour qu'ils retiennent mieux la terre. Pour renforcer la confiance des mineurs, il leur expliqua avec force détails la manière de procéder, improvisant tout le long. Il négocia également longuement sa solde. Il n'hésita pas à discuter sur de multiples points, si bien que les mineurs furent bientôt convaincus que seul son salaire l'intéressait. Après cela, il demanda si un des mineurs pouvait aller lui chercher des ingrédients chez Rotzal. Il décrivit longuement sa boutique et les monstruosité qui s'y tapissaient. Puis il insista pour que celui qui allait acheter les fientes de troll nécessaires à un de ses enchantements les goûte pour s'assurer de leur fraîcheur. S'ils sont frais, on a la langue qui pique, leur dit-il et on perd l'usage du goût durant environ quinze jours.

Les mineurs n'étaient pas très enthousiastes à l'idée de goûter aux ingrédients et ils demandèrent en fin de compte au sorcier d'y aller seul. Findant accepta après qu'ils aient longuement insisté. Et, vous l'aurez compris, tel était bien le souhait de Findant. Il avait maintenant les mains libres et était sûr que les mineurs ne soupçonneraient aucune embrouille. Plutôt que de rechercher des ingrédients imaginaires, il rechercha des hommes susceptibles de l'épauler dans son projet. Fort de sa réputation, il en trouva rapidement deux. Deux hommes suffiraient largement. Cord, le péron avait été engagé pour ses qualités de chasseur et Etronc, l'Huruk avait été choisi pour son caractère taciturne et égal. L'un comme l'autre étaient des criminels endurcis. La capture des mineurs ne posa pas de problème. Sous la direction du plus vieux, ils étendirent la galerie. Mais deux des mineurs moururent bientôt victime d'un éboulement et un troisième fut abattu par Etronc alors qu'il cherchait désespérément à s'enfuir.

Findant était donc confronté à un problème de main d'œuvre. Il ne souhaitait pas risquer la vie du mineur expérimenté. Ce d'autant plus qu'il n'était pas persuadé que cela servirait à quelque chose. Pour le moment, seule une galerie accessible avait été creusée. Celle-là était stable. Mais dès qu'ils tentaient de rayonner à partir de là, les problèmes commençaient.

Findant rageait car il ne désirait nullement qu'un autre mage ne vienne fourrer son nez là-dedans. L'assistance d'un mage de la terre était donc exclue. Cord proposait d'enlever des paysans pour

remplacer ceux qui mourraient. Mais Findant écarta cette possibilité. Ils n'était que trois ce qui n'était pas suffisant pour contrôler les paysans. Etronc suggéra d'utiliser des gnomes ou des bilous pour pouvoir creuser des trous plus petits. Et findant trouva. Les temps étaient durs pour les familles de paysans. Et avec l'or déjà récolté, il leur serait possible d'acheter à vils prix des enfants. Les parents ne demanderaient pas mieux que de se débarrasser de quelques-uns de leurs marmots. Et si certains avaient des scrupules, on pourrait toujours leur dire qu'ils seraient bien nourris et que dès qu'ils deviendraient trop grands pour le travail dans la mine, ils seraient libérés avec quelque argent en poche.

Et comme Findant l'avait annoncé, les paysans des environs ne se faisaient pas prier. Il faut dire que les temps étaient durs. Plusieurs paysans avaient été tués (merci Etron) laissant leur famille démunie et des champs avaient été incendiés (merci Cord). Bref, les villageois étaient confrontés à la famine et il valait mieux pour ces enfants un travail pénible que la mort... Ils furent donc cédés pour une bouchée de pain. Et ce scénario devait se répéter dans un grand nombre de villages durant de très nombreuses années. Deux aides furent engagés ce qui laissait toujours de plantureux bénéfices pour chacun. Findant menait son monde à la baguette et nul ne se plaignait dans la région...

Enfin, presque car les enfants n'avaient pas le droit à la parole. Ils travaillaient 14 heures par jour, recevaient juste le minimum à manger. Ils dormaient dans une salle qu'ils avaient eux-mêmes creusée et ne voyaient plus la lumière du jour. Les morts, et ils étaient fréquents, étaient enterrés dans la salle voisine. L'ombre de la mort les guettait tout le temps. Tous craignaient Cord qui, de temps en temps, en enlevait un parmi les plus grands. On ne le revoyait plus jamais. Parfois également, ils étaient tous fouettés parce que l'un d'entre eux n'avait pas assez bien travaillé. En ces occasions, les plus grands étaient souvent fouettés à mort.

Toute velléité de révolte était rapidement détruite. Après quelques semaines dans la mine, les enfants étaient brisés et incapables de songer même à s'échapper. Durant 28 ans, ils moururent pour que le sorcier et ses hommes s'enrichissent. Ils troquèrent leur vie pour de l'or... La mine reçut des enfants le nom de puit des enfants perdus. Et seule la vérité et les cris de souffrance sortaient de la bouche de ces enfants.

Jusqu'au jour où l'or récolté ne suffit plus à remplir une main d'enfant. Le filon était presque épuisé. Des galeries rayonnaient du tunnel principal mais elles étaient exsangues de l'or convoité. Findant, maintenant suffisamment riche décida d'arrêter l'exploitation. Il fut également décidé que l'emplacement de la mine ne serait pas dévoilé. Après tout, il restait peut-être de l'or plus profondément enfoui... Les enfants furent donc éliminés. Les brigands débarquèrent dans la salle de repos et les éliminèrent jusqu'au derniers. Puis, le travail accompli, ils mirent tous les cadavres dans la salle voisine, qu'ils firent s'écrouler et déposèrent le matériel de minage dans la troisième salle que le sorcier scella par la magie.

Le sorcier fut le seul à s'établir dans la région avec Etronc qui devint son bras droit (et son bras armé). Ensemble, ils s'emparèrent d'un village. Après avoir tué ceux qui leur semblaient dangereux, ils se firent construire une demeure spacieuse. Ils menèrent là grande vie jusqu'à leur mort. Les descendants de Findant et d'Etronc devinrent les notables du village. Les successeurs de Findant devinrent les chefs héréditaires du village. Les années passant, la famille Findant acheta les terres des environs et leva les impôts. L'origine douteuse de la famille fut oubliée et nul ne parla plus du puits des enfants perdus. Quand à la famille Etronc, elle resta dans l'ombre de la famille Findant. C'étaient eux qui levaient les impôts et rendaient la justice sur les terres, au nom des Findant. Les deux familles, connurent bien des deuils car seul un enfant survivait quel que soit le nombre de ceux qui naissaient. Il n'y eut toujours qu'une famille de chaque côté. Et les mères des enfants également s'éteignaient toujours rapidement. Ce fait fût rapidement constaté mais nul n'en parlait trop ouvertement. On parlait de malédiction mais à voix basse car les deux familles réagissaient violemment à ces ragots. On en parle toujours à voix basse aujourd'hui.

A l'heure actuelle Jirômias Findant règne toujours en maître sur le bourg de Sainte-Vrille. Le village de Salène et le camp de bûcherons de Chilme sont deux autres des endroits qui sont sous sa

protection. Il a un fils, Crissis. Sa femme est morte en le mettant au monde. Cinq hommes travaillent pour lui (deux gardes du corps ou guerriers, un cavalier, un érudit et un mage des couleurs). Jirômias est lui-même un guerrier habile renommé dans la région. Il a participé, il y a peu, à la capture de Roublat, un brigand réputé pour sa cruauté et son audace. Et il l'a ensuite tué de ses propres mains dans un duel à mort. Le bandit avait invoqué le jugement de Dieu. Jirômias, n'étant pas catholique, n'avait pas à accéder à cette demande (d'autant plus que les preuves de ses forfaitures étaient indéniables). Cependant, en homme désireux de prouver sa valeur, il permit le duel et prit lui-même la place du champion. L'affaire fut promptement réglée et se solda par la mort du brigand.

Dans la région, Jirômias Findant est respecté mais également craint. Il est très susceptible quant à l'honneur de sa famille et a tué à plusieurs reprises pour cela. On raconte également qu'il a tué deux colporteurs, il y a de cela trois ans (d'après la rumeur, ils auraient trop lorgné sa femme). La réalité est toute autre. Ces deux colporteurs recherchaient des renseignements sur une vieille histoire : « le Puit des Enfants Perdus ». Ils constituaient donc un danger pour « l'honneur » de Jirômias qui les a promptement fait éliminer.

Brindique Etronc est également toujours dans la région en compagnie de son fils Arbris. Ils sont considérés comme les âmes damnées de Jirômias. Ils ne relèvent plus les impôts mais continuent à « rendre la justice ». Ils sont chargés de repérer les fauteurs de troubles potentiels. Leur deuxième mission est d'éliminer les survivances de l'époque troublée qui a vu leurs familles respectives s'enrichir. Pour ce faire, ils ont déjà éliminé plusieurs anciens des villages environnants. Car souvent, ses anciens sont les mémoires vivantes du passé. Très habiles à l'arme comme au poison, ils ont fait cela sans que les soupçons ne se portent sur eux.

Le père Etronc est bandit et son fils assassin. Tous deux fréquentent les bas-fonds et tiennent au courant Jirômias des dernières nouvelles. La fortune Etronc leur permet d'avoir un armement de qualité (magie, magie...) et de nombreux soutiens dans la pègre. A titre de précision, ils prennent également un pourcentage sur les trafics divers mais n'interviennent que lorsque cela risque de porter préjudice à Jirômias. Leurs missions les emmènent souvent dans les villes des environs (Anorien et Pachure). Inutile de dire qu'ils connaissent très bien la région. Ils sont considérés avec une bienveillante neutralité par les paysans des environs... Après tout, les Etronc les protègent des bandits les plus redoutables. C'est grâce à leurs renseignements que Roublat a pu être capturé. Mais comme les Findant, ils sont également craints. Chacun sait que les Etronc sont des tueurs dévoués à Jirômias. Tout comme dans le cas de la famille Findant, c'est donc un mélange d'amour et de haine qui dictera la réaction des paysans face à ses deux familles. La situation est donc relativement complexe.

Comme vous l'aurez peut-être compris, les Findant et les Etronc tentent d'éliminer leur passé trouble. Jirômias est convaincu que la malédiction qui s'est abattue sur leurs familles s'éteindra alors. C'est pour cela que les colporteurs ont été éliminés (merci Jirômias). C'est pour cette même raison que les anciens du village qui connaissent l'histoire du « Puit des Enfants Perdus » sont victimes d'accidents (merci Brindique) ou meurent foudroyés par leur grand âge (merci Arbris et ses poisons variés).

Brindique n'a, jusqu'à présent commis qu'une erreur. Il a un jour éliminé un missionnaire (Alméric le Pieu) friand d'histoires et de légendes. Il ne pouvait savoir que ce même missionnaire était considéré comme un Saint-Homme par de nombreux catholiques.

Son assassinat a fait grand bruit (dans l'empire de Galinn) et une troupe a été chargée de retrouver ses criminels. Elle est menée par un redoutable Inquisiteur (qui se fait passer pour un prélat désœuvré). Pour le moment, la troupe sillonne la région. Deux agents très particuliers travaillent la pègre et recherchent des informations sur les assassins d'Alméric le Pieu. Ses deux hommes se nomment Antoine et Colin. Ils se sont relativement bien intégrés dans les bas-fonds mais n'ont pas encore compris les liens qui unissent la famille Findant aux Etronc. Dans la région, on parle peu aux catholiques (et ils sont considérés comme tel). Ils n'ont pas encore compris à quel point la pègre est

brillamment contrôlée. Ils pensent que les Etronc sont de simples caïds... A ce titre, ils tentent cependant de les localiser. Lorsque cela sera fait, la troupe de catholiques les interceptera. Avec un peu de travail au corps (torture), ils devraient apprendre qui a tué Alméric le Pieu ou du moins, apprendre le nom d'éventuels suspects.

Antoine et Colin ont également constaté que les Catholiques ne sont guère appréciés dans la région. En fait, ils sont cordialement détestés... Ils ont donc conseillé à l'inquisiteur de travailler discrètement pour éviter de devoir couper la tête à des paysans en colère.

(N.B. : La réaction du berger s'inscrit complètement dans cet ordre d'idée. Les gens du coin ont trop souvent entendu parler des méthodes catholiques que pour désirer les voir s'établir dans la région. Ce sentiment trouve un large écho dans les villes des jeunes alleux mais le laxisme des villes permet aux catholiques de se balader à leur guise dans la région. Ils sont déjà présents à Anorien (p. 50 et p. 51) et Pachure est trop occupée par ses actions sur Jorhiul que pour se soucier des catholiques (p. 37 et p. 40).).

La trame se met en place...

Chapitre V

Revenons à présent dans la mine, à l'heure où les joueurs la découvrent.

De nos jours, on peut trouver dans la mine diverses choses. Il y a la salle éboulée où gisent les restes mortuaires des enfants. Dans la salle scellée par magie se trouve des équipement de minier en piteux état. Les galeries secondaires sont presque toutes écroulées. Il reste très peu d'or dans les environs.

Comme chacun l'aura compris, les âmes des enfants ne reposent pas en paix. Les derniers enfants sacrifiés ont attirés une malédiction sur les familles Findant et Etronc qui explique pourquoi seul un héritier survit. La malédiction peut être levée si les familles font amende honorable (par exemple : donner une sépulture décente aux enfants, ériger une stèle en leur mémoire, fonder un orphelinat ou un ordre charitable, etc.) C'est pour cela que les familles se perpétuent. La malédiction entretient un status quo. Celui-ci peut également déboucher sur une aggravation. C'est ce qui se passe actuellement puisque les Findant et les Etronc perpétuent de nouveaux méfaits. Les esprits s'agitent... Hélas, ils ne peuvent intervenir que dans un rayon limité et les Findant comme les Etronc ne s'approchent jamais du site.

La volonté de vengeance des esprits a contaminé la flore environnante qui est devenue hautement toxique. Les plantes ramassées par Bilmen ont normalement une grande valeur thérapeutique mais malheureusement, elles sont maintenant excessivement nocives. Quiconque ayant ingéré ces plantes est condamné. Le seul moyen de faire cesser l'action nocive des plantes est de rendre aux esprits leur tranquillité.

Très bien me direz-vous mais cela, comment les joueurs peuvent-ils le découvrir ? C'est très simple. Les esprits des enfants ont le pouvoir de créer des illusions dans la zone, de nuit. Comme les joueurs sont arrivés fort tard dans la mine, ce devrait être le cas. Les manifestations des esprits devraient être très traumatisantes. Seuls les enfants (ainsi que les Bilous, les Quaks et les Gnomes) seront épargnés. Les esprits des enfants ne martyriseront que les créatures de grande taille.

Là, je passa le relais à l'imagination fertile de chaque MJ. Les esprits peuvent les mettre dans la peau d'un enfant et leur faire vivre le massacre final ou leur faire vivre plusieurs années d'un long martyre débouchant par une mise à mort de la main de Cord. Ils peuvent voir les murs de la mine se mettre à saigner, les galeries se mettent à déverser des pépites de sang, etc. Toujours est-il que les joueurs devront au final se douter d'une partie de l'histoire. Ils devront également savoir que leurs souffrances sont maintenant liées à celle des enfants du Puits des Enfants Perdus. Seuls leur apaisement les sauvera...

Logiquement, les PJ devraient se mettre à chercher des renseignements. Logiquement, s'ils s'y prennent bien, ils devraient rapidement connaître les points essentiels de l'histoire. Mais attention, si les joueurs ne sont pas discrets dans leur recherche de renseignements, ils pourraient bien avoir les Etronc sur le dos rapidement.

Les renseignements de la mine et ceux recueillis auprès des paysans devraient leur révéler les noms des deux familles impliquées. Normalement, la famille Findant (Jirômias) sera facile à repérer. Pour les Etronc, ce sera une autre paire de manches. N'oublions pas que les gens du coin se méfient toujours des étrangers. Mais souvenons-nous qu'ils détestent les catholiques et que les joueurs sont recherchés par les catholiques (cette nouvelle pourrait s'ébruiter). Et comme les ennemis de mes ennemis sont mes amis, on pourrait mieux les considérer de ce fait.

Cette partie du scénario est une enquête qui peut les mener dans les divers villages et communautés du coin. Elle peut même les mener jusqu'à la ville (Anorien ou Pachure). Cela, c'est vous qui en décidez. Au cours de leurs recherches, ils pourront avoir affaire aux gens louches du coin, aux paysans et aux catholiques. N'oubliez pas que les catholiques ont deux agents « infiltrés » et un templier qui les poursuit.

Vous obtenez ainsi une situation complexe qui peut déboucher sur des heures de jeu si les joueurs aiment le politique. Cette partie du scénario ne sera pas développée parce qu'elle dépend beaucoup trop des actions des joueurs.

Diverses résolutions sont possibles (dont deux principales) :

1° élimination des familles Etronc et Findant. Ils peuvent procéder eux-mêmes ou faire agir les templiers (ils peuvent découvrir l'affaire Alméric le Pieu et découvrir les rôles des deux familles). Si le motif leur paraît suffisamment convaincant, les catholiques ne se feront pas prier pour éliminer les Findant. Les joueurs n'ont « qu'à » s'arranger pour que les catho apprennent tout. Ensuite, on peut, par exemple, considérer que les Etronc réussissent à assassiner l'Inquisiteur et que les PJ se lancent à leur poursuite pour les tuer dans le plus pur style « duel épique ». Ce ne sont que des pistes...

Il est à noter que les esprits exigent l'éradication de la famille complète (ce qui comprend le bambin de Jirômias et ce qui peut poser des problèmes de conscience à certains joueurs). Mais rassurez-vous, les catholiques n'auront pas ce problème de conscience... (Dieu reconnaîtra les siens, oui, je sais, c'était facile)

N'oubliez pas que la réaction des paysans doit être envisagée. De quel côté se tourneront-ils (si toutefois, ils décident d'intervenir plutôt que regarder).

2° provoquer la rédemption des familles Findant et Etronc. Cette hypothèse me semble improbable mais je la signale pour les bonnes âmes qui aiment les méchants qui se repentent. Très peu pour moi **DANS CE CAS**.

En ce qui concerne la force des adversaires, les Findant et les Etronc devraient être des adversaires trop coriaces pour une attaque de front (mais c'est encore une opinion). Les catholiques devraient également être de redoutables adversaires (qualitativement comme quantitativement). Vous voyez ainsi comment j'envisage mes scénarii. Réflexion et attaques réfléchies ou prise de risques inconsidérés, et parfois, mort rapide. En ce qui concerne un affrontement éventuel entre les catholiques et les Findant, cela ne fait aucun doute. Les Catho seront les grands vainqueurs sauf intervention des PJ (et encore, pas seuls)...

Et vous voyez comment un scénario qui commence comme une aventure simpliste s'achève dans les méandres de l'histoire locale, dans un contexte où il faut découvrir les rôles de chacun, comprendre les motivations qui animent les protagonistes si l'on veut tirer son épingle du jeu.

Dès que les joueurs auront résolu l'affaire, ils doivent retourner à la mine. Sitôt qu'ils y arriveront, un parfum capiteux qui semble émaner de la terre leur fera perdre conscience. Lorsqu'ils se réveilleront, deux jours auront passés. Ils seront complètement guéris et l'entrée de la mine se sera comblée. A l'endroit de son emplacement se trouve maintenant un superbe arbuste qui porte des

dizaines de fleurs blanches... Une fleurs blanches pour l'âme de chaque enfant... En dessous de l'arbuste, des pépites d'or jonchent le sol comme si elles avaient été recrachées par la terre. C'est le dernier cadeau des enfants pour ceux qui leur ont permis de trouver le repos. C'était la touche de poésie finale dans ce monde de brutes.