

LA BARONNIE DE MORTH

SCENARIO CHIVALRY & SORCERY

4-6 personnages niveau 1



Qu'allaient ils faire a Morth, petite ville de province sans importance, tranquille et sans histoire ?
Rien ne s'y passe jamais.

Les habitants sont très occupés à faire fortune, la police est bien faite et le Baron gère sa province de manière débonnaire. À part les rumeurs répandues par les mauvaises langues, et encore, elle sont tellement vagues, rien pour attirer des aventuriers.

Vraiment rien ? Tranquille, paisible Morth ?... Peut être... Pour ceux qui ne sont pas curieux !
Quel est cet oracle dont personne ne saisit le sens ? Que se passe-t-il sur le Causse, coupé depuis trois ans de la province ?

Les rumeurs sont elles seulement le fait des mauvaises langues ?

Scénario de Efgé.

Plans et illustrations NB de Efgé.

Adaptation C&S de Dominique Laporte

© 1984, AMJ



Table des matières

CHAPITRE I : GÉNÉRALITÉS.....	4
STATUT POLITIQUE ET ÉCONOMIQUE DE LA BARONNIE.....	4
LÉGISLATION.....	4
PUISSANCE MILITAIRE DE LA PROVINCE.....	4
ASPECTS DE LA VIE QUOTIDIENNE À MORTH.....	5
INFORMATIONS CONFIDENTIELLES.....	5
CHAPITRE II : LA VILLE DE MORTH.....	8
AUTRES INDICATIONS CONCERNANT LA VILLE.....	17
QUELQUES PERSONNAGES IMPORTANTS.....	17
PERSONNAGES POUR LES RENCONTRES ORDINAIRES.....	18
RUMEURS.....	18
CHAPITRE III : LE RESTE DE LA BARONNIE ET SES ENVIRONS.....	19
PALANT.....	20
RUMEURS.....	22
RENCONTRES.....	22
EIM.....	23
MANTGE.....	24
AUTRES ÉLÉMENTS.....	26
RAHAUT.....	27
LES AUTRES PARTIES DE LA BARONNIE.....	28
CHAPITRE IV : INTRIGUES.....	28
INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES.....	28
AUPRÈS DU LIBRAIRE.....	28
AUPRÈS DU CHRONIQUEUR OFFICIEL.....	28
À L'AUDIENCE PUBLIQUE DU BARON.....	28
AUPRÈS DE L'ECCLÉSISATIQUE.....	29
DANS LES ARCHIVES DU CRIEUR PUBLIC.....	29
AU CADASTRE.....	30
AU REGISTRE DES IMPÔTS.....	30
À LA FERME DE MAURIN.....	30
ÉVÉNEMENTS DESTINÉS À INTRODUIRE LES PERSONNAGES.....	30
INTRODUCTION POUR LES JOUEURS À L' ARRIVÉE À MORTH.....	31
LE TYRAN ENDORMI.....	31
LE TOMBEAU DE VERTUBLEU.....	32
LES AGENTS DU MAGICIEN NOIR.....	36
RÉPUTATION DES AVENTURIERS.....	36
LA MAISON DES AGENTS DU MAGICIEN.....	36
LES AGENTS DU MAGICIEN.....	37
LES MARAIS ET LES HOMMES LÉZARDS.....	38
L'ANTRE DES HOMMES LÉZARDS.....	39
LE TEMPLE DES HOMMES-LÉZARDS.....	40
CIMETIÈRE DES HOMMES LÉZARDS.....	41
LE CHÂTEAU DE LA FORÊT DE PALANT.....	42
LE CHÂTEAU.....	42
LA FÊTE MUSICALE À L'AUBERGE.....	44
LE CAMP DES PIRATES.....	45
LE CAUSSE.....	48
LES PORTES DU CAUSSE.....	49
LE VILLAGE DE JALTE.....	53
LA MINE D'OR.....	57
LES TOURS DU CAUSSE.....	61
NOTES CONCERNANT LE MAGICIEN.....	63
CHAPITRE V : AUTRES INDICATIONS POUR LE M.J.....	63
RENCONTRES.....	63
CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS.....	64
INDICATIONS POUR LE JEU.....	66
SUITE DE L'AVENTURE.....	67

CHAPITRE I : GÉNÉRALITÉS

À part le paragraphe "informations confidentielles pour le maître de jeu", les informations qui suivent peuvent être découvertes aux aventuriers s'ils ont la curiosité de questionner les habitants.

STATUT POLITIQUE ET ÉCONOMIQUE DE LA BARONNIE

La Baronnie de Morth dépend en principe du comte de Miège qui en est le suzerain. Ce dernier ayant perdu la réalité du pouvoir, le Baron de Morth est en fait le maître de la Baronnie moyennant le paiement annuel d'une redevance en nature (blé, bois... etc).

Parmi les charges et devoirs du Baron, outre les fonctions de police et de justice, se trouve l'obligation d'entretenir la garnison de Palant et de fournir aux caravanes en provenance de Miège une escorte pour la traversée de la forêt de Palant.

L'économie de la province est essentiellement agricole : cultures vivrières et élevage pour l'autoconsommation, cultures céréalières pour l'exportation ; il existe à Morth une petite industrie du bois alimentée par l'exploitation forestière de Eim.

La ville de Morth vit du commerce des céréales qui justifie un important trafic fluvial avec Miège, auquel s'ajoutent les caravanes qui viennent par le fleuve. On y trouve les services administratifs de la province, des négociants, des armateurs, des propriétaires terriens, des nobles : des militaires, tous les artisans et commerçants nécessaires à la vie de la ville et de la province.

Il existe un petit courant d'échanges avec Rahaut dont les chevaux sont très appréciés. Rahaut est une enclave indépendante peuplée d'éleveurs de chevaux qui, sans être hostiles, découragent les visites.

La province est gouvernée par le Baron assisté du conseil de Province composé des quatre échevins des villes de la Baronnie. Les décisions sont prises à la majorité en ce qui concerne les taxes provinciales et la mobilisation des milices municipales en cas de guerre. Le Baron a pleine autorité pour la conduite des opérations militaires, en temps de guerre, et le commandement de la garnison professionnelle en temps de paix.

La ville de Morth est gouvernée par le conseil de la ville qui est composé des maîtres des guildes corporatistes :

- Corporation des négociants.
- Corporation des armateurs et marins.
- Corporation des patrons et ouvriers du bois.
- Corporation des propriétaires terriens et paysans.
- Corporation des artisans et ouvriers.

Les maîtres des corporations sont élus pour un an. Ils sont assistés d'un conseil de trois sages renouvelable par 1/3 tous les ans. Le Maître est chargé de faire respecter la déontologie de sa profession et de représenter les intérêts de ses mandants au conseil de la ville. C'est également lui qui est chargé d'organiser la fête patronale.

L'échevin de la ville est élu parmi les maîtres des guildes corporatistes. Le conseil de la ville a autorité pour l'organisation pratique (marchés, voirie... etc), la formation de la milice municipale et sa mobilisation en cas de guerre (si la mobilisation est décrétée au niveau de la province, la ville est tenue de s'y conformer. La mobilisation peut être décrétée à l'échelon de la cité si la province ne l'a pas fait).

LÉGISLATION

Cette législation est en vigueur sur tout le territoire de la province. Le port d'armes de jet est interdit aux civils dans la ville. Les cordes des arcs doivent être démontées et le arbalètes emballées.

Pour les délits et crimes les peines encourues sont les suivantes :

- Petit vol, grivèlerie : 1d6 jours de prison
- Vol et effraction : 2d6 jours.
- Coups et blessures légères : 1d20 jours.
- Vol avec violence : 6d20 jours.
- Homicide par imprudence : 1d4 années.
- Coups et blessures ayant entraîné la mort sans intention de la donner : 1d6 années.
- Meurtre au premier degré : 1d20 années.
- Meurtre avec préméditation : perpétuité.

Toutes ces condamnations peuvent être évitées par le personnage qui se soumet avec succès au jugement de Dieu.

Les crimes de haute trahison, tentative de renverser le pouvoir civil ou militaire, tentatives d'assassinat sur les personnages officiels sont en principe jugés à Miège et passibles de Mort.

PUISSANCE MILITAIRE DE LA PROVINCE

La ville de Morth a une garnison permanente d'une centaine de soldats professionnels équipés et entraînés ainsi que les chevaliers et sergents nécessaires à leur encadrement. Un quart de ces troupes peuvent être montées. Dans le reste de la province sont répartis environ 150 soldats, dont 50 à Palant qui peuvent tous être montés.

Si la mobilisation de la ville de Morth est décrétée, les corporations peuvent lever une milice d'environ 200 hommes plutôt mal équipés, peu entraînés et mal encadrés, pas en mesure de combattre des soldats professionnels si le rapport en nombre est inférieur à 7 contre 1.

La mobilisation de la province peut permettre de lever 200 hommes de plus, dont l'efficacité sera la même que ceux de Morth.

À part deux ballistes situées sur les tours à l'entrée de Morth, la province ne dispose pas d'engins de siège. Si le besoin s'en faisait sentir il pourrait en être fabriqués à raison de 1 engin tous les trois jours en supposant que tous les artisans du bois s'y mettent.



ASPECTS DE LA VIE QUOTIDIENNE À MORTH

La ville est active et animée et les habitants ouverts. À part la garde et les gardes du corps des personnalités, personne ne vaque à ses occupations en armure. Les nobles et les guerriers portent l'épée. La plupart des habitants ne portent pas d'arme apparente.

Un modus vivendi de tolérance s'est établi entre les chrétiens (majoritaires) et les croyants de l'ancienne religion. Le Baron pratique la religion catholique.

Une fois par semaine se tient à Morth le marché pour lequel on vient de toute la province avec les conséquences habituelles : auberges bourrées, tavernes ouvertes tard le soir, saoulographes, rixes... etc. Tous les commerçants de la ville ont leur étal au marché. On y trouve en plus un marchand de composants pour les sorts qui dispose aussi de plantes médicinales et de potions de guérison dont l'efficacité n'est pas garantie.

Une fois par mois un bateau arrive de Miège avec des marchandises qui sont transférées sur une caravane en direction de Lhoffe. L'organisation et la protection de la caravane ont été déléguées au fils du Baron.

Le voyage aller et retour dure environ un mois, si bien que la caravane qui revient prend le bateau qu'a pris la suivante.

Les fêtes patronales donnent lieu à des réjouissances dans toute la ville et à un grand banquet qui en général tourne à la beuverie et peut se terminer par une rixe.

Lors de ces réjouissances ou lors des marchés, la garde est renforcée.

INFORMATIONS CONFIDENTIELLES

Bien que la ville semble calme (et le soit) plusieurs intrigues sont en cours de développement à l'arrivée des aventuriers :

- Un magicien autodidacte, Hober a trouvé par hasard en rachetant un ancien caveau au cimetière le corps de Vertubleu, un ancien Baron de la province, mauvais tyran, dont les bourgeois de l'époque se sont débarrassés en lui faisant jeter un sort qui l'a placé en animation suspendue. Hober qui se doute vaguement de ce dont il s'agit, tente de le réveiller et est sur le point d'y parvenir.
- Un magicien (le magicien noir) a pris le contrôle du Causse, partie périphérique et

pauvre de la province, et y exploite une mine d'or qui lui permet de financer ses projets d'invasion de la province.

- Le magicien noir entretient au sud de Morth le long du fleuve une bande de pirates qui lui permettent de rançonner les armateurs de Morth. il dispose pour ce faire de quatre agents qu'il a infiltrés dans la ville.
- Le magicien noir entretient dans la forêt de Palant une troupe de bandits dont il compte se servir pour faire diversion le jour de la prise de Morte.
- Le magicien noir est en pourparlers avec le shaman des hommes lézards des marais pour la conclusion d'une alliance militaire.
- Des elfes Nandor, descendants du peuple de Palant, sont à la recherche du tombeau du roi Boël et de ses chevaliers. Cette dernière intrigue ne sera pas développée dans le présent module, le maître du jeu pourra éventuellement se dispenser des éléments la concernant, ou n'en faire état que pour l'ambiance.

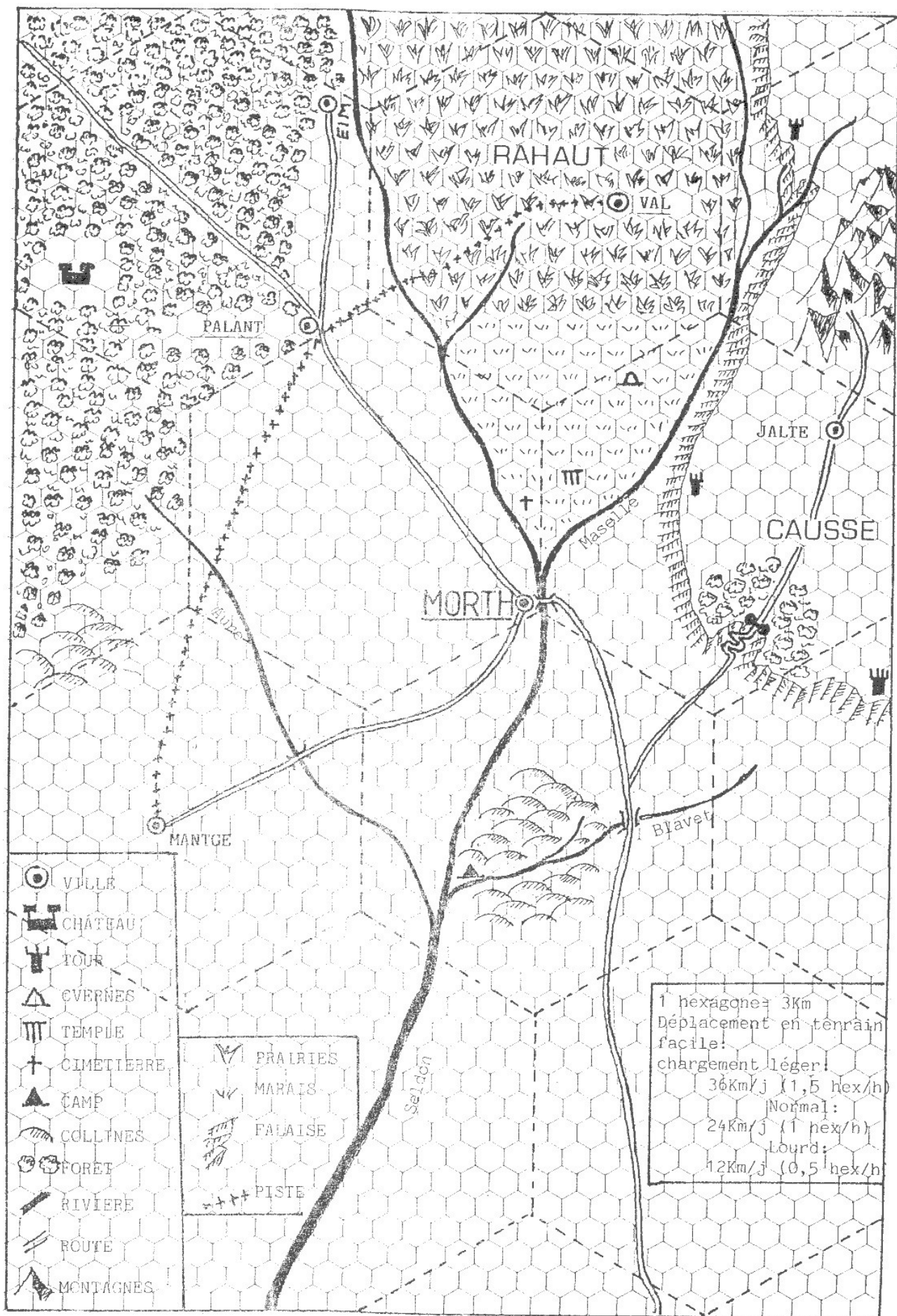


Le but des aventuriers devrait être de découvrir et de contrer les plans du magicien noir. L'épisode Hober, apparemment sans lien avec le reste, a en fait plus d'importance qu'il ne semble dans ce but. Les aventuriers auront contre eux l'inertie des autorités de Morth qui ne croient pas à une menace sérieuse sur la Baronnie, la dispersion des indices, éventuellement leurs dissensions internes, la puissance de ceux à qui ils vont se confronter, le temps qui va jouer à leur détriment. Il est donc peu probable qu'ils arrivent à empêcher complètement les projets du magicien noir. En tout cas la suite du présent module : "Mission à Miège" prend en compte une situation telle que la Baronnie est envahie (plus ou moins selon la réussite des aventuriers).

Si les aventuriers ne mènent pas une enquête minutieuse et patiente, il se peut qu'ils ne s'aperçoivent pas des menaces qui pèsent sur Morth auquel cas les événements se dérouleront comme prévu par le magicien noir et les surprendront.

La ville doit apparaître comme bien calme et policée et où les agissements délictueux sont difficiles et sévèrement réprimés. Si des délits sont commis en ville le maître de jeu ne doit pas hésiter à faire soupçonner les aventuriers, surtout s'il se trouve parmi eux des non-humains qui sont rares à Morth et suscitent une certaine xénophobie.

La police de Morth est bien faite, ses enquêteurs intelligents. Qu'un ou plusieurs aventuriers soient jetés en prison s'ils ont commis quelque délit n'a rien d'improbable. Les communications entre Morth et les autres villes sont excellentes et si les aventuriers croient qu'il suffit de quitter Morth pour éviter les poursuites, ils s'exposent à des déconvenues désagréables.



CHAPITRE II : LA VILLE DE MORTH

La ville de Morth est la dernière que l'on puisse atteindre par navigation fluviale, au delà, le pont sur le fleuve Seldon ne permet pas le passage de bateaux importants.

Morth est une ville riche, bourgeoisement gérée, très commerçante et qui est la capitale administrative de la province. Son port est le point de passage obligé pour les voyages vers Miège ou pour les exportations de marchandises.

Les numéros qui suivent correspondent à ceux qui sont portés sur le plan de Morth.

1. **Le port de Morth.** Il s'agit essentiellement d'un quai d'une cinquantaine de yards de longueur auquel viennent s'amarrer les bateaux. Il est bordé d'entrepôts et encombré de troncs d'arbre arrangés en tas réguliers. Un plan incliné permet de faire rouler jusqu'au quai les troncs qui arrivent du nord par flottage. Toute une flotille de barques s'affaire à guider les troncs vers le plan incliné où des ouvriers se chargent de les remonter sur le quai avec des gaffes.

L'accès à la ville se fait par une double porte renforcée de barres d'acier. Elles est gardée par deux soldats, en armure de cuir portant les armes de la baronnie, qui contrôlent les passagers qui vont en ville.

2. **Auberge de Morth.** Les dessins sur l'enseigne annoncent : "chambres, repas, boisson". C'est l'auberge préférée des Morthoïsi qui viennent volontier consommer ou y prendre un repas.

La porte d'entrée donne sur une cour pavée. Face à l'entrée se trouvent 5 stalles pour les chevaux, à gauche une porte ouvre sur la salle principale meublée de longues tables de bois massif et de bancs. Les poutres sont apparentes et noircies par la fumée de la cheminée. La salle est éclairée par une petite fenêtre donnant sur la cour et des lanternes accrochées au plafond. Le tenancier se tient en général derrière le comptoir où il sert les clients qui consomment debouts. La salle sent le tabac et la bière, les conversations sont bruyantes.

À l'étage se trouvent 8 chambres à 4 lits et deux dortoirs à dix lits.

Le personnel se compose d'un jeune homme qui aide à la cuisine, s'occupe des chevaux et aide au service quand il y a beaucoup de

monde. Une belle jeune fille sert dans la salle, elle ne fait pas la conversation avec les clients et se tient toujours sur la réserve. La cuisinière n'a pas de contacts avec la clientèle. Les repas sont servis à heures fixes.

L'AUBERGISTE

roturier niv. 6

Armure : 0 (rien) – armes : arc long, dague, carquois 10 flèches

DEX/13, STR/15, CON/11, INT/14, WIS/14, APP/17

PV : 14

Fat : 13

Taille : 5' 10", Poids 160 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

Le patron de l'auberge manie bien l'arc qui est suspendu derrière le bar et les dagues dont une collection est accrochée au mur de l'auberge.

C'est un homme loyal qui a tendance à être un peu arrogant avec les étrangers. Il est d'une honnêteté scrupuleuse. Il chasse le canard dans les marais, mais ne s'en vante pas. Quand la chasse a été bonne, il y a du canard à l'orange aux repas. C'est sa collection de dagues qui est accrochée aux murs de l'auberge.

Il a des accords avec le chevalier Ravel qui commande la garnison des tours : à son appel un détachement de la garnison de la porte viendra maintenir l'ordre dans l'auberge si le besoin s'en fait sentir. Le chevalier Ravel dîne souvent à l'auberge.

Les aventuriers, s'ils logent à l'auberge, pourront y rencontrer les personnages suivants, au choix du maître de jeu :

- Un négociant en blé venu acheter des céréales à Morth. Il vient de Miège, est richement vêtu d'un pourpoint de cuir sous un manteau de brocart et porte une épée courte au côté. Il a vaguement entendu parler des pirates (voir chapitre "intrigues"), mais n'y croit pas, n'ayant jamais eu de problèmes pour l'expédition de ses achats.
- Un exploitant en bois venu de Eim se faire

payer par ses acheteurs Morthois. Susceptible de connaître les rumeurs c) et f) (voir "rumeurs") sous l'une de leurs formes. Il est accompagné d'un garde du corps vêtu d'une cotte de mailles portant une épée longue et une dague à la ceinture.

GARDE DU CORPS

guerrier moyen niv. 5

Armure : 5 (cotte de mailles) – armes : épée longue, dague

PV : 15

Fat : 13

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

- Le capitaine d'un bateau transportant les caravanes depuis Miège. Il est l'employé d'un armateur de Morth à qui appartient le bateau. Il connaît la rumeur e).
 - Un marchand faisant partie d'une caravane, en attente du départ, peut connaître la rumeur e).
 - Des paysans venus pour le marché ou pour acheter en ville ce qu'ils ne trouvent pas ailleurs, accompagnés ou non de leur famille, susceptibles de connaître les rumeurs a) ou b).
 - Un propriétaire terrien de Mantge venu en ville vendre sa récolte. Rumeurs c) et f).
 - Des bûcherons venus en ville dépenser leur paye. Rumeurs a) ou d).
 - Des soldats venus à Morth en permission, rumeurs selon leur provenance.
3. **La porte de Morth.** Deux tours rondes flanquent la route à la sortie du pont sur le fleuve. Elles sont reliées entre elles par un mur percé d'une double porte bardée de fer. Le mur est couronné par une courtine (chemin de ronde).

La nuit le porte est fermée, le jour les gardes contrôlent les allées et venues des étrangers. ils s'intéressent aux armes de jet dont le port est interdit en ville et aux raisons de leur visite.

Le premier étage de chaque tour sert de casernement à une trentaine de gardes, 3

sergents et un chevalier. Les gardes portent une armure de cuir arborant les armes de la baronnie.

CHEVALIER RAVEL

chevalier moyen niv. 8

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : épée longue, dague

DEX/14, STR/19, CON/15, INT/14, WIS/14, APP/13

PV : 27

Fat : 24

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +28%

Par : -25%

Esq : -28%

coup : +3

WDF : x4

SERGEANTS (Nb : 3)

guerrier moyen niv. 5

Armure : 4 (armure d'anneaux), bouclier – armes : épée longue

DEX/13, STR/14, CON/12, INT/11, WIS/10

PV : 15

Fat : 13

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

GARDES (Nb : 30)

guerrier moyen niv. 3

Armure : 2 (armure de cuir), bouclier – armes : lance, épée courte

DEX/12, STR/13, CON/11, INT/10, WIS/10

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

4. **La place du marché.** Elle est occupée par une grande halle couverte : des poteaux en bois supportant une couverture de tuiles.

Les jours de marché la halle abrite les stands des marchands. La place est bondée, on y circule difficilement dans la foule. C'est aussi le jour des affaires pour le voleur.

Les gardes circulent par deux dans la foule.

5. **La résidence du Baron.** Deux gardes se tiennent en permanence de chaque côté de la porte en fer forgé. Derrière on aperçoit un magnifique jardin à la Française et des serres avec des plantes exotiques.

Au fond du jardin se trouve un bâtiment en U. On y pénètre par une grande porte surmontant un perron. Le premier étage est réservé au baron, à sa famille et à ses domestiques.

L'aile gauche est réservée à ceux des proches du Baron qui habitent la résidence :

- Le chef de la maison militaire, Jean BERCATOT.
- Le clerc chapelain du Baron et directeur de conscience, Frère BIDOINE.
- Le chroniqueur officiel de la cour, rager ISEMBART.

L'aile droite est réservée à la garnison de la résidence :

- Le capitaine de la garnison de Morth.
- 2 sergents et 20 hommes d'élite qui forment la garde personnelle du Baron.

Le personnel de la résidence se divise en personnel résidant, qui habite sur place

- 1 Majordome.
- 4 valets.
- 3 femmes de chambre
- l'écuyer.

et personnel qui habite en ville et vient travailler à la résidence :

- 6 femmes de ménage
- 2 jardiniers
- 2 cuisiniers et 6 aides cuisiniers.

Le Baron tient audience publique et tribunal de basse justice tous les jours de 14h à 17h. Les portes sont ouvertes pendant ces heures et n'importe qui peut pénétrer dans la résidence après que les gardes de la porte

aient vérifié l'absence d'armes. Les audiences se tiennent dans une grande salle à laquelle on accède par la porte du perron. Le Baron se tient sur une estrade au fond de la salle avec à sa droite son conseil juridique, à sa gauche un greffier et, un peu en retrait, son chapelain frère Bidoine.

Le Baron.

C'est un guerrier expérimenté, âgé de 70 ans. Il est grand, porte encore beau malgré ses cheveux blancs. Il est juste et bon et est très apprécié des Morthois. Il respecte les pouvoirs des différents conseils et n'admet aucun empiètement sur les siens. Il est marié avec Dame Autréande et a eu d'elle un fils et une fille. Malgré son âge il reste en forme. Quand il combat il revêt son armure de plates.

chevalier supérieur niv. 15

Armure : 10 (armure de plates) – armes : épée longue, dague

DEX/16, STR/19, CON/14, INT/15, WIS/17, APP/16

PV : 34

Fat : 38

Taille : 6' 4", Poids 230 dr

Att : +40%

Par : -40%

Esq : -50%

coup : +6

WDF : x4

Le fils du Baron.

Jeune guerrier d'une trentaine d'années. Son père lui a délégué la charge de l'organisation et de la protection des caravanes vers Lhoffe. Il n'est pas susceptible de céder devant une menace. Il n'ira jamais à l'encontre des intérêts de son père.

chevalier supérieur niv. 9

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : épée longue, dague

DEX/15, STR/19, CON/14, INT/14, WIS/11, APP/17

PV : 29

Fat : 36

Taille : 6' 1", Poids 200 dr

Att : +28%

Par : -28%

Esq : -30%

coup : +3
WDF : x4

Jean BERCATOT.

Chef de la maison militaire du Baron, il est son sénéchal et a sous ses ordres les capitaines de toutes les garnisons de la Baronnie. Tous sont fidèles au Baron. C'est un grand guerrier qui se battra jusqu'à la mort pour le Baron.

chevalier moyen niv. 11

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier –
armes : épée longue, dague

DEX/16, STR/18, CON/14, INT/13,
WIS/13, APP/12

PV : 33

Fat : 30

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +35%

Par : -35%

Esq : -40%

coup : +4

WDF : x4

CAPITAINE DE LA GARNISON

chevalier moyen niv. 9

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier –
armes : épée longue, dague

DEX/16, STR/18

PV : 29

Fat : 26

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +35%

Par : -35%

Esq : -40%

coup : +4

WDF : x4

SERGEANTS (Nb : 2)

guerrier moyen niv. 5

Armure : 4 (armure d'anneaux), bouclier –
armes : épée longue

DEX/13, STR/14, CON/12, INT/11,
WIS/10

PV : 15

Fat : 13

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%
Par : -18%
Esq : -20%
coup : +1
WDF : x3

GARDES ARCHERS (Nb : 10)

guerrier moyen niv. 3

Armure : 2 (armure de cuir) – armes : arc
long, carquois 15 flèches, épée courte

DEX/14, STR/12, CON/12, INT/10,
WIS/10

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

GARDES (Nb : 10)

guerrier moyen niv. 4

Armure : 2 (armure de cuir), bouclier –
armes : épée longue

DEX/14, STR/12, CON/12, INT/10,
WIS/10

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

Frère BIDOINE.

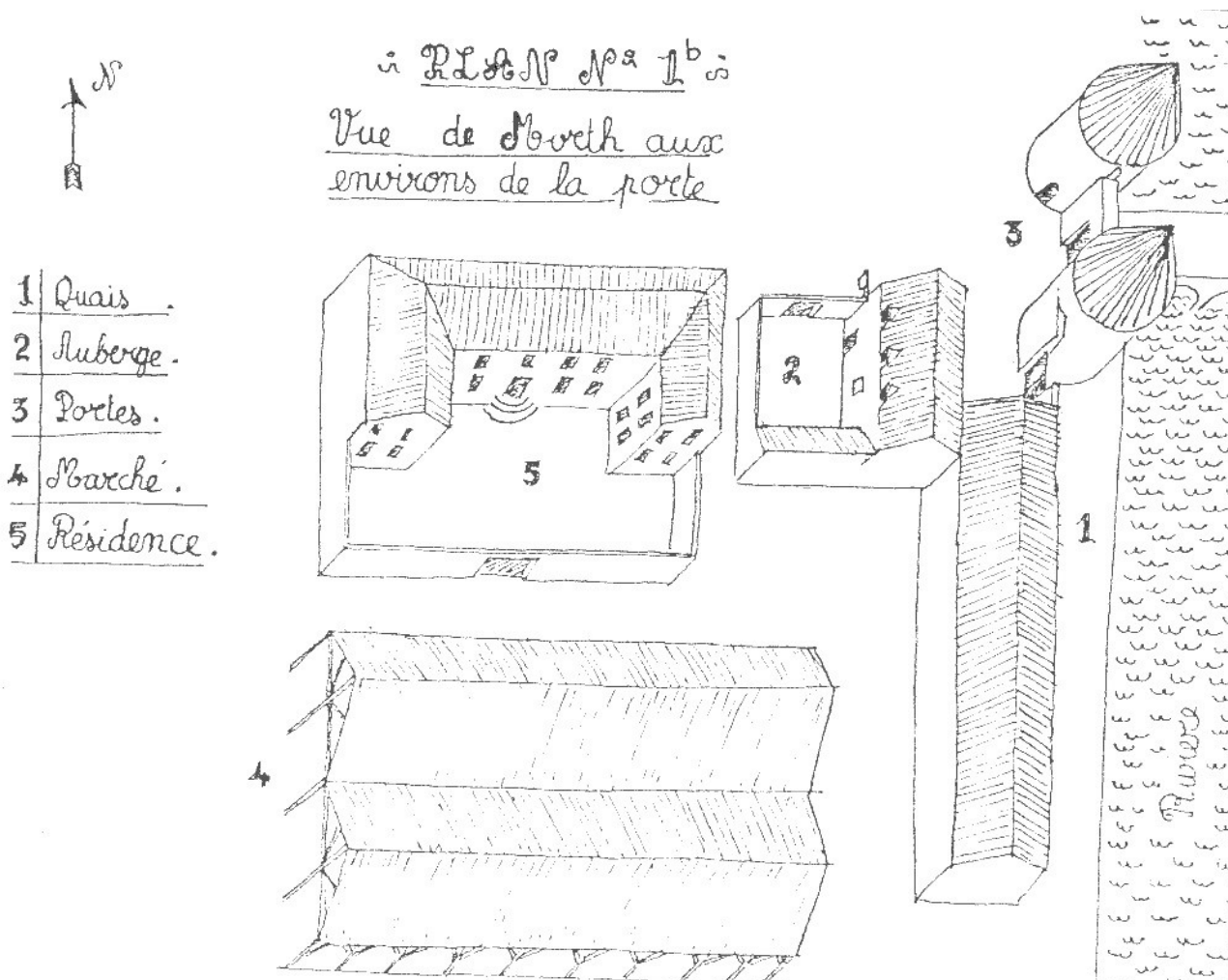
C'est l'ecclésiastique attaché au Baron. C'est le directeur de conscience du Baron qui lui demande conseil quant à la moralité de certaines décisions. Possédant un sort lui permettant de détecter le mensonge, il lui arrive d'assister aux interrogatoires de gens soupçonnés d'avoir commis des crimes. Il ne se sert jamais de ce sort sans le consentement de celui ou ceux qui sont interrogés. C'est un petit personnage grassouillet, volubile, et donnant l'impression d'une certaine naïveté. Il est bon et plutôt bigot. Son apparence cache une

puissance non négligeable compte tenu de son niveau.

Roger ISEMBART

Dit aussi Chambard de love. C'est un homme d'une quarantaine d'années, plutôt

efféminé, amateur de beaux vêtements et de beaux objets. Son travail est d'enrichir de ses chroniques le fond historique de la Baronnie. Ce n'est pas un historien mais ce qui y ressemble le plus à Morth.



6. **L'épicerie de schoelcher.** Elle ne présente rien de particulier sauf que son propriétaire ravitaille régulièrement les pirates et les bandits.

Pour cacher son commerce illégal, il entreprend une "tournée" des fermes des environs et décharge les marchandises convenues à un endroit donné : près de Palant pour les bandits, sur la route de Miège pour les pirates. Schoelcher est un homme ordinaire.

7. **Auberge "Au porc de Morth".** C'est la deuxième auberge de la ville. Moins bien tenue que la première, elle est aussi moins chère et plus mal fréquentée. Les rixes n'y étant pas rares, elle est surveillée par le guet qui l'inclut toujours dans ses rondes.

Le vin qu'on y sert est frelaté et monte facilement à la tête.

Les chambres sont louées à des hétaires qui font commerce de leurs avantages. On joue souvent aux dés dans la salle de l'auberge.

L'aubergiste effectue tout le service avec l'aide d'un vieil homme bossu sourd et muet. Il vend volontiers des renseignements aux agents du magicien qu'il a pour clients. Il ne connaît cependant pas la nature de leurs activités.

7b. **Librairie.**

La boutique est sombre, pleine de livres empilés sur des étagères. On y trouve des ouvrages ayant trait à l'occultisme, mais d'un intérêt limité.

Cependant si un jeteur de sorts fouine pendant deux jours dans la boutique, il finira par trouver un livre, vendu 20 deniers, qui donne des indications pour les sorts de

sommeil et de confusion. Le livre est intitulé "Les arcanes secrètes de la manipulation de l'entourage" par Otto Brubeix.

Asgar Ethanot, le libraire, est un vieil homme à la tête bandée (suite su coup qu'il a reçu -voir § "le tyran endormi"-). Sans être magicien il s'intéresse aux sciences occultes.

Outre les livres, on trouve dans sa boutique: encres, plumes, parchemins, livres vierges...

7c. Le maître d'armes.

Au dessus de la librairie se trouve une salle d'armes. Elle est tenue par un vieux guerrier qui gagne sa vie en proposant un entraînement à ceux qui le désirent.

Une séance d'entraînement coûte 1 denier et se fait avec des armes en bois. Les épées font 1 point de dégât quand on tire 1 sur 1d4, 0 autrement.

Une séance dure 5 séries de trois rounds avec tirage de la surprise au début de chaque série.

Le maître est surpris pour 1 sur 1d8.

Guerrier niv. 8
Armure : 0 (rien) – armes : variable
DEX/20, STR/18, CON/14, INT/13,
WIS/11, APP/11
PV : 21
Fat : 19
Taille : 5' 11", Poids 190 dr

Att : +25%
Par : -25%
Esq : -30%
coup : +3
WDF : x4

8. **Garnison écuries.** Ce bâtiment complètement fermé par de hauts murs abrite le reste de la garnison de Morth et les écuries.

La garnison se compose d'un chevalier assisté de deux sergents et de 20 cavaliers, d'un deuxième chevalier également assisté de deux sergents et 20 hommes à pied. Les écuries abritent environ 25 chevaux de guerre légers.

CHEVALIER DAILLY
chevalier moyen niv. 10
Armure : 5 (cotte de mailles) – armes :

lance, épée longue

DEX/16, STR/15, CON/16, INT/13,
WIS/13, APP/14

PV : 31

Fat : 28

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +30%

Par : -30%

Esq : -35%

coup : +4

WDF : x4

SERGEANTS CAVALERIE (Nb : 2)

guerrier moyen niv. 5

Armure : 4 (armure d'anneaux), bouclier –
armes : lance, épée courte

DEX/14, STR/13, CON/12, INT/10,
WIS/11

PV : 15

Fat : 13

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

CAVALERIE (Nb : 20)

guerrier moyen niv. 3

Armure : 2 (armure de cuir), bouclier –
armes : lance, épée courte

DEX/14, STR/13, CON/12, INT/10,
WIS/11

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

DEUXIÈME CHEVALIER

chevalier moyen niv. 8

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier –
armes : épée longue, dague

DEX/16, STR/17, CON/13, INT/13,
WIS/13, APP/12

PV : 27
Fat : 24
Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +25%
Par : -28%
Esq : -25%
coup : +3
WDF : x4

SERGEANTS (Nb : 3)

guerrier moyen niv. 4

Armure : 4 (armure d'anneaux), bouclier –
armes : épée longue

DEX/12, STR/13, CON/12, INT/10,
WIS/10

PV : 14
Fat : 12
Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%
Par : -18%
Esq : -20%
coup : +1
WDF : x3

SOLDATS (Nb : 20)

guerrier moyen niv. 3

Armure : 2 (armure de cuir), bouclier –
armes : épée longue, arc long, carquois 15
flèches

DEX/12, STR/12, CON/12, INT/10, WIS/9

PV : 13
Fat : 10
Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%
Par : -15%
Esq : -15%
coup : +1
WDF : x3

CHEVAUX DE GUERRE (Nb : 25)

Armure : 1 (cuir)
PV : 25

Poids : 1500dr

Att : +20%
Esq : -20%
3xWDF MLK 8 large sabot
2xWDF MMB 3 dents

Ils attaquent avec deux sabots et une morsure, parcourent 40 miles/jour en terrain plat et se déplacent à 120 y/round au galop.

9. **Église.** Ce bâtiment se dresse isolé sur une place. On accède à sa grande porte par trois marches dont la dernière à elle seule forme un espace où peuvent se tenir une vingtaine de personnes.

Du bâtiment on ne peut voir à l'intérieur que l'immense nef recoupée par deux rangées de colonnes.

Sur les murs sont exposés de nombreux ex-voto. La salle est éclairée par des portecierges.

Le responsable de l'église est un évêque, assisté de deux curés et d'une dizaine de vicaires. Ils sont tous logés dans la sacristie et leurs appartements ne sont pas accessibles au public.

10. **Place des deux fontaines.** La place est ornée de deux fontaines qui lui ont donné son nom. Elle est située dans les quartiers résidentiels de la ville.

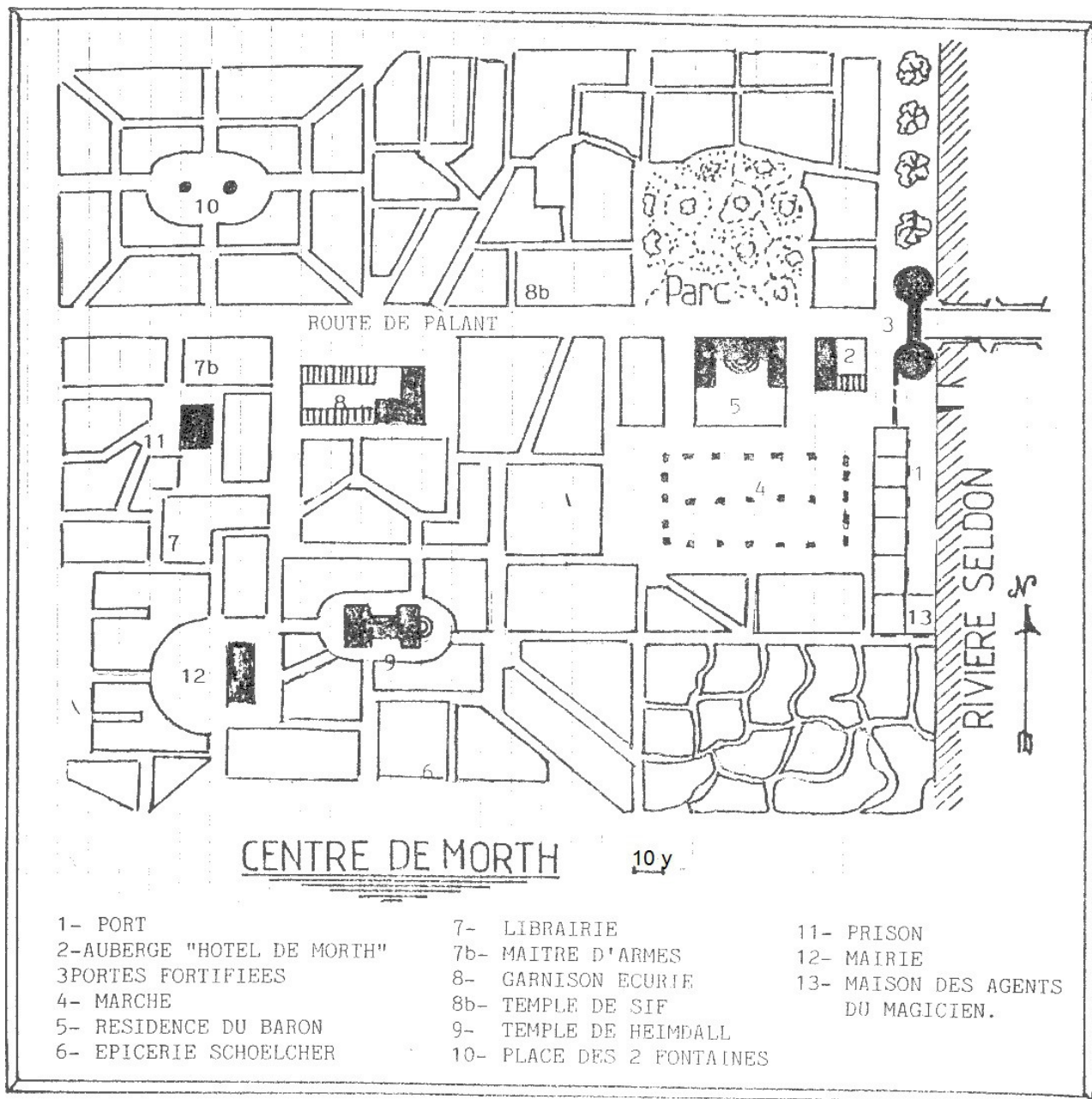
L'architecture des maisons est homogène, donnant son unité au quartier : murs en pierre de taille, deux niveaux, toits de tuiles.

La plupart des notables habitent ce quartier où le maître de jeu placera de préférence les maisons de notables décrites ci-après.

11. **Prison.** En principe les aventuriers n'y logent pas. De l'extérieur elle est plutôt rébarbative et ne cache pas sa fonction répressive : murs extérieurs hauts et nus, gardes aux portes.

La prison est suffisamment bien gardée pour que toute tentative d'évasion aussi bien de l'intérieur qu'avec une aide extérieure, soit quasi-impossible pour des aventuriers de peu d'expérience.

Toute personne ce prison pour plus d'un mois a droit à une visite par semaine, dans un local spécialement conçu pour éviter les contacts autres que verbaux.



A. Maison d'un notable.

La porte donne sur la rue, ainsi que deux fenêtres au rez de chaussée et deux à l'étage. Celles du rez de chaussée comportent des barreaux.

Un heurtoir en fonte représentant un poing fermé pend au milieu de la porte en chêne.

La porte ouvre sur une grande salle meublée de bancs où sont installés les visiteurs qui attendent une entrevue avec le maître de maison.

Deux hommes d'arme se trouvent en permanence dans cette pièce, ce sont eux qui ouvrent la porte extérieure et introduisent les visiteurs dans le bureau de leur maître.

b- Un fauteuil est posé sur un magnifique

tapis et fait face au bureau d'acajou derrière lequel se tient le maître de maison. Une carte du continent est accrochée au mur. Dans un petit meuble à portes vitrées se trouvent des verres en cristal et une carafe contenant du vin doux. Sur le bureau est posé un livre et du matériel d'écriture. Quelques tableaux représentant les ancêtres du propriétaire et richement encadrés égayent les murs.

À droite du bureau se trouve un lutrin où vient s'installer le greffier quand le besoin s'en fait sentir.

c- C'est là qu'est installé le greffier ; S'y trouvent une grande table, une chaise, des étagères remplies de dossiers et d'archives. Sur la table une lampe à huile éclaire la pièce et une petite fenêtre donne sur la cour.

d- C'est la salle à manger, comme l'indique la grande table en chêne ciré entourée de chaises à haut dossier. Une cheminée chauffe la pièce et un vaissellier occupe le mur Est.

Sur la table il y a un chandelier en argent massif à 8 branches.

e- cuisine, occupée par un grand fourneau en fonte, un plan de travail et des meubles contenant des ustensiles de cuisine et des provisions.

f- chambre à coucher. Un grand lit à baldaquins occupe le centre de la pièce. Une table le chevet flanque le lit, dessus se trouve une petite lampe à huile et un briquet. Contre le mur Ouest il y a deux armoires, l'une contient des vêtements d'homme, une cote de mailles et une épée courte, l'autre des vêtements de femme.

Un petit coffre fermé à clef se trouve sous le lit. Il est piégé : quand on soulève le couvercle sans avoir désamorcé le mécanisme, un nuage de gaz soporifique se dégage par de minuscules trous dans le couvercle. Toute personne respirant ce gaz et ratant un jet de CON CR-3 sera endormie pour 4 à 8 tours. Un personnage observateur pourra remarquer les petits trous dans le couvercle.

Pour le désamorcer il faut repousser un clou qui dépasse à l'arrière du coffre. Le même personnage observateur pourra remarquer la tête du clou plus brillante que les autres, suggérant ainsi son usage. Dans le coffre se trouvent des bijoux et des pièces d'or (un collier en or avec de pierres, un bracelet assorti et 80 £).

g- Dans cette pièce couchent les hommes d'armes. Ils laissent la porte ouverte sur le palier. Il y a deux lits et une armoire contenant leurs vêtements.

B. Maison d'un notable.

Cette belle maison fait l'angle de la rue et dispose sur l'arrière d'un jardin d'agrément privé entouré de hauts murs dont le sommet est couronné de pointes d'acier. Une petite porte discrète permet d'accéder directement au jardin. La porte principale, en bois bardée de fer ouvre sur une petite entrée carrée où se tient un homme d'arme qui oriente les visiteurs vers le bureau du maître de maison.

b- La pièce est grande et éclairée par une fenêtre donnant sur la rue. Des barreaux

interdisent l'entrée par la fenêtre. Le sol est en parquet ciré au point de hongrie, parfaitement entretenu.

Le maître de maison, se tient derrière un grand bureau en marqueterie de bois précieux dont le dessus est entièrement vide à part un sous-main en cuir.

À côté de lui, derrière un bureau à cylindre, se tient son secrétaire.

La nuit, la pièce est éclairée par un lustre à bougies et pendentifs en cristal.

c- Cette pièce attenante à la précédente sert de fumoir. Dans un petit meuble bas se trouve un service à liqueur et quelques flacons d'alcools raffinés. Des fauteuils entourent une table basse sur laquelle sont posés une boîte à cigares et un tonnelet de tabac parfumé coupé pour la pipe.

d- Salle à manger : le couvert est mis en permanence sur la grande table pour 5 personnes et une corbeille de fruits est posée en toute saison sur le bahut qui contient le linge de table et la vaisselle. À noter une ménagère en argent.

e- Salon, meublé de deux confortables canapés et de fauteuils. Une grande bibliothèque contenant sur tout des ouvrages historiques et philosophiques couvre le mur Ouest.

La grande porte fenêtre donne sur le jardin.

f- Ce grand palier sert de chambre à coucher aux quatre hommes d'armes de la maison qui contrôlent l'accès à cet étage. Il est meublé de 4 lits de camp et d'une grande armoire.

g- Cette antichambre sert de lingerie et de chambre à la servante de la maîtresse de maison.

h- C'est la chambre des propriétaires de la maison. Sur le sol, au pied du lit, se trouve une descente de lit en tapisserie représentant une scène de chasse.

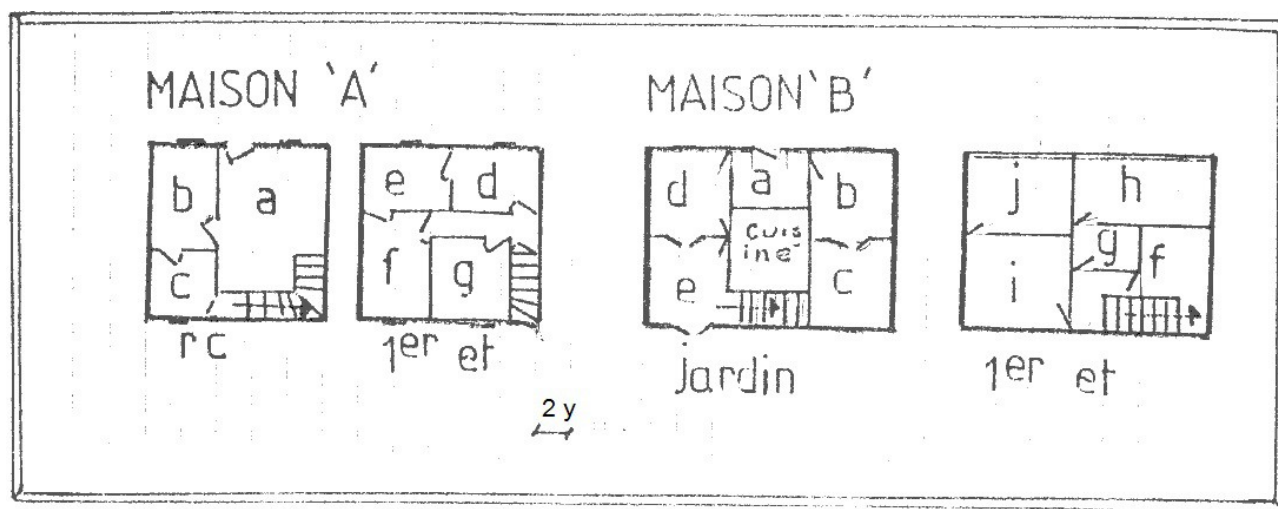
L'armoire ancienne contient des vêtements de femme assez beaux.

Dans un coffre fermé à clef se trouvent parmi des objets sans grande valeur, un étui en cuir contenant une lettre de crédit. La lettre est rédigée au porteur et vaut pour 400 deniers.

i- Chambre d'enfants, trois petits lits la meublent, des coffres contiennent des vêtements et d'autres des jouets. Les murs

sont décorés de dessins illustrant des scènes de la vie quotidienne ou des sentences morales.

j- Salle de classe : trois petits pupitres d'écolier et un tableau noir en témoignent.



AUTRES INDICATIONS CONCERNANT LA VILLE

D'une manière générale la ville est riche et animée ; Les maisons des beaux quartiers (route de Palant, quartier des deux fontaines, autour de la résidence) sont en pierre de taille et couvertes en tuiles. Elles ont deux à trois niveaux et disposent souvent au rez de chaussée d'un jardin ou d'une cour. Les maisons des quartiers plus pauvres sont en remplissage dans des pans de bois et couvertes avec des bardeaux. Elles ont un ou deux niveaux.

Les personnages importants et/ou leur famille se font escorter par des hommes en armes quand ils se déplacent en ville, ces hommes d'armes sont en général leurs employés.

Le jardin public est bien tenu et fréquenté par les familles de la ville.

La nuit, les portes de Morth sont fermées ainsi que celles qui donnent accès aux quais.

Le cimetière est à la sortie de la ville, sur la route de Palant à une dizaine de minutes à pied du centre de la ville.

D'une manière générale les habitants de Morth ont peu d'argent sur eux ou chez eux.

Un riche négociant aura avec lui quelques £ mais sera escorté par un ou plusieurs guerriers selon son rang, alors qu'un paysan sans arme aura au grand maximum un denier s'il est venu faire des courses en ville.

Caractéristiques des gardes de corps.

Les attributs ne sortent pas de l'ordinaire : guerriers moyens niv. 3-5.

Les armures vont jusqu'à la cotte de mailles, les armes, en général épées et dague peuvent être aussi des hallebardes par exemple.

Ces caractéristiques conviennent également pour les gardes des maisons A et B.

QUELQUES PERSONNAGES IMPORTANTES

Avar BERTHOT. Crieur public, il garde chez lui les archives de sa fonction. C'est un ancien soldat qui a perdu un bras au service du Baron et qui a été recasé dans cette fonction.

Alharam BERTIN. Représentant de la guilde des négociants et ouvriers du bois. C'est un homme normal doté d'une forte personnalité. Il se dévoue à sa profession et n'est pas susceptible de céder à des pressions, mais au contraire les portera à la connaissance du baron ou d'un de ses proches.

Ethendir MORLAT. Représentant de la guilde des armateurs et marins. C'est un homme d'assez forte corpulence au visage rond et rougeaud.

Il est quelque peu arriviste et a légèrement magouillé pour se faire élire échevin ce qui représente pour lui le couronnement de sa carrière.

Fils d'un petit aubergiste, il a beaucoup augmenté la fortune paternelle et s'est reconverti dans la profession d'armateur.

Comme ses collègues, il est rançonné par les pirates mais n'en parlera pas, du moins à la première entrevue.

Il sera au courant de la présence des aventuriers dans la ville ; Si ceux-ci lui semblent dignes de confiance, il se peut qu'il leur demande de l'aide. (voir § "les

agents du magicien").

C'est un homme sanguin, sujet à des colères violentes, il n'est cependant pas en mesure de résister à des pressions assorties de menaces s'il pense que son interlocuteur est en mesure de les mettre à exécution.

Eric le vert. Représentant de la guilde des négociants en blé. C'est un guerrier puissant, emporté et prompt à la colère. Il peut prêter le flanc au chantage, car il a tué un homme dans une rixe un soir de beuverie et ce fait est connu des agents du magicien.

Astartée LEHNART. Représentant de la guilde des commerçants et artisans. C'est un guerrier résolu qui ne cèdera pas à une menace dirigée contre lui personnellement. Sa faiblesse est le grand amour qu'il porte à ses enfants, il ne résistera pas si une menace crédible est dirigée contre eux.

Bertrand JEUROM. Représentant de la guilde des propriétaires terriens et des paysans. Cet homme d'une grande bonté est de caractère faible, il est susceptible d'être acheté, sa fille gravement malade lui coûtant extrêmement cher en soins de toute sorte.

PERSONNAGES POUR LES RENCONTRES ORDINAIRES

- Un ou des employés de l'administration, rumeurs a) ou d).
- Des marins, dockers, ouvriers du port. Rumeurs a) d) e).
- Des ouvriers ou artisans du bois. Rumeurs a) d) f).
- Des putains de l'auberge "au porc de Morth", toutes les rumeurs.
- Des paysans venus à Morth faire le marché. Rumeurs a) b) c) f).
- Toute sorte d'habitants de Morth : ouvriers, paysans, soldats, commerçants, artisans, employés, gens de maison... etc susceptible de connaître certaines rumeurs en fonction de leur centre d'activité.
- Des marchands et leurs employés venant de Miège, faisant partie des caravanes. Tous connaissent la rumeur f) sous l'une de ses formes mais plutôt celle inexacte.

RUMEURS

Au gré de leurs rencontres les aventuriers peuvent recueillir diverses rumeurs. Celles-ci sont données en deux versions l'une vraie, l'autre déformée, malveillante ou carrément

fausse. Il est très possible que les aventuriers recueillent deux versions contradictoires de la même rumeur.

La probabilité de recueillir la rumeur vraie est de 60% contre 40% pour la rumeur fausse.

- a) **VRAI :** Le Causse théoriquement gouverné par le baron, l'est en fait par un personnage puissant et mauvais. Personne n'en est revenu et nul ne sait ce qui s'y passe.

FAUX : Le baron protège un personnage mauvais qui met le Causse en coupe réglée.

- b) **VRAI :** Le père Maurin est un ancien du Causse qui a pu s'échapper au moment de la fermeture.

FAUX : le père Maurin est un agent du maître du Causse.

- c) **VRAI :** personne ne va jamais dans les marais, même ceux de Rahaut. Il y règne un brouillard permanent. Le propriétaire de l'auberge "l'hôtel de Morth" y chasse le canard.

FAUX : l'aubergiste de "l'hôtel de Morth" assiste à des sabbats de sorcières dans les marais.

- d) **VRAI :** il n'y a pas de guilde des voleurs dans la ville.

FAUX : police municipale et guilde des voleurs ne font qu'un.

- e) **VRAI :** un ancien château oublié dans la forêt de Palant est maintenant occupé par des bandits.

FAUX : Le Baron entretient des bandits dans la forêt de Palant pour obliger les caravanes à payer leur protection.

- f) **VRAI :** il y a un camp de pirates au sud de Morth le long du fleuve.

FAUX : Les armateurs sont de mèche avec une bande de pirates qui pillent les cargaisons intéressantes et leur ristournent une partie du produit de la revente.

Quelle que soit la brièveté du passage des aventuriers dans la ville ils entendront les deux rumeurs suivantes :

- g) 100 deniers sont offerts par le Baron à qui lui apportera l'interprétation exacte de l'oracle suivant :

Si n'y prends garde

D'entre les morts

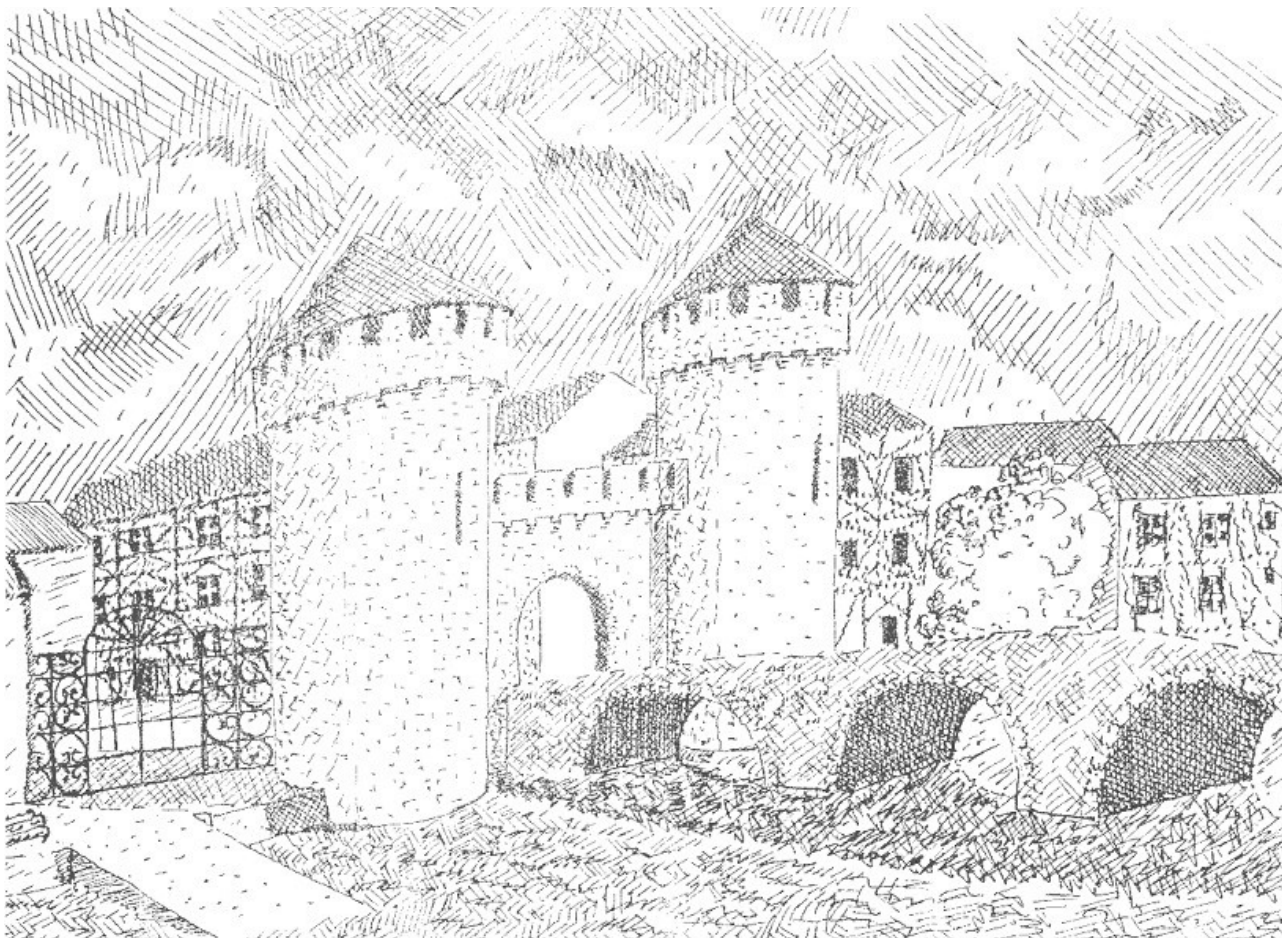
D'entre les monts

la gorge te larde.

Ce texte prévient d'une alliance possible de Vertubleu -d'entre les morts- et du magicien -d'entre les monts- qui aboutirait à

l'assassinat du baron.

- h) Le crieur public annoncera 10 deniers de récompense à qui rapportera le livre volé à Ethanot.



CHAPITRE III : LE RESTE DE LA BARONNIE ET SES ENVIRONS

La partie essentielle de la Baronnie se trouve sur la rive droite du fleuve Seldon. C'est une zone cultivée intensivement. Aux alentours de Mantge et de Morth on trouve surtout de grands champs de céréales, alors que le long du fleuve au sud de Eim et vers Palant, il s'agit plutôt de prairies et d'élevage de bovins. Cette partie de la Baronnie est très légèrement ondulée et l'habitat y est dispersé et consiste en de grandes fermes en U autour de cours fermées. Les fermes sont habitées, en plus de la famille propriétaire, par les serviteurs et ouvriers, si bien que leur population descend rarement au dessous d'une vingtaine de personnes.

La région est sûre et il n'est, en général, pas dangereux d'y voyager.

La rive gauche de la rivière est beaucoup plus désertique, les fermes y sont fortifiées et leurs habitants moins accueillants, parce que plus

méfiant.

La dégradation de l'ancienne route de Miège est rapidement perceptible pour qui voyage dessus : l'entretien en a été abandonné depuis que les caravanes lui ont préféré la voie fluviale pour éviter les dangers du voyage qui se sont considérablement accrus les dix dernières années.

Les habitants de la Baronnie ont rarement l'occasion de s'y rendre, mis à part ceux qui y habitent ou y ont de la famille. Les rencontres désagréables y sont moins rares.

La forêt de Palant a mauvaise réputation et, à part les caravanes qui la traversent et les bûcherons de Eim qui y travaillent, les habitants de la Baronnie n'y vont pas.

Personne ne va dans les marais (à part l'aubergiste de "l'hôtel de Morth") et les bruits les plus inquiétants courent à leur sujet.

Rahaut ne dépend pas de la Baronnie et seuls quelques négociants en chevaux sont admis à pénétrer dans les prairies qui forment le royaume.

Toutes les relations avec le Causse sont coupées depuis quelques années et personne ne sait exactement ce qui s'y passe, les on-dit les plus farfelus sont communément répandus à ce sujet. La construction de la "porte du Causse" est connue, mais personne ne pense que cela a pu être fait sans le consentement du Baron.

PALANT

À l'orée de la forêt de Palant, le long de la route de Lhoffe, se dresse une plateforme grossièrement circulaire, de diamètre environ 200 yards, surélevée d'environ une trentaine de yards par rapport à la route et à la forêt.

Sur cette plateforme est bâti le village de Palant, environ 300 habitants, qui n'en occupe qu'une partie. Le reste est occupé par des champs et quelques fermes isolées.

Les maisons du village sont en torchis et pans de bols, couvertes en bardeaux. La plupart n'a qu'un niveau. Quelques maisons plus riches sont en pierre et ont deux niveaux.

1. LE FORT

Seule la tour peut justifier cette appellation, sinon il s'agit d'une maison fortifiée, c'est à dire entourée de murs épais et hauts, et dont l'entrée est interdite par une épaisse porte en bois bardée de fer.

La garnison est forte d'une cinquantaine d'hommes, la plupart du temps diminuée de ceux qui sont partis escorter une caravane. Une escorte se compose habituellement d'un chevalier, de deux sergents et d'une vingtaine d'hommes, laissant à Palant une trentaine d'hommes, officiers compris. La garnison est commandée par le chevalier d'Aires, chevalier d'une quarantaine d'années dont la vigilance est un peu endormie par la routine des escortes.

Les écuries comportent une trentaine de stalles dont seulement une quinzaine restent occupées quand une escorte est partie.

CHEVALIER D'AIRES

chevalier moyen niv. 12

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : lance, épée longue

DEX/16, STR/18, CON/16, INT/14, WIS/12, APP/12

PV : 34

Fat : 32

Taille : 6'2", Poids 220 dr

Att : +35%
Par : -35%
Esq : -40%
coup : +4
WDF : x4



CHEVALIERS (Nb : 2)

chevalier moyen niv. 6

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : lance, épée longue

DEX/17, STR/15, CON/15, INT/13, WIS/13, APP/15

PV : 23

Fat : 19

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +22%

Par : -25%

Esq : -28%

coup : +2

WDF : x4

SERGEANTS (Nb : 4)

guerrier moyen niv. 4

Armure : 4 (armure d'anneaux), bouclier –
armes : lance, épée courte

DEX/12, STR/13, CON/12, INT/10,
WIS/10

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

SOLDATS (Nb : 43)

guerrier moyen niv. 3

Armure : 2 (armure de cuir), bouclier –
armes : lance, épée courte

DEX/12, STR/12, CON/12, INT/10, WIS/9

PV : 13

Fat : 10

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -15%

coup : +1

WDF : x3

2. MAIRIE

Important bâtiment en pierre de deux étages
qui se dresse sur une place face au fort.

Le rez de chaussée est occupé par les
services administratifs et le premier étage
par les appartements de l'échevin AUHEL et
de sa famille.

L'édifice est en permanence gardé par trois
soldats détachés de la garnison du fort.

AUHEL est âgé d'une soixantaine d'années
aimable et bienveillant. Il manque de
personnalité et se laissera déborder en cas de
coup dur, tombant dans une agitation
légèrement hystérique, désordonnée et
inefficace.

3. LA FERME AUBERGE

Cette ferme est le seul endroit du Village où
l'on peut disposer de chambres, qui sont
occasionnellement louées par le fermier.

La salle commune de la ferme fait aussi
office de débit de boisson pour les Palantois.
Elle est ouverte de 12 à 14h et de 18 à 21h.

Joël et Holleaux (-5-) sont clients habituels
de l'établissement où ils recueillent les bruits
qui circulent dans le village.



4. LA FERME DE MAURIN

C'est un bâtiment en L qui comprend, au rez
de chaussée un étable formant aile et
ouvrant sur la rue, et un corps de ferme avec
cuisine, salle commune, petit atelier et au
premier étage 4 chambres dont une est libre.

Le fermier Maurin et son père ont fui le
Causse juste avant que toute communication
soit coupée par la construction de "la porte".

Le père est mort depuis, n'ayant pas
supporté d'avoir été obligé d'abandonner son
bien. Ils étaient en effet des fermiers aisés
sur le Causse, mais à présent ils doivent
louer la ferme et s'en sortent tout juste.

Si les aventuriers les questionnent sur la
façon dont se sont passées les choses, les
Maurins leur feront le récit suivant :

*"À Jalte, il y a 6 ans, on a commencé à voir
arriver toute sorte de voyous qui se sont
installés au village. Au début ils se sont
tenus tranquilles, puis les vols ont
commencé. Le sheriff se doutait bien de qui
était responsable, mais il n'a jamais pu
avoir de preuves : quand il y avait un
témoin il subissait des pressions et retirait
son témoignage.*

*Un jour un nouvel arrivant s'est disputé
avec un villageois et l'a tué d'un coup de
couteau. Le shériff a emprisonné l'assassin
mais ses amis sont venus le chercher. Il y a
eu une bataille rangée, deux hommes
d'armes ont été tués et le shériff blessé.
Après les hommes d'armes avaient trop peur*

pour intervenir et les voyous ont commencé à faire le loi à Jalte. De temps en temps ils faisaient des virées pour piller les fermes isolées clans le campagne.

Puis on a commencé à voir des orcs dans la campagne, tout le monde se barricadait la nuit.

L'échevin de Jalte a envoyé une supplique au Baron lui demandant d'intervenir. Celui-ci a mandé deux hommes pour voir ce qui se passait : ils ne sont jamais repartis.

Après ça, les bandits ont rassemblé les villageois sur la place, ils ont été chercher l'échevin chez lui et l'ont battu à mort devant tout le monde. Quand il a été bien clair qu'ils pouvaient faire tout ce qu'ils voulaient, Kaspar, le chef, s'est proclamé échevin de Jalte et la première chose qu'il a faite a été d'interdire aux villageois de posséder des armes. C'est à ce moment qu'on est partis, mon père et moi. Peu après la route du Causse était coupée par des fortifications. Plus personne n'a pu entrer ou sortir."

5. LES BUCHERONS

Dans la forêt de Paland, à 500 yards du village, habitent Joël et Holleaux, deux fabricants de charbon de bois qui sont en relation avec les bandits de la forêt. Rien ni personne ne peut entrer à Palant ou dans la forêt par la route sens qu'ils soient au courant soit directement soit par leurs conversations avec les gens du pays.

Si quelque chose leur paraît bizarre, ou si un groupe armé pénètre dans la forêt, l'un des deux ira prévenir les bandits.

S'ils sont acculés au combat, ils se serviront de leur hache de bûcheron comme d'une arme.

Ils sont vêtus d'une robe de lin qui ne leur donne pas de protection.

JOËL ET HOLLEAUX

roturiers, espions improvisés, niv 3

Armure : 0 (rien) – armes : hache bucheron

PV : 10

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 160 dr

Att : +10%

Par : -10%

Esq : -10%

coup : -

WDF : x3



RUMEURS

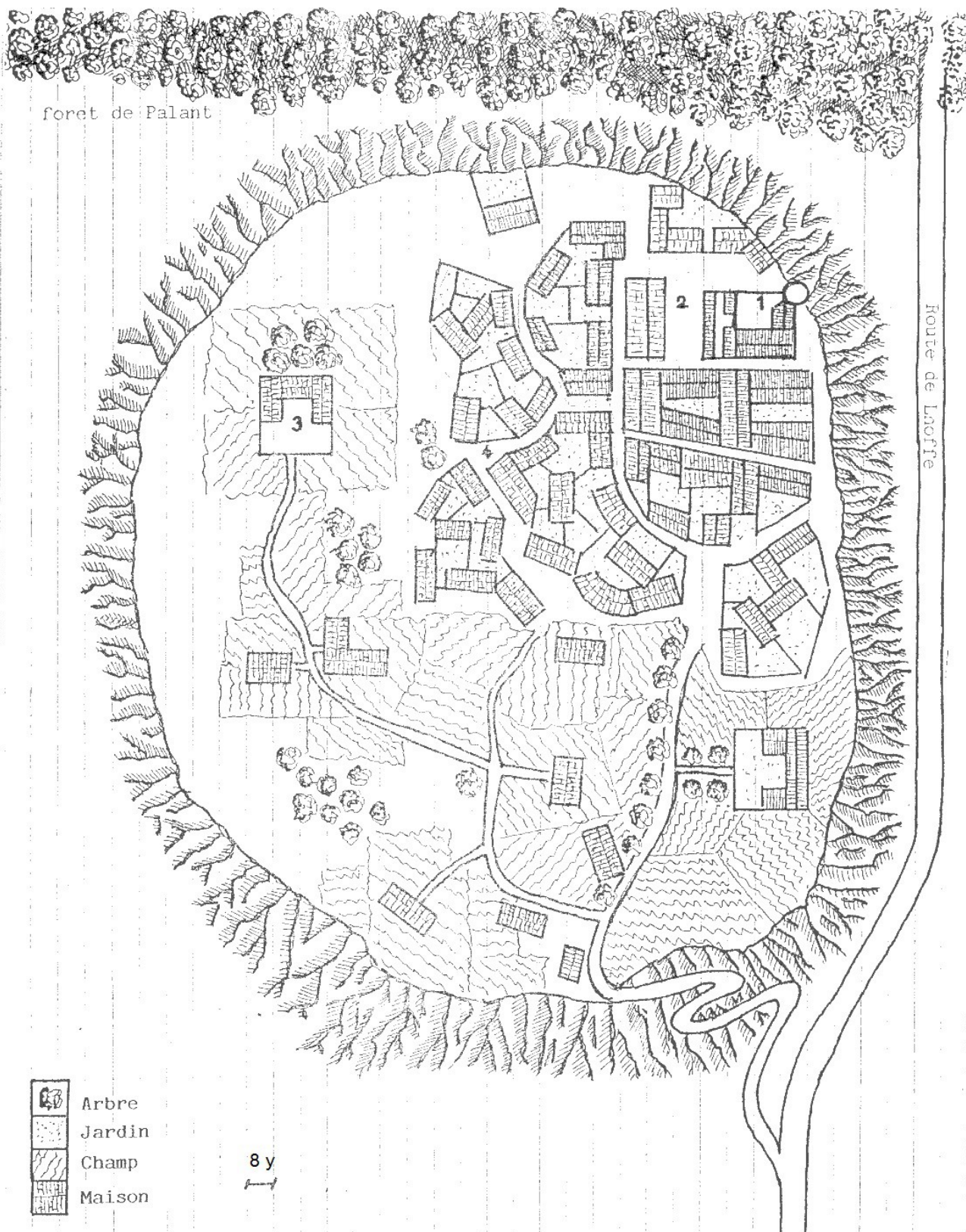
Les rumeurs que les aventuriers peuvent recueillir à Palant, sont les rumeurs a), b) dans sa version exacte, c) et g) que celles à Morth. S'y ajoute une rumeur selon laquelle le forêt de Palant serait une ancienne forêt elfique.

RENCONTRES

Les aventuriers peuvent rencontrer à la ferme-auberge ou dans le village un certain nombre de personnages tels que :

- Un marchand d'une caravane qui, pour une raison ou une autre, a arrêté son voyage à Palant et attend le retour de la caravane.
- Un négociant en blé venu de Morth acheter leur récolte aux paysans de Palant.
- Des paysans des environs venus voir de la famille ou faire ces achats au village.

La liste n'est pas exhaustive et peut aisément être complétée par le maître de jeu. Tous ces personnages peuvent être accompagnés de leur famille et/ou de gardes du corps.



1- Fort de Palant 2- Mairie 3- Auberge 4- Ferme de Maurin

EIM

Les aventuriers n'ayant à priori aucune raison de s'y rendre, le village n'est pas détaillé.

C'est un petit village d'environ 200 habitants dont l'activité essentielle est la coupe des arbres et leur

ébranchage dans la forêt proche, puis leur expédition par flottage vers Morth.

La population est donc composée de bûcherons et d'exploitants pour la plus grande partie.

Noter que chaque exploitant a une marque distincte

qu'il appose sur les troncs qui lui appartiennent et à Morth un correspondant qui note combien de troncs sont pris et par qui. L'exploitant fait régulièrement le voyage à Morth pour se faire payer.

La garnison de Eim se compose d'une quinzaine de soldats commandés par un chevalier et un sergent. Leurs caractéristiques sont identiques à celles définies pour le chevalier et les hommes d'armes de Morth.

La plupart des maisons de Eim sont construites en bois, sauf ce qui fait office de mairie qui est en pierre et abrite également la garnison.

Les alentours du village sont composés de prairies d'herbes hautes semblables à celles de Rahaut de l'autre côté de la rivière, et d'une forêt qui est la continuation de la forêt de Palant.

L'élevage du boeuf est pratique dans les prairies pour l'alimentation du village et un peu d'exportation vers Morth.

On rencontre parfois à Eim un ou deux cavaliers de Rahaut venus au village faire quelques achats.

MANTGE

Si Morth est la capitale administrative, politique et économique de la province, Mantge en est la capitale militaire : s'y trouve en effet la seule forteresse digne de ce nom.

La population de la ville est, en nombre, moitié de celle de Morth. Elle comprend une classe supérieure formée par les grands propriétaires terriens, les officiers de la garnison, les représentants de l'autorité du Baron, une classe moyenne formée des paysans riches, des commerçants ou négociants "installés", les artisans et les soldats.

La ville est gouvernée par l'échevin assisté du conseil de la ville où siège un bailli (représentant du Baron), et par le commandant de la place, sous les ordres du Baron.

La ville est divisée en deux parties : Mantge en les murs qui, comme son nom l'indique, se trouve à l'intérieur du mur d'enceinte, et Mantge hors les murs. Bien entendu la cité en les murs est surtout habitée par les représentants de la classe supérieure. Les maisons sont en pierre alors qu'à l'extérieur elles sont en torchis.

1. LA FORTERESSE

Au centre de la ville se dresse une imposante forteresse, après le glacis d'une trentaine de yards on arrive aux fossés large de 12' et profonds d'autant, que l'on franchit grâce au pont levis.

- A- Tour de 30' de hauteur, deux niveaux, servant de casernement aux soldats. Le sommet de la tour est accessible et crénelé.
- B- Tour de 30' de hauteur. Le rez de chaussée sert de parloir pour les prisonniers ou les soldats qui reçoivent des visites, ainsi que de poste pour les soldats qui manoeuvrent la herse intérieure. Le parloir est muni de barreaux verticaux qui empêchent tout passage vers le pont levis. Le premier étage accessible par le chemin de ronde qui joint les tours A et B sert de casernement pour les soldats. La terrasse est accessible et crénelée.
- C- Donjon, 50' de hauteur, 3 niveaux. Au rez de chaussée la grande salle sert pour la justice et les audiences. La petite salle sert pour la garde. Au premier étage les appartements du commandant de place et des délégués du Baron. Au 2ème étage les appartements des officiers de la garnison. La terrasse est accessible et crénelée.
- D- Tour de 30' de hauteur identique à la tour A. Rez de chaussée : cuisines pour toute la forteresse, 1er étage casernement pour les soldats de l'enceinte intérieure.
- E- Tour identique à la tour A. Rez de chaussée : prison, poste de garde. Au premier étage, accessible par le chemin de ronde, casernement.
- F- Poste de garde intérieur, un seul niveau. L'entrée de la cour intérieure est interdite par une petite herse manoeuvrée du poste de garde. Elle est abaissée en permanence.
- G- Salle de repas, et salle d'armes. 1 niveau.
- H - Écuries, 1 niveau. Attenant : le local du maréchal ferrand et au dessus la fenièr.
- I- Cour intérieure, pavée.
- J- Cour extérieure, pavée.
- K- locaux des artisans.

La garnison de la forteresse se compose d'un chevalier commandant de place, de quatre sergents, de 16 petit-sergents et d'une centaine de soldats dont une vingtaine de cavaliers.

CHEVALIER DUBANCHET

chevalier moyen niv. 12

Armure : 7 (haubert) – armes : lance, épée à 2 mains

DEX/14, STR/18, CON/13, INT/14, WIS/14, APP/15

PV : 34

Fat : 32

Taille : 6'1", Poids 210 dr

Att : +35%

Par : -35%

Esq : -40%

coup : +4

WDF : x4

SOLDATS (Nb : 60)

guerrier moyen niv. 3

Armure : 2 (armure de cuir), bouclier – armes : épée longue

DEX/12, STR/12, CON/12, INT/10, WIS/9

PV : 13

Fat : 10

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -15%

coup : +1

WDF : x3

CHEVALIERS (Nb : 4)

chevalier moyen niv. 7

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : épée longue

DEX/13, STR/14, CON/15, INT/13, WIS/12, APP/13

PV : 25

Fat : 22

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +25%

Par : -25%

Esq : -28%

coup : +3

WDF : x4

SOLDATS (Nb : 20)

guerrier moyen niv. 4

Armure : 2 (armure de cuir), bouclier – armes : arc long, carquois 15 flèches, épée longue

DEX/12, STR/12, CON/12, INT/10, WIS/9

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

PETIT-SERGENTS (Nb : 16)

guerrier moyen niv. 5

Armure : 4 (armure d'anneaux), bouclier – armes : épée longue

DEX/12, STR/13, CON/12, INT/10, WIS/10

PV : 15

Fat : 13

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

SOLDATS (Nb : 20)

guerrier moyen niv. 4

Armure : 2 (armure de cuir) – armes : lance, épée longue

DEX/12, STR/12, CON/12, INT/10, WIS/9

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

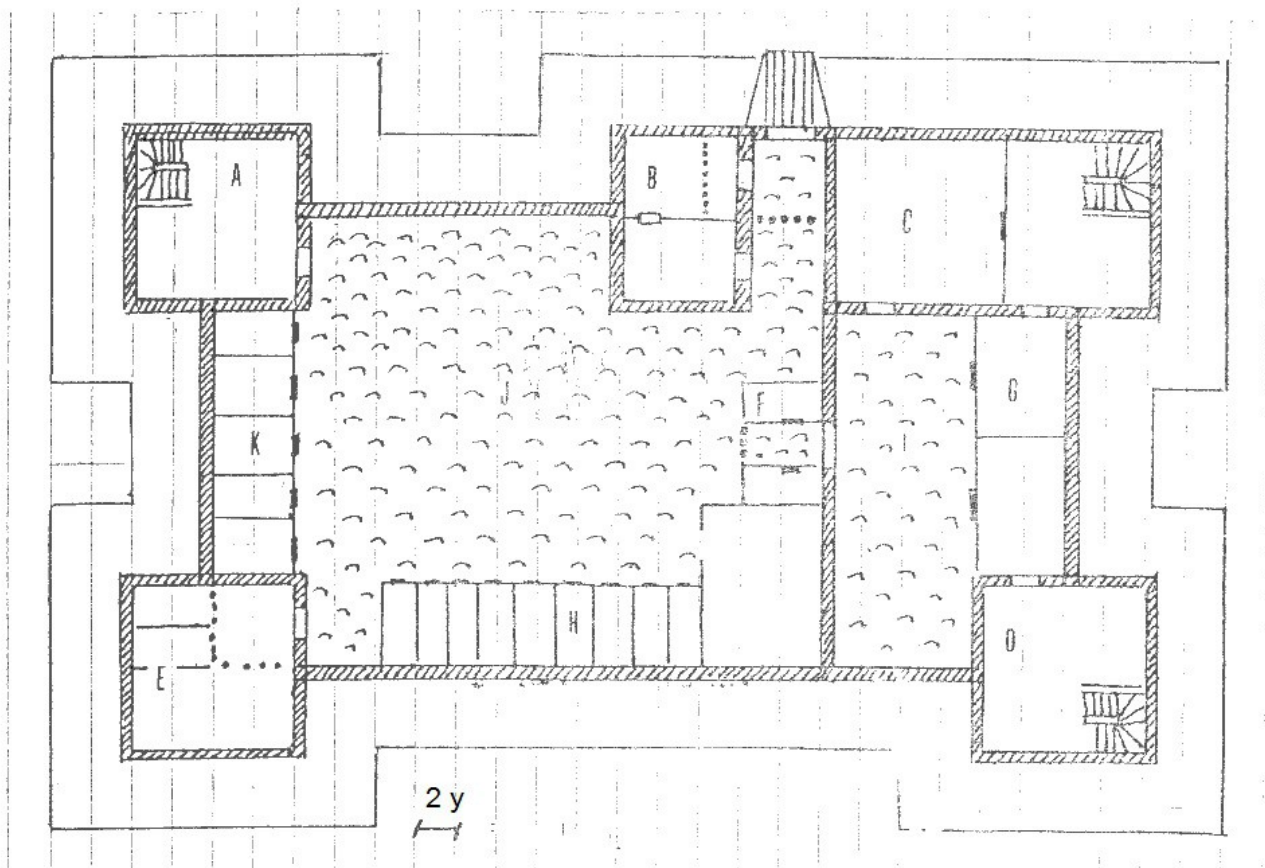
Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3



2. L'ARMURIER

Le propriétaire de la boutique est un nain forgeron. On trouve chez lui tous les types d'épées et des armures jusqu'à la cotte de mailles, toutes pour la taille humaine.

Les autres tailles doivent être commandées spécialement et le délai varie entre 10 jours et un mois en fonction du type d'armure.

3. LE BAZAR

On y trouve tous les objets courants, y compris les rations.

4. L'AUBERGE

C'est l'auberge "chic" de la ville. On peut y loger et y prendre ses repas. Les réfugiés "riches" la prendront d'assaut et elle sera complète après la chute de Morth.

5. LA MAIRIE

L'échevin y habite. Elle est gardée en

permanence par 5 soldats détachés de la garnison de la forteresse et disposant du moyen de donner l'alerte.

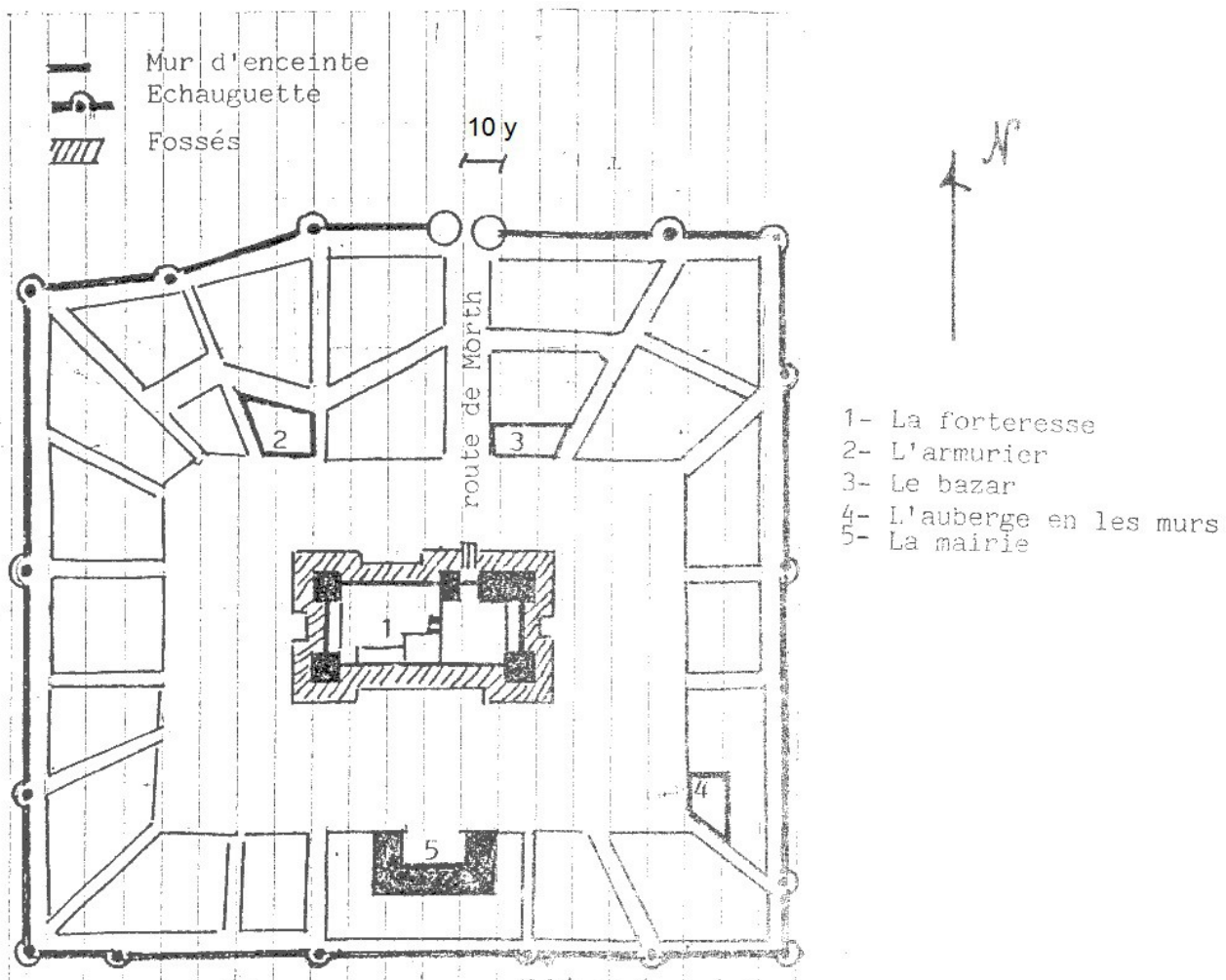
AUTRES ÉLÉMENTS

Dans la ville hors les murs on trouve une chapelle tenue par trois ecclésiastiques dépendant de l'évêque de Morth.

Il est possible de loger chez l'habitant pour un coût nettement inférieur à celui de l'auberge.

Les rumeurs que l'on peut recueillir en ville sont les rumeurs a), b) et e), f) dans sa version exacte, augmentée de commentaire sur les vols de bétail le long du fleuve Seldon. Voir la ville de Morth pour la teneur des rumeurs.

Les rencontres que l'on peut faire en ville ou à l'auberge sont du même type que celles que l'on peut faire à Morth, adaptées aux caractéristiques de la cité : beaucoup moins de marins par exemple.



RAHAUT

C'est une enclave qui n'est pas soumise à l'autorité du Baron de Morth. Coincée entre le Seldon et son affluent, c'est une immense prairie d'herbes hautes dont la pointe Sud Est constituée de marais.

Les habitants sont des éleveurs de chevaux qui vivent sous la tente. Ils méprisent ceux qui habitent dans des maisons, car ils pensent qu'ils ont sacrifié leur liberté à leur confort.

De même, ils pensent que revêtir une armure est le fait d'un mauvais guerrier qui cherche ainsi à éviter les conséquences de ses erreurs : celui qui laisse s'approcher l'ennemi à portée d'épée doit payer son erreur de quelque blessure qui, s'il survit, sera une bien meilleure leçon que n'importe quoi d'autre.

L'armure qui permet d'éviter les dommages est dans ce cas néfaste car elle dispense d'apprendre la leçon.

Le guerrier de Rahaut ne conçoit le combat qu'en rase campagne, à la lance et à cheval. Ils évitent le corps à corps qui met en danger le cheval. Ils sont remarquables d'habileté à la lance et à l'arc. Leurs chevaux spécialement dressés sont montés à cru et

guidés par pression des jambes, si bien qu'à part eux personne ne peut monter un cheval de guerre de Rahaut.

Les habitants de Rahaut se regroupent en "ranchs" qui sont de petits villages de toile. Val, la capitale, est constituée d'une trentaine de tentes. Ces villages se déplacent constamment.

Il est impossible de pénétrer dans Rahaut sans être repéré par une patrouille d'une dizaine de cavaliers. Les habitants de Rahaut n'admettent sur leur territoire qu'un nombre limité de négociants de Morth qui leur achètent des poulains non dressés.

Le passage vers les marais pourra cependant être concédé, sous surveillance des cavaliers.

Si les intrus trouvent une bonne raison, ils pourront être conduits à Val où le Roi les recevra. Quoi que les aventuriers lui apprennent, le Roi ne pensera pas avoir besoin d'eux et les fera reconduire courtoisement mais fermement au gué du Seldon.

Toute autre considération ne sera pas admise et les intrus expulsés.

Le roi de Rahaut est un vieillard à barbe blanche, noble et fier. Il est très respecté par ses sujets.

LES AUTRES PARTIES DE LA BARONNIE

Le Causse, les marais, la forêt de Palant sont décrits au chapitre IV "intrigues".



CHAPITRE IV : INTRIGUES

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

En plus des rumeurs qu'ils peuvent recueillir en ville les aventuriers peuvent obtenir des informations complémentaires s'ils se livrent à des enquêtes auprès d'un certain nombre de personnages.

AUPRÈS DU LIBRAIRE

Deux jours avant l'arrivée des aventuriers à Morth il a été agressé dans sa boutique par un personnage qui lui a volé un livre qui lui avait été apporté de Miège la veille.

Il n'a aucune description de son agresseur, ayant été attaqué par derrière. Il a seulement vu, quand il est entré, sa robe marron à capuche (costume banal) et remarqué qu'il lui manquait une phalange au petit doigt de la main gauche.

Si les aventuriers lui inspirent confiance il leur donnera le titre du livre : "relation de quelques cas extraordinaires de morts qui ne se corrompirent point. Hypothèses sur leur nature et suggestions pour les réveiller".

Il n'a pas eu le temps de le lire. Voir également le § "la librairie".

AUPRÈS DU CHRONIQUEUR OFFICIEL

Les aventuriers apprendront son existence s'ils posent des questions sur le passé de Morth.

Le chroniqueur reçoit sur rendez-vous à la résidence du Baron. Il ne dispose d'aucune information particulière concernant Vertubleu ou qui a régné entre 632 et 642, mais pourra orienter les aventuriers vers les archives du crieur public, le cadastre, le registre des impôts, dont il connaît l'importance en matière de recherches historiques.

Il n'a pas remarqué le hiatus entre Vohéric et B. Régent et sera intéressé si les aventuriers lui en parlent.

Il est en son pouvoir de leur donner une autorisation qui leur ouvrira les archives publiques (cadastre et registre des impôts) qui se trouvent à la mairie.

Les archives du crieur public sont ouvertes à qui veut les consulter.

Voir aussi le § "Roger Isembart".

À L'AUDIENCE PUBLIQUE DU BARON

Le Baron tient audience publique et tribunal de justice tous les jours de 14h à 16h. L'entrée est libre, mais les armes sont interdites à l'intérieur de la résidence et les gardes à l'entrée fouillent les visiteurs.

Si les aventuriers se rendent à l'audience, ils remarqueront dans la salle la série de portraits qui ornent les murs et représentent les Barons successifs. Leurs noms, dates de naissance et de mort sont

inscrits. Si les joueurs ont la curiosité de les noter, ils obtiendront la liste ci-dessous.

ALBERIC	537-602	VOHRUND	732-801
CHIMERIC	565-613	VESPAR	758-82
VOHERIC	592-632	ARNAUD	802-878
B. REGENT	642-655	BLEST	834-900
ALDEBERT	634-694	GEROHA	852-911
BERTHE	657-716	ALBRAND	875-947
ATOMIC	685-742	CHIMERIC	906-973
PERSUIN	710-785	ALBERT	930 (actuel)

Le portrait du fondateur de la Baronnie trône en bonne place derrière le Baron. Il s'agit de HILDEBRAND 505-558.

Les conclusions à tirer de cette liste sont les suivantes :

1. Chaque Baron est probablement arrivé au pouvoir à la mort de son père (il n'y a pas de retraite !). Ainsi Voheric a dû arriver au pouvoir en 611 et y est resté jusqu'à sa mort en 632.
2. Entre 632 et 642 il ne semble pas y avoir eu de Baron. Quant à B. Regent, si 642 est sa date de naissance, il n'a vécu que 13 ans et ne peut être le fils de Voheric mort en 632.

Pour ce qui est de ALDEBERT né en 634, il ne peut, lui non plus être le fils de Vohéric.

Il manque donc un chaînon dans la lignée des Barons (la vérité est que B. Régent n'est pas un Baron, mais un régent nommé en attendant la majorité de Aldebert. Les dates portées sous son portrait correspondent à sa régence. Le chaînon manquant est VERTBLEU dont ALDEBERT est le fils).

Le maître de jeu pourra ne pas donner la liste dans l'ordre chronologique, laissant le soin aux joueurs de le reconstituer, ce qui devrait les mener à constater le manque dans la lignée des Barons.



AUPRÈS DE L'ECCLÉSIASTIQUE

L'indication du trou dans la chronologie des Barons intéressera vivement frère Bidoine et il proposera aux aventuriers de contrôler les noms et les dates figurant sur le caveau de la famille du Baron.

Le jour suivant il leur donnera les indications suivantes : pas d'autres noms sur le caveau que ceux qui figurent sur la liste, les dates sont les mêmes que sur la liste.

B. REGENT signifie BEHOLD qui a été régent de 642 à 655 et n'est pas enterré avec le reste de la famille du baron mais dans une tombe à part.

DANS LES ARCHIVES DU CRIEUR PUBLIC

Les archives sont classées par année.

En 612 on trouve l'annonce de la naissance de VERTUBLEU, fils de VOHERIC de Morth.

En 632 l'assassinat de VOHERIC par un inconnu, promotion VERTUBLEU à la dignité de Baron.

De 632 à 641 de nombreux décrets signés VERTUBLEU allant dans le sens d'une augmentation des impôts, d'une restriction des libertés, de la dissolution des conseils et de la mise

hors la loi des notables, d'une militarisation croissante de la société et d'une justice expéditive.

En 642 nomination de Behold comme régent suite à la disparition de Vertubleu depuis un an. Sa première mesure est l'annulation de tous les décrets pris par Vertubleu depuis l'année 632.

AU CADASTRE

A l'année 617, permis de construire pour un château dans la forêt de Palant au lieu dit : "la tombe des Elfes". Le bénéficiaire du permis est un certain seigneur d'Enhaut.

AU REGISTRE DES IMPÔTS

T races jusqu'en 642 des redevances payées par le seigneur d'enhaut.

Sur les dix dernières années un certain nombre de personnages ont considérablement augmenté leur fortune immobilière. Certains le plus légalement du monde, mais parmi eux se trouve Schoelcher, épicier qui ravitaille les bandits de Palant et les pirates. Obtenir ces informations nécessite un énorme travail de comparaison d'une année sur l'autre, à moins que des déductions permettent de circonscrire les recherches.

Si les aventuriers n'ont pas d'idée précise, le maître de jeu glissera le nom de Schoelcher parmi une dizaine d'autres noms, si les joueurs se limitent aux commerçants, la liste se réduira à 5 noms.

Voir également le § "L'épicerie de Schoelcher".

À LA FERME DE MAURIN

S i après avoir écouté son récit, les aventuriers confient à Maurin leur intention d'aller sur le Causse, il leur dessinera, s'ils le désirent, une carte assez exacte de la région, ne comportant pas les ouvrages militaires construits après son départ : tours et porte du Causse.

Il pourra également leur donner le nom de personnes sûres à Jalte (toutes les personnes ainsi désignées auront été tuées ou emprisonnées à la mine. Le maître de jeu pourra s'il le désire citer des noms de personnages travaillant dans les mines).

ÉVÉNEMENTS DESTINÉS À INTRODUIRE LES PERSONNAGES

L e jour de leur débarquement sur les quais de Morth, l'un des personnages remarquera, sans y faire très attention, que l'homme qui relève sa capuche à la dernière phalange du petit

doigt de la main gauche manquante. Le maître de jeu pourra tirer au sort l'aventurier concerné. Il devra bien préciser que celui-ci n'attache pas assez d'importance à ce fait pour en parler à ses camarades, encore moins pour décider de suivre le personnage au doigt coupé.

- J+1 : Le lendemain de leur arrivée, annonce du crieur public pour la récompense proposée par le libraire. Voir le § "le tyran endormi".
- J+8 : 8 jours après leur arrivée, si les aventuriers sont encore en ville, ils rencontreront Hober (l'homme au doigt coupé). S'ils décident de le suivre et si Hober ne s'en aperçoit pas (1-4/1d6), ce dernier les conduira au cimetière et disparaîtra dans le caveau de Vertubleu.
- J+4 à J+12 : tentative manquée de vol à la tire sur l'un des personnages. Le voleur, s'il est pris, tentera d'échanger sa liberté contre des renseignements. Il peut dire aux aventuriers où trouver des outils de voleur s'ils en cherchent (le patron de l'auberge "au porc de Morth" en a un jeu à vendre). Il a travaillé plusieurs fois pour un voleur de la ville nommé Hatch (voir "les agents du Causse") dont il pourra fournir une description détaillée. À sa connaissance Hatch a trouvé un employeur, il ne sait pas où il habite ni où le rencontrer. Si après les aventuriers rencontrent Hatch à l'auberge "au porc de Morth" ils le reconnaîtront grâce à la description.
- J+13 : départ de l'aubergiste pour la chasse au canard dans les marais. Les aventuriers, s'ils logent à l'auberge, seront réveillés à 5h du matin par le bruit du cheval de l'aubergiste dans la cour. Le cheval sera harnaché et sellé et l'aubergiste aura revêtu son armure de cuir et aura son épée et un arc long.

L'aubergiste se rendra dans les marais en passant par le gué sur la piste qui va de Val à Palant.

Tous ces événements se dérouleront si les aventuriers restent en ville. D'autres événements dépendent de leur comportement et sont décrits dans les paragraphes correspondant aux intrigues.

INTRODUCTION POUR LES JOUEURS À L'ARRIVÉE À MORTH

Ce texte peut être lu tel quel, ou adapté par le M.J. selon les circonstances.

Après une courte escale à Miège où il a déchargé du tissu, votre bateau "Dauphin" a remonté le fleuve Seldon jusqu'à Morth où il va prendre livraison de chevaux de Rahaut. Le capitaine a accepté de vous prendre à bord moyennant finances.

Vous vous êtes connus à bord. Tous pour une raison ou une autre, avez décidé de quitter famille et patrie pour partir à l'aventure. Vous avez pris le passage pour Morth parce que c'était le voyage le plus long.

Maintenant vous avez abordé les quais de la ville. Le port fluvial est très animé, il est 10h du matin. De l'amont passant sous le pont arrivent des troncs d'arbres que des hommes en barque dirigent à l'aide de perches vers le plan incliné où d'autres hommes munis de gaffes les font rouler jusqu'au niveau du quai.

Vous débarquez entre deux tas de troncs d'arbre. Un peu plus haut on décharge des marchandises d'un bateau pour les transférer sur des chars à boeufs.

Le capitaine est accueilli par le négociant de chevaux. Vous lui dites adieu et décidez de vous rendre en ville pour chercher une auberge.

C'est à ce moment que le M.J. placera la rencontre avec Hober.

À la sortie des quais les aventuriers seront contrôlés par des gardes en armure de cuir portant les armes de la baronnie. Ils seront interrogés et on leur signifiera l'interdiction de porter des armes de jet en ville.

Si les aventuriers entrent en armure en ville, ils seront l'objet d'une curiosité à peine déguisée, une troupe d'enfants se mettra à les suivre certains faisant à haute voix des plaisanteries sur le fait qu'ils se croient à la guerre ou chez les barbares.

LE TYRAN ENDORMI

Les aventuriers seront introduits dans cette intrigue dès le lendemain de leur arrivée : ils entendront le crieur public annoncer la récompense promise par le libraire à qui lui rapportera le livre qui lui a été volé (10 deniers de récompense).

Si les aventuriers vont questionner le libraire, ils auront la description du voleur (doigt coupé) : 1ère indication.

S'ils inspirent confiance au libraire, ce dernier leur donnera le titre du livre volé (voir "la librairie"). Ce titre peut aussi leur suggérer ce qui est en jeu. Ils pourront éventuellement le mettre en relation avec l'oracle qui a été donné au Baron : d'entre les morts... 2ème indication.

Si les aventuriers vont à l'audience du Baron et remarquent le trou dans la chronologie des Barons, ils obtiendront là une troisième indication.

Si ils consultent frère Bidoine, ils auront confirmation que le trou dans la chronologie n'est pas une erreur.

Si les aventuriers vont consulter le Chroniqueur, ils seront orientés vers les archives publiques où il pourront apprendre l'existence de Vertubleu, le Baron manquant. 4ème indice.

Enfin si les personnages des joueurs restent en ville, au bout de 8 jours, ils rencontreront Hober qui les mènera au cimetière.

Le cimetière est à la sortie de la ville, sur la route de Palant. Le caveau dans lequel pénétrera Hober a la forme d'une maisonnette de 7'x7' et 7' de hauteur. À l'intérieur il y a une inscription à moitié effacée : "Dieu nous l'a repris nous le supplions de le garder". La tombe ne porte pas de nom de famille. Il s'agit de la tombe discrète et oubliée de Vertubleu que Hober a rachetée à la municipalité dans l'intention d'y installer son laboratoire. Là, il a découvert l'entrée secrète et le corps de Vertubleu. Si les aventuriers pénètrent dans le caveau à la suite de Hober, ils le trouveront vide : une dalle fait office de trappe secrète.

Le réseau de couloirs sous le caveau étant complètement fermé on n'y rencontre pas de monstres errants. Cependant Hober pour dissuader d'éventuels visiteurs a acheté à un animalier de passage quelques animaux étranges et dangereux dont il assure la subsistance et qu'il libère dans le réseau souterrain quand il est parti.

Au moment où les aventuriers décideront de pénétrer dans la tombe, le M.J. devra effectuer un tirage pour déterminer quels sont les complices de Hober qui sont présents. Le tirage sera fait avec un d100 :

00-05 : aucun

06-10 : §4

11-20 : §4, §5, §1

20-30 : §4, §5, §1, §2

30-99 : tous

Pour ce qui est de la présence d'Hober cela dépendra si les aventuriers le suivent ou attendent qu'il ressorte.

Si les aventuriers décident de surveiller les allées et venues autour du caveau ou du cimetière, le M.J. effectuera un tirage toutes les heures le jour, toutes les trois heures la nuit, avec la table précédente et règlera les allées et venues en fonction des résultats, en tenant compte du fait que si Hober n'est pas là personne ne peut sortir, les monstres étant lâchés dans le réseau souterrain.

LE TOMBEAU DE VERTUBLEU

Pour ce qui suit se reporter au plan ci-contre.

- (a) Toutes les portes marquées de ce signe sont actionnées par le levier décrit en (b).
- (b) entrée de 15'x15'. Au mur pendent les armures des personnages qui sont sortis. La porte donnant sur la couloir est fermée à clef (Hober et tous ses complices en ont une.)

Du mur est dépassé un levier qui commande l'ouverture ou la fermeture des portes marquées (a). Quand Hober est à l'intérieur le levier est en position haute (portes fermées) et inversement.

Tenir compte du fait que tous ceux qui entrent doivent actionner le levier et enfiler leur armure (ils craignent toujours une rencontre avec un monstre qui se serait fait enfermer dans les couloirs). Le tout prend au moins cinq minutes.

- (c) Cette salle de 15'x15' a été dévolue par Hober à 5 sacavans. Ces animaux sont des espèces d'ellipsoïdes qui flottent dans l'air car ils disposent d'un sac avec lequel ils aspirent et rejettent l'air, ce qui leur permet de flotter au dessus du sol, ordinairement à une hauteur de 2'.

Ils ont sur le dos une carapace qui leur fournit une bonne protection.

Pour attaquer ils s'élèvent au dessus de leur victime et se laissent tomber dessus. Par en dessous ils ont de petits tentacules dont le contact est violemment urticant et qui occasionne 1-6 points de dommages et 2 points supplémentaires le round suivant. Le bruit qu'ils font avec leur poche à air ressemble à celui d'un soufflet de forge.

Ces animaux peuvent communiquer mais leur vocabulaire est sévèrement limité.

Comme moyen de défense ils peuvent

projeter sur leur adversaire un nuage d'air pollué d'une fine poussière qui, s'introduisant dans les yeux, l'aveuglera pour un tour. Compte tenu de la dimension du nuage, le sacavan à un bonus de +10 % pour toucher dans ce cas. Dans un coin de la pièce, sous un tas de poussière, se trouve une boîte ancienne en or travaillé qui contient une médaille en or portant la mention : "les bourgeois de Morth reconnaissants. Anno 641." et une épingle également en or.

SACAVANS (Nb : 5)

Armure : 1 (cuir)

PV : 10

Poids : 50dr

Att : +20%

Esq : -20%

- (d) Cette salle de 20'x20' sert d'antre à 6 Boulagrifs. Il s'agit de curieux animaux dont la tête toute ronde est montée sur deux courtes pattes griffues. La tête comporte deux yeux et une petite bouche dépourvue de dents (la bête mâche sa nourriture avec ses griffes). La bête est capable de faire des bonds totalisant 15' (longueur + hauteur). Elle se déplace par bonds successifs, une surface verticale (un mur par exemple) peut servir de point d'appui pour enchaîner deux bonds.

La bête attaque en général par derrière plantant ses griffes dans le dos de sa proie, occasionnant 1-4 points de dégâts. Un fois attaché à son adversaire, le Boulagrif commence à "mâcher" avec ses griffes pour 1-4 points de dégâts supplémentaires par round (pas besoin de jet pour toucher). Seule la mort pourra empêcher la bête de continuer. Leur agilité donne aux Boulagrifs une bonne protection qu'ils perdent dès qu'ils sont "attachés à leur proie".

BOULAGRIFS (Nb : 6)

Armure : 3 (cuir)

PV : 10

Poids : 150dr

Att : +15%

Esq : -10%

SECTION 1

1. Poussiéreuse et malodorante (putréfaction et musc animal) cette salle contient des meubles abîmés : 4 chaises dépaillées dont une a deux pieds cassés, une armoire dont les portes pendent lamentablement sur leurs gonds, un coffre plein de vieux vêtements mités dont le couvercle gît par terre. Les portes des salles 2 et 3 sont ouvertes ou non selon la position du levier dans la salle (b).

On entend éventuellement le bruit de(s) sacavans dans la pièce 2.

2. Dans cette pièce Hober apporte la nourriture pour les sacavans. On y trouve un abreuvoir en pierre rempli d'eau et des détritux de viandes.

Il y a 85% de probabilité de trouver dans cette pièce 1-4 Sarcavans.

La porte qui sépare la pièce de la pièce 1 est munie dans le bas d'un panneau coulissant qui permet à Hober de glisser la nourriture sans ouvrir la porte. Elle est commandée par le levier de la salle (b) et le mécanisme est apparent. Un personnage observateur et compétent en matière de pièges peut mettre ce mécanisme en relation avec le levier de la salle -b-.

3. Cette pièce a le même usage que la précédente pour les Boulagrifs. Elle est conçue de la même façon sauf pour le couloir qui en part, qui fait partie du réseau primaire et non secondaire. Il y a 85% de probabilité d'y trouver 1-4 Boulagrifs. Si les aventuriers font du bruit ces derniers se cacheront pour tenter de les surprendre et les attaquer par derrière.

Si sacavans et Boulagrifs se trouvent ensemble dans la même pièce pour combattre un ennemi commun, il y a 45% de probabilité pour qu'un sacavan se trouvant près d'un Boulagrif dirige vers ce dernier son nuage de poussière plutôt que vers l'aventurier.

De même il est probable (45%) qu'un Boulagrif attaquera un sacavan.

SECTION 2

1. Cette pièce sert de salle à manger et de salle de réunion à Hober et ses complices.

Meublée d'une longue table et de 6 chaises en bon état, on y trouve, dans une armoire, des vivres, de l'eau, de la bière.

Aux heures des repas on y trouve tous ceux qui sont présents dans cette section, autrement il s'y trouve au moins une personne éveillée et en armure, à moins que tous soient en partis.

2. Dans cette pièce dorment ceux qui ne sont pas en -1-, à part Hober et Appia. Elle est meublée de 4 lits et une armoire. Une fouille ne donnera rien d'intéressant pour les aventuriers. Il n'y a dans l'armoire que les vêtements de ceux qui utilisent la pièce.
3. Cette pièce sert d'antichambre au laboratoire de Hober. Appia (§5) s'y tient quand il est présent et y dort la nuit. Il a le sommeil léger et de prompts réflexes, ses armes sont à portée de main.

La pièce est meublée d'un lit et d'une table sur laquelle se trouve de quoi écrire (4 à 5 feuilles de parchemin, une bouteille d'encre et une plume d'oie). Un coffre contenant quelques vêtements et des outils de voleur se trouve le long de la paroi. La tapisserie au fond de la pièce cache l'entrée du laboratoire de Hober.

4. Bureau, chambre, laboratoire de Hober. Il y a une bibliothèque (400 dr représentant 120 volumes in quarto) un lit, un bureau sur lequel se trouvent des instruments d'alchimiste (doivent être démontés -90% de probabilité de réussite pour un magicien- et soigneusement emballés pour être transportés. Deux hommes sont nécessaires pour le transport.) et le livre volé au libraire, ouvert au chapitre concernant les suggestions pour réveiller ce que l'auteur appelle les "morts en sursis". Le passage où il est dit qu'il est probablement suffisant de prononcer le nom du "mort" pour le réveiller est souligné.

Le corps d'un homme nu repose sur un autel en pierre, il est froid et ne respire pas.

NOTA:

Il s'agit du corps de Vertubleu. Si son nom est prononcé dans la pièce par quelqu'un qui connaît ses antécédents, il se réveillera.

Le processus de réveil prend 6 heures et commence par un réchauffement lent et progressif. Le corps commence à respirer au bout de trois heures. Le corps ne peut être tué quand il est en état de stase temporelle, il peut l'être pendant le processus de réveil.

Personne, même un magicien, sauf par des procédés magiques très puissants, ne peut

avoir d'information sûre concernant le mode de fonctionnement du sort : les personnages devront se baser sur l'intuition des joueurs et les informations qu'ils auront glanées.

Si les aventuriers laissent Vertubleu se réveiller, il les convaincra de le laisser aller grâce à son charisme et à son génie du mensonge. Plus tard il cherchera à éliminer ces témoins gênants.

HOBER ET SES COMPLICES.

Hober est un magicien mauvais, d'une quarantaine d'années au teint foncé et aux cheveux noirs. Quand il est dans son laboratoire il porte sa robe de magicien rouge et noire. Il lui manque une phalange au petit doigt de la main gauche. C'est lui qui a assomé le libraire. Il a en permanence sur lui 3 potions qui lui permettent de contrôler les sacavans et les boulagrifs.

HOBER, Solitary Hex Master, MKL 2

Armure : 0 (rien) – armes : dague

DEX/13, STR/10, CON/11, INT/19, WIS/15, APP/10

PV : 9

Fat : 7

Taille : 5' 6", Poids 150 dr

Att : +10%

Par : -10%

Esq : -10%

coup : -

WDF : x2

EDF : x2

vol. missile : x1

vol. matériaux : x3

durée : 2 x MKL

portée : 20' x MKL

- ✓ Sorts de commande :
niv. 1 : sommeil
- ✓ Sorts d'illusion :
niv. 1 : mur de brouillard

MIKE, guerrier moyen niv. 3

Armure : 3 (armure de cuir) – armes : épée bâtarde

DEX/14, STR/17, CON/15, INT/10, WIS/8, APP/11

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 9", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

YAK, guerrier moyen niv. 3

Armure : 3 (armure de cuir) – armes : épée longue, dague

DEX/13, STR/14, CON/12, INT/8, WIS/9, APP/7

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 11", Poids 180 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

ARGUK, frère du précédent

mêmes caractéristiques et armement

ELNOR, guerrier moyen niv. 3

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : épée longue

DEX/12, STR/14, CON/12, INT/10, WIS/9, APP/10

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

APPIA, voleur niv. 3

Armure : 3 (armure de cuir) – armes : épée courte, dague

DEX/16, STR/12, CON/12, INT/13, WIS/10, APP/11

PV : 10

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 160 dr

Att : +10%

Par : -10%

Esq : -10%

coup : -

WDF : x3

se cacher dans les ombres: 15%, déplacement silencieux: 21%, écouter: 10%.

SECTION 3

1. Cette pièce est vide et poussiéreuse. Si un personnage qualifié cherche des traces, il en trouvera de pattes griffues menant à la pièce 2.
2. Ancienne salle à manger meublée d'une table cassée et des restes de chaises en nombre indéterminable. Sur le mur ouest, au coin sud ouest se trouve l'entrée d'un passage secondaire. Dans le coin nord ouest il y a un large ouvrage en toile d'araignée couvrant un morceau de tapis drapant un squelette. Dans la toile il y a une paire de grandes araignées qui attaqueront quiconque s'approche à moins de 5'.

ARaignÉE GÉANTE (Nb : 2)

Armure : 0
PV : 20
Poids : 200dr

Att : +5%
Esq : -10 %
1xWDF MGB10 (mandibules)

Il y a 25% de probabilité, si les portes sont ouvertes, pour qu'un boulagrif se trouve dans la pièce. Si les aventuriers font du bruit

il se cachera dans l'entrée du tunnel secondaire et attaquera par derrière s'il en a l'occasion.

3. C'est une ancienne salle commune. La pièce est jonchée de débris, tout est cassé et pourri, plein de poussière et de saleté. Des morceaux de bouteilles cassées sont entassés dans un coin.

SECTION 4

1. La porte ouvre vers l'intérieur. Il s'agit d'un lieu de culte abandonné, un autel noir se trouve le long du mur sud, au dessus il y a un bas relief représentant une tête de démon.

Il y a 25% de chances pour qu'il y ait dans cette pièce 1-3 sacavans.

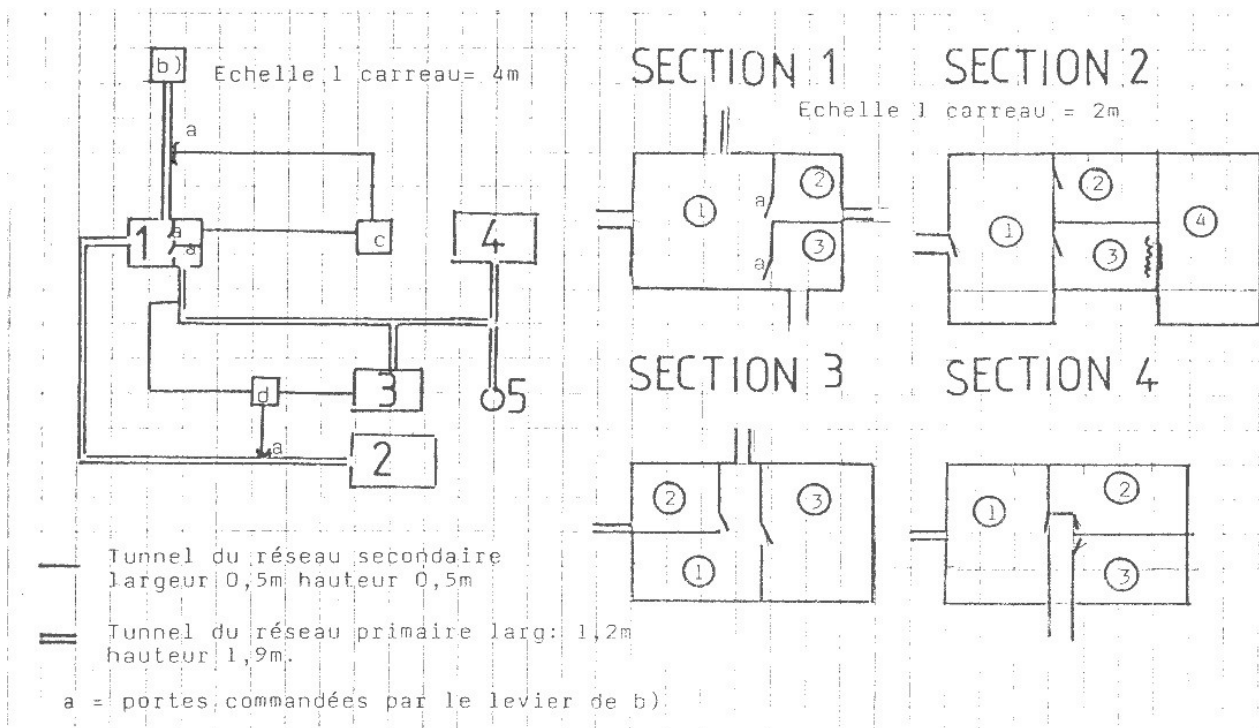
2. et 3.

Ce sont d'anciennes cellules de prêtres. Dans la salle 3 il y a un matelas éventré dont le contenu a été répandu dans toute la salle.

SECTION 5

Il s'agit d'un ancien puits d'aération, il se rétrécit ou fur et à mesure qu'il monte, pour atteindre un diamètre de 7", fermé par une grille.

Si, pour une liaison ou une autre, les aventuriers n'empêchent pas Hober de réveiller Vertubleu, ce dernier entreprendra un certain nombre d'actions qui sont décrites au chapitre "événements".



LES AGENTS DU MAGICIEN NOIR

Les aventuriers peuvent être introduits dans cette intrigue soit à la suite d'une tentative de vol ratée : voir "événements destinés à introduire les personnages dans l'aventure", soit par le représentant de la guilde des armateurs qui leur demandera leur aide discrètement, s'ils ont acquis une bonne réputation en ville.

Le représentant de la guilde des armateurs indiquera aux aventuriers qu'il est rançonné par des gents qui menacent de piller ses bateaux et dont il reçoit la visite une fois par mois. S'ils décident de suivre les racketteurs, les aventuriers seront conduits à la maison des agents quand en ceux-ci rentreront chez eux, leur tournée finie.

Ils ont cependant envisagé la possibilité d'être suivie et y ont paré de la manière suivante : ils sont précédés à chaque halte chez un armateur par l'un d'entre eux qui arrive avant eux et repart après pour vérifier qu'ils ne sont pas suivis. S'il constate que les agents du magicien sont suivis, il ira les attendre au coin de leur rue et, à sa vue, les racketteurs prévenus continueront leur chemin sans rentrer chez eux. Ils essaieront de semer leurs suiveurs ou de leur tendre un piège.

Un ou plusieurs agents du magicien peuvent être rencontrés à l'auberge "Au porc de Morth" : 10 % de chances pour qu'il y en ait au moins un, tirage toutes les heures.

Si les aventuriers ont interrogé leur voleur malheureux (voir "événements destinés à introduire les personnages dans l'aventure") ils peuvent avoir une description de Hatch.

RÉPUTATION DES AVENTURIERS

Plus les aventuriers seront actifs et plus leurs actions aura et de témoins. Plus ils seront bavards et vantards et plus leur réputation s'étendra en ville, avec deux conséquences possibles : si leur réputation est suffisamment grande pour que le représentant de la guilde des armateurs ait entendu parler d'eux (en bien), il contactera les aventuriers comme indiqué plus haut, mais cette réputation peut atteindre aussi les agents du magicien noir et provoquer leur intervention s'ils jugent que les aventuriers sont dangereux pour leurs activités.

Le maître de jeu peut estimer subjectivement la réputation des aventuriers ou appliquer le barème ci-dessous :

Chaque action des aventuriers reçoit une cote comprise entre 1 et 10, par exemple :

- 1 Avoir fait un esclandre en ville.
- 2 S'être battu à mains nues.
- 3 S'être battu avec des armes (10 s'il y a eu mort d'homme)
- 10 Pour être allé sur le cause et être revenu.

La cote de chaque action est multipliée par le nombre de personnes au courant, jusqu'à un maximum de 10 et l'on obtient ainsi un chiffre qui, venant s'ajouter à ceux précédemment obtenus peut donner une mesure de la "popularité" des aventuriers. Noter que l'on peut moduler en fonction de la profession des personnages : un commerçant en contact avec le public est plus susceptible de répandre des ragots qu'un serf. On pourra par exemple donner un coefficient 3 au commerçant.

Ce système ne tient pas compte du fait qu'une action peut être perçue de manière positive ou négative, le maître de jeu pourra tenir des comptes séparés ce qui lui permettra de juger si la réputation des aventuriers est globalement positive ou non.

On admet que pour une réputation de 40, le représentant de la guilde des armateurs entendra parler des aventuriers et que, pour une réputation de 55 ce sera les agents du magicien.

Au delà de ces chiffres la réputation des aventuriers s'étendra à toute la Baronnie, jusqu'à 80, au delà de ce dernier chiffre, leur réputation atteindra Miège.

LA MAISON DES AGENTS DU MAGICIEN

1. **SALLE COMMUNE.** Il y a une cheminée, une table sur tréteaux, une fenêtre donnant sur la rue. La pièce est éclairée par un chandelier posé sur la table. La salle est en désordre, il y a de la vaisselle sale sur la table, des vêtements posés un peu partout.
2. **CUISINE.** Un plan de travail, une étagère avec des ustensiles de cuisine : poêles, casseroles, vivres, un baril de bière sont tout ce qu'on peut y trouver.
3. **CHAMBRE.** Elle est occupée par des hommes de main Hazebrouk et Blerk. Les lits sont composés d'une paille posée sur un sommier. Chacun dispose d'un coffre où il range ses affaires personnelles. 3d10 deniers dans chacun des coffres.
4. **CHAMBRE.** Occupée par Merleau. Même description que la précédente.
5. **CHAMBRE.** Occupée par Hatch. La première chose que l'on voit est une grande volière dans laquelle se trouvent cinq

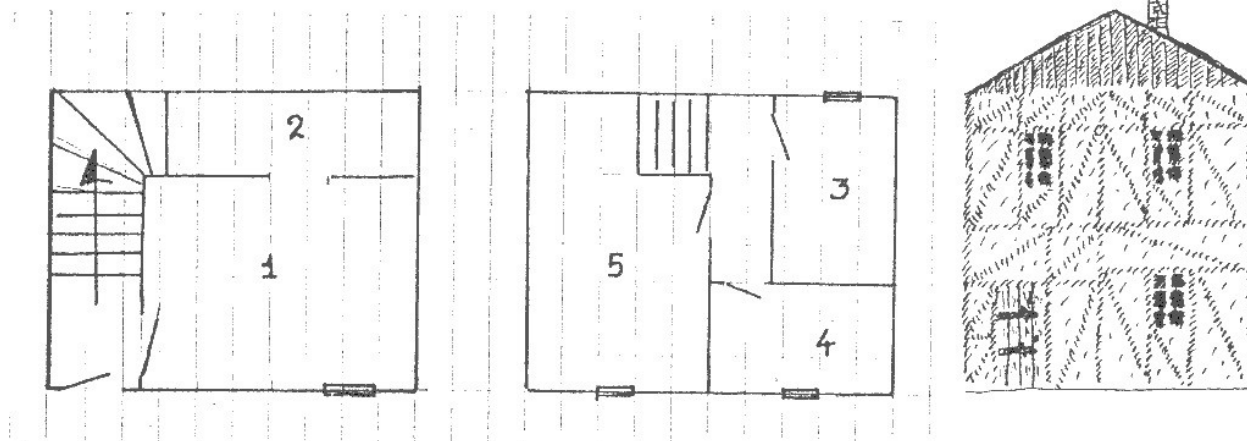
pigeons. Un examen attentif des pigeons fera apparaître qu'ils sont bagués.

On y trouve également un lit comme en 3 ou 4, un écrioire sur lequel se trouve un livre de comptes avec le nom des armateurs et les sommes versées en face. Les sommes

récupérées sont enfermées dans un coffre fermé dont Hatch a la clef dans la poche.

Dans le coffre il y a 1500 deniers.

Dans la journée il y a au moins une personne en 1. La nuit un des agents du magicien monte la garde pendant que les autres dorment.



LES AGENTS DU MAGICIEN

Le chef Hatch est un humain normal. Il a un poignard caché sous sa robe et une épée longue dont il se sert assez mal. Il évitera le combat. Il a une manière convenue de frapper à la porte en cas de danger.

HATCH, guerrier moyen niv. 4

Armure : 0 (rien) – armes : épée longue, dague

DEX/15, STR/16, CON/14, INT/10, WIS/9, APP/9

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 9", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

HAZEBROUK, guerrier moyen niv. 3

Armure : 2 (armure de cuir) – armes : épée courte, dague

DEX/15, STR/16, CON/14, INT/10, WIS/9, APP/9

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 9", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

HAZEBROUK porte un justaucorps de cuir sous sa robe.

BLERC et MERLEAU, guerriers moyen niv. 3

Armure : 2 (armure de cuir) – armes : épée courte, dague

DEX/13, STR/15, CON/13, INT/9, WIS/9, APP/10

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 9", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

BLERC et MERLEAU portent leur armure en cuir sous un manteau.

Si les agents du magicien pensent que les aventuriers peuvent être dangereux pour eux, la première chose qu'ils feront sera d'en informer le magicien par pigeon voyageur. Selon les circonstances, ils pourront leur proposer un emploi de mercenaire sans préciser ni le lieu ni l'employeur. Si les aventuriers acceptent ils seront conduits à la porte du Causse par Hazebrouk. Là, les non humains seront désarmés et conduits aux mines. Un guerrier humain a 30% de chances d'être effectivement embauché comme mercenaire, à condition de ne pas être avec des non

humains.

Une autre façon de se débarrasser des aventuriers peut être de les attirer dans un piège à l'extérieur de Morth, de préférence par petits groupes, de les maîtriser, les désarmer et les envoyer aux mines à Jalte.

Si leurs tentatives échouent, les hommes du magicien feront appel alors à Jack, l'assassin de Jalte. Ce dernier prendra pension à l'hôtel de Morth et tentera de faire boire aux personnages des joueurs une potion de type somnifère (sommeil profond pendant 3 à 18 tours) pour les enlever ou, si les circonstances ne s'y prêtent pas s'en débarrasser définitivement.

Enfin, si Jack échoue, le magicien viendra en personne à Morth sous la forme d'un vieux mendiant ou d'un personnage insignifiant. Il tentera de charmer les personnages des joueurs les uns après les autres, pour qu'ils se rendent d'eux mêmes aux portes du Causse. Ce n'est qu'en dernier recours qu'il utilisera des sorts offensifs, car il répugne à troubler l'ordre à Morth.

LES MARAIS ET LES HOMMES LÉZARDS

Régulièrement l'aubergiste de l'hôtel de Morth se rend dans les marais pour chasser le canard. Il part très tôt le matin à cheval et suit le Seldon jusqu'au gué de val. Il passe le fleuve et rejoint les marais en évitant l'affluent du Seldon. Il paye un sou par jour le droit de chasser dans les marais. Il parle suffisamment le langage des hommes lézards pour s'en faire comprendre.

Les aventuriers seront introduits dans cette intrigue si, ayant recueilli des rumeurs sur l'aubergiste, ils décident de le suivre ou de l'interroger. Si l'aubergiste est questionné il niera se rendre dans les marais, mais si les aventuriers font pression sur lui par quelque moyen, il donnera les renseignements qu'il détient : présence des hommes lézards dans les marais et le fait qu'il a vu un jour un humain en conversation avec le shaman des hommes lézards.

Toute personne qui se promène dans les marais a 15% de chances d'attraper la fièvre des marais qui se déclare 3 jours plus tard et provoque une forte fièvre pendant trois jours. Tout personnage atteint revivra dans son délire les péripéties d'une bataille dans le marais.

Le marais se compose de mares séparées entre elles par des espèces de sentiers boueux et glissants. Une mare sur trois est une zone de sables mouvants. Les aventuriers devront se déplacer à la moitié de leur vitesse normale ou faire régulièrement un jet de

DEX CR. Le premier personnage qui glissera tombera à quatre pattes et percevra dans la boue la face en décomposition d'un guerrier. L'illusion disparaîtra quand le personnage se relèvera (il se peut qu'il s'agisse de son reflet dans la boue).

Il règne en permanence du brouillard sur le marais (visibilité à 30') et l'orientation est impossible, sauf les jours (1/1d6) où le brouillard est suffisamment léger pour permettre de deviner la position du soleil. Comme il faut constamment se détourner pour éviter les mares, les aventuriers auront perdu tout sens de l'orientation au bout d'une heure. Lorsque le groupe est perdu, à tout moment il a 50% de probabilité de ne pas suivre la direction qu'il pense suivre. Le maître de jeu déterminera alors aléatoirement la direction qu'il suit réellement. Le tirage sera effectué pour chaque hexagone. Bien entendu un forestier sera en mesure de suivre les traces du groupe pour ressortir des marais. Dans le cas contraire le groupe a de bonnes chances de tourner en rond longuement et de ne pas sortir à l'endroit où il l'aurait voulu.

Les aventuriers ont 5% de probabilité par heure, cumulables, de rencontrer un groupe de 8 hommes lézards.

PATROUILLE DE 8 HOMMES-LEZARDS

chasseur Ss'iss'khe, niv 3

Armure : 3 (rien) – armes : lance, arc long, carquois 10 flèches

DEX/9, STR/15, CON/15, INT/9, WIS/9, APP/17, BV/11, CHA/12

PV : 25

Fat : 10

Taille : 6' 1", Poids 235 dr

Att : +15%

Par : -12%

Esq : -25%

coup : +1

WDF : x3

- MMB(2) Medium Fangs; maximum of 10 points damage.

- MMC(2.5) Medium Claws; maximum of 12 points damage.

Ils peuvent attaquer avec leurs griffes et mordre. Dans l'eau ils nagent à la vitesse d'un homme se déplaçant sur le sol, sur terre ils sont moins rapides. Sur un corps humanoïde comportant 4 membres, ils ont une tête de lézard, leur peau gris-vert est écailleuse, ils ont une crête osseuse le long de la colonne vertébrale.



L'ANTRE DES HOMMES LÉZARDS

Cet antre creusé sous les marais est à moitié inondé : il y a environ 20" d'eau sur le sol dans les couloirs et dans les pièces. Les endroits où dorment et mangent les habitants sont surélevés pour éviter qu'ils ne soient noyés.

- A. POSTES DE SURVEILLANCE. Ces postes en forme de tumulus dépassent les herbes du marais, des ouvertures permettent de surveiller dans toutes les directions les approches de l'entrée.

Il y a en permanence un homme lézard dans chaque poste. À la moindre alerte, notamment si quelqu'un pénètre dans l'antre, ils vont prévenir en -2-

chasseur Ss'iss'khe, niv 4 (Nb : 2)
 Armure : 3 (rien), bouclier – armes : lance
 PV : 25
 Fat : 13
 Taille : 6' 1", Poids 235 dr
 Att : +18%
 Par : -14%
 Esq : -30%
 coup : +2
 WDF : x3

1. ENTRÉE. Il s'agit d'un simple trou circulaire de 10' de profondeur et de 5' de diamètre. Une échelle permet de monter ou de descendre. En temps normal l'échelle n'est pas en place. Au fond du trou s'ouvre un étroit passage, quelques marches permettent d'accéder au réseau souterrain.
2. POSTE DE GARDE. En permanence trois hommes lézards s'y trouvent. Si l'alerte est donnée, l'un d'eux ira prévenir en 8, tandis que les deux autres iront renforcer les gardiens de A pour défendre l'entrée.

chasseur Ss'iss'khe, niv 4 (Nb : 3)

Armure : 3 (rien), bouclier – armes : lance

PV : 25

Fat : 13

Taille : 6' 1", Poids 235 dr

Att : +18%

Par : -14%

Esq : -30%

coup : +2

WDF : x3

3. ENTREPÔT. Sur des étagères faites en roseau tressé, on trouve essentiellement des vivres : poisson dans la saumure, herbes et paille séchées.
4. SALLE. Occupée par une famille d'hommes lézards composée de 3 mâles et de 4 femelles et une dizaine de petits qui ne se battent pas. Les litières sont posées à même le sol, surélevé pour éviter l'humidité.

chasseur Ss'iss'khe, niv 3 (Nb : 3)

Armure : 3 (rien) – armes : lance

PV : 25

Fat : 10

Taille : 6' 1", Poids 235 dr

Att : +15%

Par : -12%

Esq : -25%

coup : +1

WDF : x3

5. SALLE. Identique à la précédente. 2 mâles, 2 femelles, 5 petits.

chasseur Ss'iss'khe, niv 3 (Nb : 2)

Armure : 3 (rien) – armes : lance

PV : 25

Fat : 10

Taille : 6' 1", Poids 235 dr

Att : +15%

Par : -12%

Esq : -25%

coup : +1

WDF : x3

6. SALLE. Identique à la précédente . 3 femelles, 5 petits.

chasseur Ss'iss'khe, niv 3 (Nb : 3)

Armure : 3 (rien) – armes : lance

PV : 25

Fat : 10
Taille : 6' 1", Poids 235 dr

Att : +15%
Par : -12%
Esq : -25%
coup : +1
WDF : x3

7. CHAMBRE. Occupée par les gardes du corps. Ils ont des boucliers et des javelines. Au corps à corps ils se battent avec des massues garnies de pointes. On accède à la chambre par deux marches, toute la superficie est surélevée.

La porte est fermée par un lacet de cuir formant un noeud compliqué.

GARDES DU CORPS (Nb : 2)

chasseur Ss'iss'khe, niv 5

Armure : 3 (rien), bouclier – armes : javeline, massue

PV : 27

Fat : 17

Taille : 6' 1", Poids 235 dr

Att : +18%
Par : -14%
Esq : -25%
coup : +2
WDF : x3

8. CHAMBRE. C'est celle du chef de la tribu. Il a le même armement que ses gardes du corps. Son bouclier de bois est orné d'incrustations en argent.

Dans un coffre sous des objets sans valeur, des bourses en cuir contiennent 500 sous et 1000 deniers mélangés.

Derrière la tapisserie pendue au mur, une porte secrète donne sur un passage qui permet de sortir de l'antre, en direction du temple.

CHEF DE LA TRIBU

chasseur Ss'iss'khe, niv 7

Armure : 3 (rien), bouclier – armes : javeline, massue

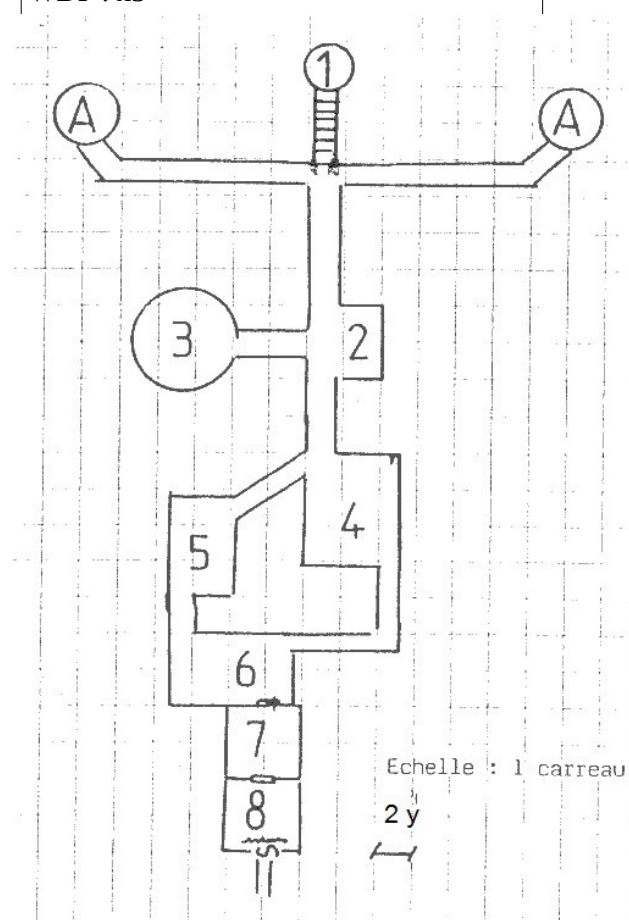
PV : 31

Fat : 26

Taille : 6' 1", Poids 235 dr

Att : +20%
Par : -16%

Esq : -32%
coup : +3
WDF : x3



Si les aventuriers n'ont pas rencontré la patrouille des hommes lézards à l'extérieur, ceux-ci rejoindront leur antre pendant que les aventuriers y seront.

LE TEMPLE DES HOMMES-LÉZARDS

Le temple des hommes lézards est dédié à leur propre divinité. Une fois par mois la communauté se réunit pour procéder à des sacrifices qui sont prélevés parmi les prises de chasse. Les sacrifices humains ne sont pas exclus.

Le temple se compose d'une enceinte rectangulaire de 35'x75' délimitée par des pierres levées, et d'un autel formé d'une pierre plate de 7'x7' posée sur des parois en pierres taillées. L'autel est à 6' au dessus du sol.

En avant de l'autel se trouve une piscine de 10'x20' où vivent deux alligators adultes qui sont nourris par le prêtre et à qui sont destinés les sacrifices. Le climat n'étant pas favorable à ce genre d'animaux, la piscine est chauffée à l'aide de grandes pierres plates que l'on fait chauffer sur le feu de tourbe qui brûle en permanence près d'elle et que l'on jette dedans.

À l'arrière de l'autel, une petite porte donne accès à

un escalier qui débouche sur la salle où sont stockés les objets du culte et où vivent le Shaman et ses gardes du corps.

Le shaman Shyriah est un homme lézard qui revêt une tunique gris-bleu. Son état lui donne le bénéfice des sorts accessibles aux ecclésiastiques, notamment un sort lui permet de savoir avec une bonne probabilité pour les trois jours suivants si les résultats d'une action seront favorables ou non.

Il porte sur lui un sifflet en forme d'alligator et dont les yeux sont deux rubis. Ce sifflet lui permet d'appeler les alligators de la piscine, sa portée est de 40 yards. Les alligators, bien nourris, sont assez pacifiques et le Shaman devra boire la potion de contrôle qu'il a sur lui s'il veut les faire combattre, à moins que les aventuriers ne les attaquent.

La chambre du Shaman, sous l'autel, est une pièce carrée de 25'x25' dont les murs sont en maçonnerie. Les gardes du corps dorment sur deux paillasses posées à même le sol, tandis que le shaman dispose d'un lit. Les murs sont ornés de têtes réduites dont certaines sont humaines. Caché dans une niche du mur, le prêtre a un couteau de sacrifice à manche en or orné de pierreries ainsi qu'une coupe assortie. Sous une dalle du sol un coffre contient 1500 sous et 200 deniers mélangés.

ALLIGATORS (Nb: 2)

Armure : 4

PV : 50

Poids 550dr

Att : +15%

Esq : -10 %

4xWDF MLB3 (crocs)

Leur taille est 3,5m de long. Ils peuvent choisir la morsure ou le coup de queue pour 1-8 points de dégâts et qui assomme pour 1 tour.

SHYRIAH, Prêtre de l'Oeuf

Htikkh, Ss'al'stah (Voie de Ssk'al) niv. 4

Armure : 2 (rien) – armes : marteau de guerre

DEX/9, STR/12, CON/13, APP/14, BV/19, INT/17, WIS/15, CHA/17

PV : 27

Fat : 13

Taille : 6' 3", Poids 265 dr

Att : +18%

Par : -12%

Esq : -30%

coup : +2

WDF : x3

Sorts :

- Soigner les blessures légères
- Purifier nourriture et eau
- Soigner les maladies
- Tremble, œuf du monde

Il a une potion de contrôle des reptiles.

GARDES DU CORPS

chasseur Ss'iss'khe, niv 5 (Nb : 2)

Armure : 3 (rien), bouclier – armes : javeline, massue

PV : 27

Fat : 17

Taille : 6' 1", Poids 235 dr

Att : +18%

Par : -14%

Esq : -25%

coup : +2

WDF : x3

CIMETIÈRE DES HOMMES LÉZARDS

C'est une simple fosse où sont jetés les cadavres des hommes lézards. Elle est remplie d'ossements et, à part ça, ne contient rien d'intéressant. La fosse est défendue par 8 morts-vivants (zombies) qui attaqueront quiconque s'approchera de la fosse à moins de 45'. Les zombies ont le corps d'hommes lézards et attaquent comme eux. Ils ne peuvent être blessés que par des armes magiques. Ils sont lents et attaquent en dernier dans un round.

En cas de fuite des intrus, ils ne les poursuivront pas. Leur tâche est d'interdire la profanation du cimetière.

ZOMBIES (Nb: 8)

Armure : 3 (rien) – armes : lance

PV : 40

Fat : -

Taille : 6' 1", Poids 200 dr

Att : +15%

Par : -

Esq : -

coup : -

WDF : x5

Les armes ordinaires font la moitié des dommages contre les zombies. Faire un jet de FER CR à la vue de ces corps putréfiés.

Le magicien noir a prévu un rôle pour les hommes

lézards dans la conquête de la Baronnie : ils doivent créer une diversion pour les cavaliers de Rahaut. Le shaman et le magicien sont en pourparlers et l'aubergiste les a aperçus une fois ensembles.

Le participation des hommes lézards aux opérations de conquête de Morth est décrite au chapitre "chronologie des événements."

LE CHÂTEAU DE LA FORÊT DE PALANT

Cet ancien château oublié a été réoccupé par une troupe de bandits dont le chef occulte est le magicien du Causse (seul Brongnart connaît l'existence du magicien).

Les abords du château sont régulièrement patrouillés (dans un rayon de 2 hexagones autour du château). Les patrouilles se composent de 4 hommes et d'un chien de guerre. Les bandits ont une brigandine, une épée longue et une arbalète légère. Le chien est dressé à pister, à détecter les intrus à l'odorat, à attaquer au commandement du maître chien.

Les bandits sont renseignés sur tout ce qui se passe sur la route à Palant par deux espions qui habitent le village et y travaillent comme fabricants de charbon de bois.

Les espions sont bien connus des habitants du village, surtout à la taverne. Ils préviennent les bandits de tout fait inhabituel : caravanes, éventuelles incursions dans la forêt. Rien ni personne ne peut passer sur la route ou à Palant sans qu'ils en soient informés directement ou par leurs conversations avec les gens du village.

D'une manière générale les bandits se tiennent tranquilles, car le magicien veut éviter qu'une opération de répression soit montée contre eux. La forêt a cependant mauvaise réputation et les habitants de Palant n'y pénètrent jamais en profondeur. La garnison n'a jamais eu affaire aux bandits, mais il court des rumeurs selon lesquelles un château dans la forêt serait occupé... Les habitants de Palant contribuent à répandre cette rumeur, mais n'y croient pas vraiment. Ils croient plutôt qu'il s'agit de troupes itinérantes qui traversent la forêt.

La rencontre avec la patrouille aura lieu automatiquement si les aventuriers approchent à moins de deux hexagones du château. Dans 10% des cas le chien aura senti leur odeur suffisamment tôt pour qu'une embuscade puisse être tendue. Dans ce cas la patrouille surprend pour 1-5/1d6. Si les aventuriers s'enfuient ils seront poursuivis pratiquement jusqu'à Palant, s'ils ne sont pas pris avant.

Les aboiements du chien s'entendront tant que durera la poursuite. Les bandits chercheront à les capturer plutôt qu'à tuer les aventuriers. Si les aventuriers sont pris, ils seront envoyés aux mines de Jalte après avoir été interrogés.

LES ESPIONS DE PALANT (Nb : 2)

roturiers, espions improvisés, niv 3

Armure : 0 (rien) – armes : hache bucheron

PV : 10

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 160 dr

Att : +10%

Par : -10%

Esq : -10%

coup : -

WDF : x3

Joël et holleaux : ils sont vêtus d'une robe de lin et se servent de leur hache comme d'une arme.

PATROUILLE DE BANDITS (Nb : 4)

guerriers moyens, niv 3

Armure : 4 (brigandine) – armes : épée longue, arbalète légère, carquois 10 carreaux, dague.

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

CHIEN DE LA PATROUILLE

Armure : 1

PV : 16

Poids 125dr

Att : +15%

Esq : -25 %

4xWDF MMB2 (crocs)

C'est un gros chien de guerre qui pèse plus d'une centaine de dragons. Sa première attaque est une charge qui peut faire tomber son adversaire (bash +10%).

LE CHÂTEAU

Il s'agit en fait d'une ferme fortifiée qui se compose d'une enceinte rectangulaire en pierre de 12', dans laquelle ouvre une porte renforcée de barres de fer, donnant sur une cour intérieure. Le

château lui même se compose d'une aile basse en rez de chaussée et d'un donjon carré sur deux niveaux, dont le sommet s'élève à 35'.

Tout autour du château la forêt a été défrichée, formant une vaste clairière cultivée. Il s'y trouve même quelques bêtes dans un enclos et un troupeau de cochons qui va paître dans la forêt.

1. REZ DE CHAUSSEE DU DONJON. Il est occupé par le chef des bandits, Brongnart, et trois de ses lieutenants. Dans la salle il y a une grande cheminée, un escalier qui monte à l'étage supérieur, une grande table de ferme avec des bancs, une armoire contenant des vêtements appartenant aux occupants.

Brongnart est un grand gaillard barbu et poilu doté d'une voix très puissante. Il semble en colère en permanence, et il a une propension certaine à exercer des sévices physiques sur ses subordonnés. Il se contrôle un peu mieux pour ses lieutenants. Il est capable de subits accès de générosité qui prennent complètement au dépourvu ses interlocuteurs, qui ne savent pas comment le prendre. Leur hésitation provoque immédiatement sa colère furibonde. Face à cette force de la nature les lieutenants ont tendance à être effacés et dominés.

Le deuxième étage de la tour n'est pas occupé car la terrasse est aux trois quarts effondrée et on voit le jour à travers.

Brongnart a caché sous un tas de gravats au deuxième étage du donjon, un coffre contenant 900 deniers.

BRONGNART

Chef des bandits, guerrier supérieur niv. 5

Armure : 5 (cottes de mailles) – armes : épée 2 mains

DEX/15, STR/17, CON/19, INT/12, WIS/13

PV : 21

Fat : 17

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +20%

Par : -20%

Esq : -22%

coup : +2

WDF : x3

LIEUTENANTS DE BRONGNART

Cedric, Hans et Bjorn, guerriers moyens

niv. 4

Armure : 5 (cottes de mailles), bouclier – armes : épée longue

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 11", Poids 180 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

2. Cette salle sert à la fois de cuisine, de salle de garde, de cellier. Trois hommes ordinaires y travaillent la journée à faire la cuisine pour tout le monde. Il s'y tient en outre, en permanence, 4 gardes armés qui ont leur arbalète à portée de main.

Il y a dans la salle une grande cheminée équipée d'une rotissoire, un plan de travail avec des ustensiles de cuisine, des étagères et des sacs de vivres. Les gardes disposent de tables et de chaises, ils ont devant eux un pot de bière et tuent le temps en jouant aux dés.

BANDITS (Nb : 4)

guerriers moyens niv. 3

Armure : 4 (brigandine) – armes : épée courte, arbalète légère, carquois 10 carreaux

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

3. Dans cette salle immense, toutes les cloisons ont été abattues. Elle sert de dortoir à trente brigands. C'est un fouillis indescriptible de paillasses, de vêtements, de coffres et d'armes. Si les aventuriers fouillent la pièce de fond en comble ils pourront trouver une dizaine de bourses contenant en moyenne 8 deniers cachées en des endroits divers : sous les paillasses, dans les anfractuosités du mur, sous les dalles du sol, dans les espaces laissés par la charpente qui soutient la toiture.

Dans la journée la plupart des occupants est occupée à surveiller les esclaves qui travaillent aux champs. Il reste cependant dans la pièce au moins 5 hommes. La nuit tout le monde dort et il faudra compter 5 rounds complets pour que ceux qui sont là se réveillent et enfilent leur armure si l'alerte est donnée.

BANDITS (Nb : 15)

guerriers moyens niv. 3

Armure : 4 (brigandine) – armes : épée courte, arbalète légère, carquois 10 carreaux

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

BANDITS (Nb : 15)

guerriers moyens niv. 3

Armure : 4 (brigandine), bouclier – armes : épée longue

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

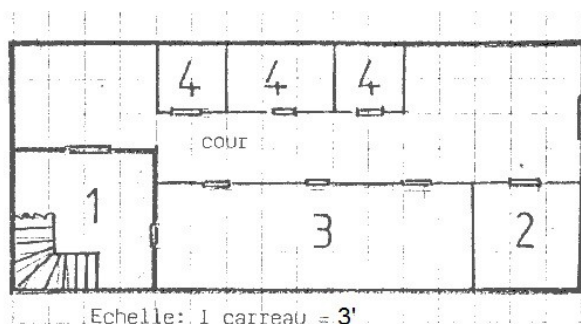
Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

4. Dans ce baraquement branlant, bricolé en bois, dorment une douzaine d'esclaves qui travaillent la journée aux champs ou à la cuisine. Il n'y a que des paillasses ; la nuit les portes sont formées de l'extérieur par des barres en bois.



NOTES

Si le chef des bandits a connaissance de l'intrusion des aventuriers dans la forêt, les bandits seront consignés au château et les esclaves ne sortiront plus. Il sera posté deux gardes au sommet de la tour et la patrouille aura ordre du capturer les intrus.

Si les informations transmises au chef des bandits lui font penser que le groupe est trop fort pour la patrouille, il la renforcera.

Si les aventuriers sont pris, ils seront interrogés puis conduits par petits groupes à Morth chez les agents du magicien, et de là sur le Causse où ils finiront comme esclaves dans les mines de Jalte.

Les actions et le rôle des bandits dans la conquête de Morth sont décrits au chapitre "chronologie des événements."

LA FÊTE MUSICALE À L'AUBERGE

Cette intrigue ne trouve pas son développement dans le présent module. Le maître de jeu peut s'en dispenser ou en proposer les éléments seulement pour l'ambiance, ou encore s'en servir comme point de départ pour un scénario de son cru.

Le jour de l'arrivée des aventuriers, s'ils s'installent à l'auberge "hôtel de Morth", la serveuse proposera du canard à l'orange pour le dîner. Elle ne parle pas avec les clients et ne répond pas à leurs questions. Si les aventuriers restent suffisamment longtemps, ses deux frères viendront de Palant avec leurs instruments de musique.

La foule habituelle des amateurs de musique se réunira à l'auberge. Au cours de la soirée sera récité le poème suivant particulièrement applaudi :

*Chanter avec nous, et souvenez vous
oh gens du pays de Somveille
Pleurez et chantez avec nous
Qu'en vous le souvenir se réveille ;*

*En ce temps, au pays de Somveille
Apprenez gens de la race alliée
La terrible guerre s'était allumée.
Comme le vent du matin, Boël et son armée
S'étaient rendus de la forêt à l'orée
Souvenez vous du pays de Somveille.*

*Trois jours et trois nuits toutes en veille
De sanglants combats contre l'adversaire
Mauvais, sans merci et sanguinaire
Suffirent à peine à le jeter à la rivière
Apprenez, gens de la race, de la victoire la
face amère
Là, Boël et ses chevaliers si fiers*

*Sont tombés face contre terre
Gaël, Oduin le preux, Aluhel et Galaher
De leur forêt ne revirent pas la lumière
Qu'en vous le souvenir se réveille.*

*Chantez et souvenez vous avec nous
En son tombeau le roi sommeille
Pleurez et chantez avec nous
Et si de nouveau se lève la menace
Comme il l'a promis, qu'il se réveille.*

Si les aventuriers questionnent la serveuse à propos de cette chanson elle leur répondra que c'est sa mère qui la leur a apprise et qu'il est de coutume dans le pays de la chanter quand il y a des étrangers.

Pour le maître de Jeu : Somveille est l'ancien nom de la forêt de Palant qui était un royaume elfique, maintenant tombé dans l'oubli. La chanson fait allusion à une bataille qui eut lieu en des temps reculés entre les elfes de Somveille et des envahisseurs venus par le fleuve. Cette sanglante bataille a marqué le commencement du déclin du royaume elfique, maintenant disparu.

LE CAMP DES PIRATES

Il se situe à une journée de marche environ au sud de Morth dans une région de collines, sur le bord d'un affluent du Seldon, dans une crique.

Les pirates vivent dans des cavernes creusées dans la falaise qui borde la crique et qui fait une quarantaine de mètres de hauteur. L'entrée de la caverne est masquée par une palissade de 12' de hauteur avec une plateforme au dessus de la porte. Les accès de la plage sont barrés par des palissades qui s'avancent de plusieurs yards dans la rivière. La palissade Est dispose d'une porte qui permet de faire passer le chariot sur la plage.

Les cavernes sont réparties sur deux niveaux : une grande salle au niveau du sol, et deux plateformes à +45' ouvrant sur l'extérieur par une sorte de balcon naturel.

Les aventuriers peuvent être amenés au camp des pirates de plusieurs manières : ils peuvent avoir entendu des rumeurs, avoir été contactés par le représentant de la guilde des armateurs ou par les agents du magicien, ou bien encore avoir suivi Schoelcher lors de ses livraisons clandestines : une fois tous les 15 jours Schoelcher ferme boutique et se rend en charrette sur la route de Miège où il dépose ses marchandises en un endroit convenu. Il trouve sur place paiement de la livraison précédente et commande pour la suivante. Les pirates viennent à la nuit prendre livraison avec leur propre charrette. Il y a en général un ou deux guetteurs qui surveillent la marchandise en attendant qu'il en soit pris livraison.

A : POSTES DE GUET. Ils sont situés sur la falaise et dominent le camp et la rivière. Il y a en permanence à chaque poste. 4 hommes qui surveillent tant la crique que la rivière et le terrain au dessus du camp, qui est en pente et qu'ils peuvent voir jusqu'au sommet de la colline. Les guetteurs ne se cachent pas spécialement. La nuit ils font du feu. Ils sont munis de trompes pour sonner l'alarme.

Les N° 1 à 4 se tiennent en un des points, les N° 5 à 8 à l'autre. En chacun des points il y a une arbalète.

GUETTEURS (Nb : 2 x 4)

guerriers moyens niv. 2

Armure : 2 (cuir) – armes : épée courte

PV : 12

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +12%

Par : -12%

Esq : -15%

coup : -

WDF : x3

B : CANOTS. Il y en a quatre qui sont tirés sur la plage. Ils ont 25' de longueur. Mats, voiles, rames ont été démontés et stockés en 1 et 2 pour éviter les vols ou les évasions. Par les nuits chaudes il arrive que des pirates dorment dans les canots.

PIRATES (Nb : 2)

guerriers moyens niv. 3

Armure : 4 (brigandine) – armes : épée courte

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

C : CHARRETTE. Elle est bâchée et sert au transport des vivres. Deux mules vaquent librement dans l'enceinte.

D : FEU. C'est l'endroit où les pirates fument leur viande, qu'ils vont chercher un peu partout (notamment sur la rive droite du fleuve) ou qu'ils achètent à l'épicier Schoelcher. Il y a du feu en permanence et des pirates, même la

nuît.

PIRATES (Nb : 4)

guerriers moyens niv. 2

Armure : 2 (cuir) – armes : épée courte

PV : 12

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +12%

Par : -12%

Esq : -15%

coup : -

WDF : x3

1, 2 : SALLES DE STOCKAGE. Voiles, rames, goudron, outils de charpentier, cordes, grapins... etc sont stockés dans ces deux pièces.

3, 4 : RÉSERVES DE VIVRES. Tonneaux de viande salée ou fumée, sel, céréales, vin, bière... comme pour les deux pièces précédentes les portes sont fermées à clef et les clefs dans la poche du chef des pirates.

PIRATES (Nb : 2)

guerriers moyens niv. 2

Armure : 2 (cuir) – armes : épée courte, arbalète légère, carquois 10 carreaux

PV : 12

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +12%

Par : -12%

Esq : -15%

coup : -

WDF : x3

5 : COUR INTÉRIEURE. Un escalier donne accès à la plateforme au dessus de la porte d'entrée. Cette dernière est ouverte en permanence, sauf si les pirates sont en état d'alerte, auquel cas la porte est fermée et des gardes placés sur la plateforme.

PIRATES (Nb : 4)

guerriers moyens niv. 3

Armure : 4 (brigandine) – armes : épée courte, arbalète légère, carquois 10 carreaux

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

6 : CAVERNE PRINCIPALE. C'est une grande salle taillée dans le roc, haute de 60'. En a) une cheminée naturelle débouche à l'air libre. Du feu y brûle en permanence. Dans la salle, on voit des tables, des bancs, des paillasses à même le sol, des armes et des vêtements accrochés aux parois, ainsi que des torches qui fournissent l'éclairage. Des coffres contiennent de la nourriture en rations. Près du feu il y a de nombreux ustensiles de cuisine. Derrière le foyer caché par un bloc de rocher, se trouve l'orifice d'un étroit passage qui mène à l'extérieur sur l'autre flanc de la colline.

PIRATES (Nb : 10)

guerriers moyens niv. 2

Armure : 2 (cuir) – armes : épée courte

PV : 12

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +12%

Par : -12%

Esq : -15%

coup : -

WDF : x3

7 : SALLE. C'est là que se tient le chef des pirates et ses trois lieutenants. Elle se trouve à 45' au dessus de la précédente, on y accède par un escalier en bois. Les meubles sont de meilleure facture, visiblement pillés sur des bateaux. Un grand coffre à trois serrures est scellé dans le mur. Dedans se trouve le trésor des pirates : 2000 sous, 3000 deniers, 400 £, 17 pierres précieuses d'une valeur totale de 1100 deniers, un rouleau de parchemin sur lequel est écrit :

*Pour celui qui, renonçant au fer,
Pour vivre un autre métal préfère :
Un mouton pour la petite mer,
Un bouton pour entrer dans le ber,
Un croûton pour calmer le cratère,
Dans la salle peinte en vert,
A compter de celui qui est à l'envers,
Douze pas vers l'enfer,
Et six pieds sous terre,
Pour sortir prendre à revers.*

Pour le M.J. : il s'agit là, sous forme d'énigme, du moyen d'arriver à un trésor. Le papier a été trouvé sur un aventurier qui se trouvait sur un bateau attaqué par les pirates. L'aventurier est mort sans parler. Ceci peut constituer l'argument d'une aventure ultérieure à définir par le maître de jeu. La petite mer peut signifier un lac, le mouton une offrande pour un monstre du lac, le bouton un mécanisme secret pour pénétrer dans un ber, le croûton une offrande pour calmer quelque monstre dans un vase (cratère)... etc.

SILVER

Chef des pirates, guerrier supérieur niv. 5

Armure : 5 (cottes de mailles) – armes : épée 2 mains

DEX/16, STR/19, CON/15, INT/13, WIS/12

PV : 21

Fat : 17

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +20%

Par : -20%

Esq : -22%

coup : +2

WDF : x3

Au doigt il a un anneau qui lui permet de marcher sur l'eau.



C'est le chef des pirates : c'est un homme corpulent et basané, il porte la barbe et un début de calvitie. C'est un ancien capitaine de

marine qui s'est mutiné avec son équipage. Il s'est allié avec le magicien du Causse qui a recruté pour lui un bon nombre de pirates et lui a fourni les canots. Sa corpulence dissimule une agilité certaine et une grande force physique. Il est cruel et despotique, n'admet pas la contradiction et mène son monde avec une poigne de fer.

LIEUTENANTS DE SILVER (Nb : 3)

Tom, Gary et Chad, guerriers moyens niv. 4

Armure : 5 (cottes de mailles) – armes : épée courte

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 11", Poids 180 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

8 : SALLE. C'est la même que la précédente, au même niveau. 3 autres lieutenants de Silver y sont installés, ainsi que 8 hommes.

8 hommes équipent chaque canot, ainsi que le chef et trois lieutenants, quand un raid est en cours, le reste des pirates et trois lieutenants restent pour garder le camp.

LIEUTENANTS DE SILVER (Nb : 3)

Harvey, Elliot et Ben, guerriers moyens niv. 4

Armure : 5 (cottes de mailles) – armes : épée courte

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 11", Poids 180 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

PIRATES (Nb : 4)

guerriers moyens niv. 3

Armure : 4 (brigandine) – armes : épée courte, arbalète légère, carquois 10 carreaux

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

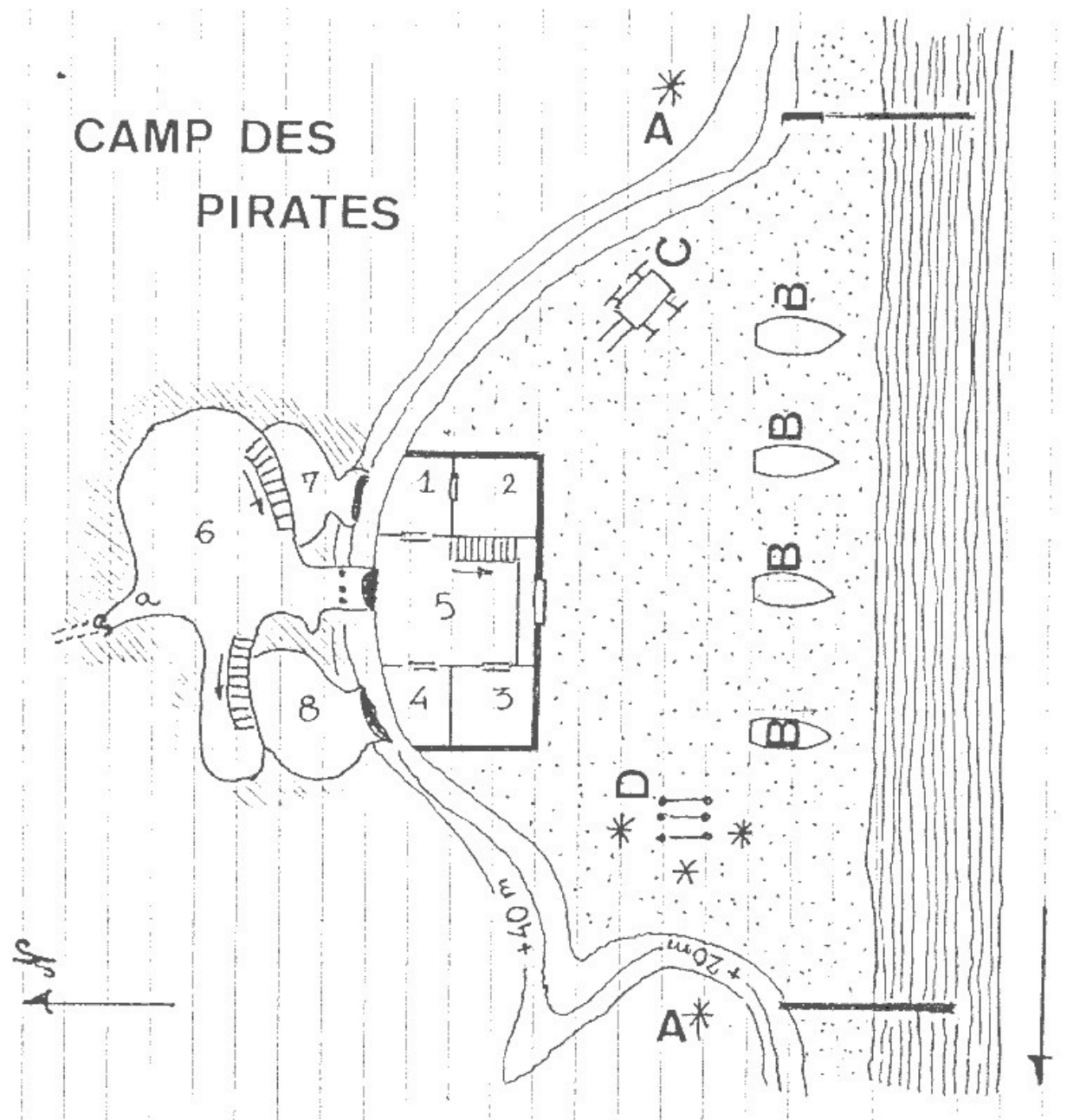
Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3



LE CAUSSE

Les aventuriers peuvent avoir été introduits dans cette intrigue contre leur gré, s'ils sont prisonniers dans les mines. Ils peuvent avoir

décidé d'explorer la région, suite aux rumeurs qu'ils auront recueillies.

Le maître de jeu doit leur faire comprendre par ses descriptions que la région est dévastée : une ferme

sur deux est abandonnée ou brûlée, toutes les fermes abandonnées ont été pillées et tout ce qui n'a pas été emporté a été cassé. Rares sont les champs qui sont encore entretenus. Dans de nombreuses fermes encore habitées, des étrangers se sont installés, régissant les anciens occupants et vivant sur le pays sans travailler. Régulièrement les paysans qui sont encore là sont dépouillés des fruits de leur travail par des expéditeurs en provenance de Jalte ou par des orcs des tours qui vont aux provisions. Les bergers se voient prélever sur leur troupeau plusieurs bêtes qui sont emportées ou parfois dévorées sur place.

De la part des habitants, les aventuriers rencontreront de la méfiance, car seuls les "occupants" ont droit de porter des armes. De la part des "occupants" ils rencontreront de l'hostilité s'ils passent pour des concurrents, ou la guerre ouverte s'ils sont pris pour ce qu'ils sont.

Si les aventuriers essaient d'acheter quelque chose aux habitants, ceux-ci refuseront arguant du fait que de toute façon leur argent leur sera repris. Si leur proposition s'adresse à des "occupants" elle paraîtra bizarre, car pour ces derniers il n'y a qu'à se servir.

D'une manière générale les aventuriers devront se rendre compte rapidement que la progression sur le Causse présente beaucoup d'inconvénients, s'ils ne se cachent pas.

Toute intrusion ouverte d'aventuriers dans le village de Jalte, aux alentours des mines, des tours de garde devra provoquer la bataille à la première rencontre d'occupants.

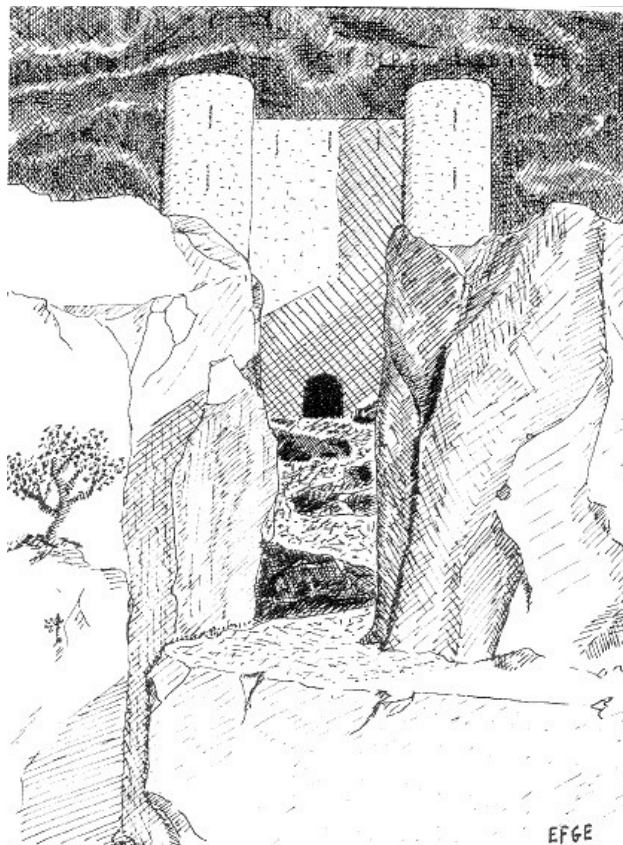
LES PORTES DU CAUSSE

L'ouvrage est représenté en illustration sur la couverture du module. La route qui va de Morth à Jalte franchit les falaises du Causse dans le lit d'un torrent qui a creusé une voie d'accès.

Il y a quatre ans le magicien qui contrôle le Causse a fait construire un ouvrage fortifié pour empêcher les échanges entre Morth et le Causse.

Cet ouvrage se compose d'un mur qui barre toute la largeur du lit du torrent et qui est flanqué de deux tours cylindriques établies sur le plateau. Le mur est percé en son pied d'une large porte renforcée de barres métalliques et de trous permettant de laisser passer les eaux du torrent. Ces trous sont protégés par des barreaux d'acier.

Les deux tours sont occupées par une garnison de mercenaires humains à la solde du magicien. Il y a toujours deux archers qui font des rondes au sommet du mur. Sur chaque tour il y a une baliste et trois mercenaires prêts à la servir.



Les mercenaires ne sont pas partie prenante du complot du magicien, il s'agit d'une troupe de soldats professionnels qui vend ses services. Une fois engagés, ils ne sont pas susceptibles de revenir sur le contrat, même si une offre supérieure leur est faite, sauf si leur employeur ne remplit pas sa part du contrat. Une fois par semaine un convoi de trois chariots en provenance de Jalte approvisionne la garnison.

Les mercenaires forment une troupe aguerrie et disciplinée destinée à donner l'assaut initial lors de l'invasion de la Baronnie. Une bonne partie d'entre les mercenaires est capable de monter et de se battre à cheval.

La porte dans le mur est très rarement ouverte. Les seules occasions sont pour laisser passer une troupe d'orcs qui revient avec des chevaux volés, et elles sont rares. Les mercenaires méprisent et détestent les orcs, mais leur devoir professionnel leur interdit de les combattre. Il est certain cependant qu'à la moindre provocation des Orcs, les mercenaires se feraient un plaisir de les massacrer.

1. **SALLE COMMUNE.** Elle prend toute la superficie de la tour. Un escalier monte au premier étage. Il y a une grande cheminée dans laquelle brûle du feu en permanence, 4 tables longues avec des bancs installées parallèlement les unes aux autres. La salle est éclairée par des lanternes suspendues aux murs. La porte qui donne sur l'extérieur est

condamnée la nuit, mais reste ouverte le jour si le temps le permet.

À droite de la cheminée il y a un plan de travail avec des ustensiles de cuisine, à gauche des étagères avec des assiettes en bois et des gobelets en étain. Un tonneau est mis en perce.

Trois coffres le long du mur contiennent des légumes secs et des salaisons.

Le cuisinier et ses deux aides sont en permanence dans cette pièce. La cloche qui leur sert à annoncer le repas peut aussi servir à donner l'alarme. Aux heures des repas tous ceux qui sont dans les tours et ne sont pas de garde sont réunis dans la pièce. En dehors des repas nombreux sont ceux qui restent pour jouer aux dés ou se livrer à d'autres activités. La consommation de vin est interdite en dehors des heures des repas.

L'escalier qui monte au premier étage aboutit à un palier avant de continuer jusqu'au sommet de la tour. La porte de gauche sur le palier donne sur le chemin de ronde au sommet du mur, celle de droite sur la salle 2.

2. DORTOIR. C'est là que dorment les hommes d'arme. Les paillasses sont alignées sur des châlits à deux étages. Au pied de chaque lit sont rangés les paquetages des occupants. Un paquetage comprend des sous-vêtements de rechange, une pierre pour aiguiser les armes, de la graisse pour le cuir, des rations sèches et une gourde vide.

Au mur pendent des arcs et des carquois, un coffre contient environ 400 flèches. La salle est faiblement éclairée par des meurtrières et des lanternes sourdes la nuit.

3. ENTRÉE. Dedans se trouvent en permanence 5 gardes. Ils disposent d'une table et de chaises. Au mur pendent les clefs de la porte. Quand il y a besoin de l'ouvrir, trois hommes descendent avec les clefs par un chemin qui mène à la porte du côté du Causse.

Ils contrôlent les allées et venues dans la tour et ne laissent personne monter les escaliers sans que la permission expresse n'en ait été donnée. La salle est éclairée par des lanternes.

L'escalier monte au premier étage. Il aboutit à un palier avant de continuer jusqu'à la terrasse. Sur le palier une porte fermée à clef donne sur le chemin de ronde. Une autre

porte donne sur la salle 6.

4. FORGE. C'est là que sont réparées les armes et les armures. Une forge et son soufflet ont été installés dans la cheminée. À côté se trouve un hucher rempli de charbon de bois, plus loin une enclume et diverses masses et outils de forgeron. Sur un établi sont posées des barres de fer et des plaques d'acier.
5. ENTREPOT. Stockage des armes, des vivres, des matériaux bruts tels que tissus, cuir, barres de fer... etc. Il est fermé à clef et la clef pendue au mur de la salle 3.
6. ANTICHAMBRE. Trois gardes et le comptable s'y trouvent en permanence. Les gardes disposent de tables et de chaises, le comptable d'un lutrin. Sur le lutrin sont posés deux livres, le premier est le livre de rôle avec les noms des soldats de l'unité et les sommes qu'ils ont reçues. Sur l'autre livre est tenu un compte détaillé des dépenses d'entretien pour l'unité. La salle est éclairée par des lanternes.
7. CHAMBRE. Ici couchent les deux officiers de la garnison. Ils disposent chacun d'un lit et d'une commode où ils ont rangé vêtements et sous-vêtements. Appuyées contre le mur et disposées sur un chevalet se trouvent leurs hauberts qu'ils enfileront s'ils doivent combattre. En temps normal ils portent une armure de cuir. La chambre n'est pas éclairée quand ils n'y sont pas.
8. CHAMBRE. C'est celle d'Azenard chef des mercenaires. Elle est meublée d'un grand lit en bois sculpté équipé d'une literie luxueuse.



Au mur est suspendu son portrait en armure

de plates. Une petite bibliothèque contient des ouvrages de stratégie et de logistique militaire. Sur une table est étalée une carte de Morth annotée à la main. Les notes portent sur le nombre et l'armement des hommes de la garnison.

Sur un écritoire à côté de la table se trouve un nécessaire à écriture, des feuilles de parchemin et une lettre qui n'est pas terminée. La teneur de la lettre est la suivante :

"En l'état actuel des forces en présence, aucune action n'a de chances d'aboutir si préalablement la garnison des tours de la porte n'a pas été neutralisée et les portes ouvertes. Même dans ces conditions il faut s'attendre à des combats de rue meurtriers, qui ne peuvent être envisagés que dans la certitude où Morth ne recevra pas de renforts du reste de la Baronnie ou de Rahaut."

L'auteur estime à deux ou trois jours de combats le temps pour soumettre la ville. La lettre n'est pas terminée ni signée.

Sur un chevalet de bois se trouve un haubert en mailles rivetées. Dans un fourreau, pendue au mur, se trouve une épée bâtarde dont la poignée est ornée de trois pierres précieuses.

Dans un coffret en bois sont rangées une dizaine de potions (il s'agit de potions de guérison fournies par le magicien).

Dans un coffre, et à côté du coffret, se trouvent des vêtements d'homme et quelques vêtements de femme, ainsi qu'un petit coffret fermé à clef (la clef est dans la poche d'Azenard) dans lequel se trouvent un bracelet, deux bagues et un collier assortis.

Sur le cheminée se trouve une statuette représentant un rétiaire et son trident. La pointe centrale est plus longue et plus fine que les deux autres. Sur le côté de la cheminée se trouve un petit trou circulaire dissimulé dans une moulure. Si la pointe du trident est introduite dans le trou, cela déclenche un mécanisme qui fait rentrer dans le mur la tablette de la cheminée, découvrant un compartiment dans lequel il y a 250 deniers et des pierres précieuses pour une valeur totale de 1250 deniers.

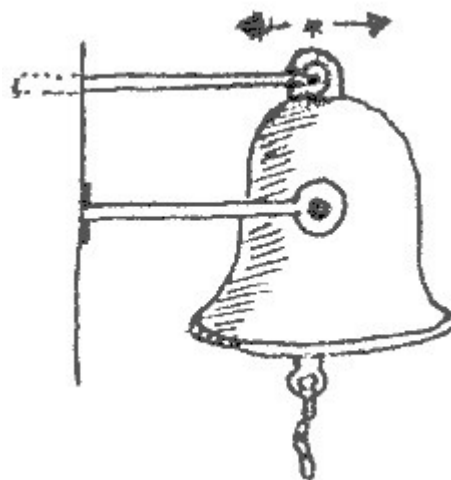
Le compartiment secret peut être découvert par un cambrioleur qui remarquera :

a) Qu'il n'y a aucun joint de mortier entre la

tablette et le mur ou entre la tablette et les montants de la cheminée (il y a un léger espace, de l'épaisseur d'une feuille de papier à cigarette, qui peut laisser supposer que la tablette ne repose pas contre les montants.) et enfin entre la poutre et la cheminée.

b) Le trou dans le montant de la cheminée.

L'examen du trou n'apportera aucune information complémentaire et l'utilisation de la statuette devra être trouvée par le joueur. Toute tentative de bouger la tablette autrement que par la méthode normale entraîne le déclenchement d'une sonnerie d'alarme. La sonnerie est produite par une cloche qui est suspendue au mur. Cette cloche semble devoir être actionnée par le cordon qui pend du battant. Un examen attentif de la suspension fera remarquer à un cambrioleur (s'il réussit son jet de compétence, comme précédemment pour trouver le compartiment secret) que la tige qui relie le sommet de la cloche au mur ne semble pas scellée, mais rentre dans le mur avec un léger espace, faisant ainsi soupçonner un piège.

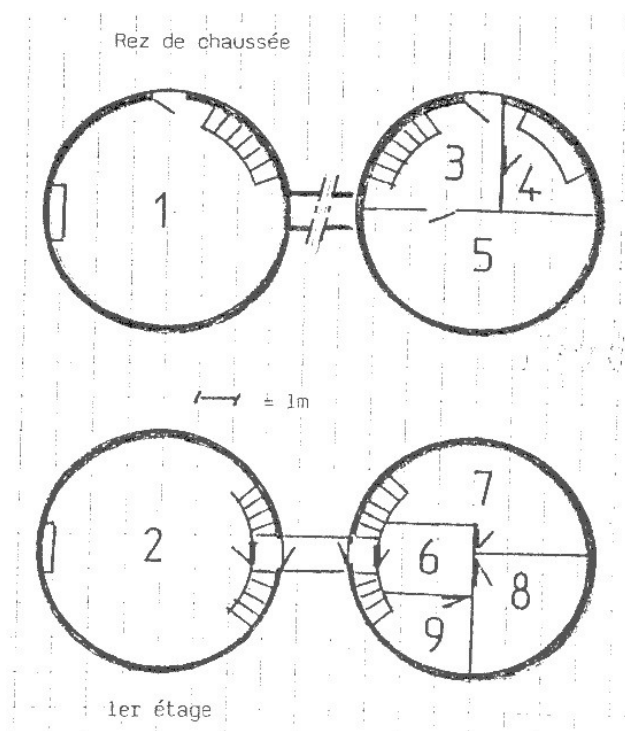


Le chef des mercenaires se sert de la cloche pour appeler les gardes qui se trouvent dans l'antichambre, mais n'en sonne qu'une fois. Si le piège est déclenché, la sonnerie durera 5 minutes. Le piège ne peut pas être désamorcé, mais on peut empêcher la cloche de sonner en interposant des chiffons entre le battant et la cloche (un sort de silence peut être efficace).

Plusieurs lanternes sont accrochées au mur ; elles ne sont allumées que si Azenard se trouve dans la pièce.

9. CHAMBRE. Elle est inoccupée. Elle sert au

magicien quand il rend visite à Azenard. On y trouve un lit préparé, un écritoire et une armoire vides.



AZENARD ET LA GARNISON

Azenard est le chef des mercenaires. Ancien attaché militaire d'un hobereau de province qui a été tué lors d'une querelle avec le châtelain voisin, son cousin. Ce dernier a pris possession de tous les biens de sa victime et a proposé à Azenard de lui jurer fidélité. Azenard a préféré s'enfuir et un certain nombre de ses subordonnés l'ont suivi. Sa femme a refusé de le suivre. Depuis il se loue avec sa troupe à qui veut bien le payer. C'est un personnage peu bavard, bien au fait de la stratégie militaire qu'il étudie pour son plaisir. Il met un point d'honneur à respecter ses engagements à la lettre. Son contrat avec le magicien court encore pour un an.

Il a les cheveux très courts, une trentaine d'années et est en pleine forme physique. Ses yeux gris clair lui donnent un regard froid difficile à soutenir, son attitude n'incite pas à la familiarité. Il ne se gêne pas pour dire ce qu'il pense en des termes parfois à la limite de la grossièreté.

Il n'a pas beaucoup d'estime pour son employeur dont il apprécie médiocrement les ruses. Il pense que pour vaincre dans une confrontation, la supériorité militaire est plus sûre que les ruses, dont il ne mésestime pas cependant les effets.

AZENARD

Capitaine des mercenaires, guerrier supérieur niv. 6
Armure : 7 (haubert) – armes : épée bâtarde, dague

DEX/17, STR/19, CON/15, INT/13, WIS/13, APP/15

PV : 24

Fat : 20

Taille : 6' 2", Poids 210 dr

Att : +25%

Par : -25%

Esq : -28%

coup : +3

WDF : x4

La garnison des portes du Causse comprend en tout avec les officiers 45 hommes. Les chevaux sont dans des écuries près des tours, gardés par 8 hommes.

ABBE

Lieutenant d'Azenard, guerrier moyen niv. 5

Armure : 7 (haubert) – armes : épée longue, dague

DEX/13, STR/14, CON/13, INT/12, WIS/10, APP/12

PV : 15

Fat : 13

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

EBERT

Lieutenant d'Azenard, guerrier moyen niv. 5

Armure : 7 (haubert) – armes : épée longue, dague

DEX/14, STR/12, CON/14, INT/11, WIS/11, APP/13

PV : 15

Fat : 13

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

MERCENAIRES (Nb : 21)

guerriers moyens niv. 3

Armure : 3 (cuir), bouclier – armes : épée longue

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

MERCENAIRES - ARCHERS (Nb : 21)

guerriers moyens niv. 2

Armure : 3 (cuir) – armes : épée longue, arc long, carquois 12 flèches

PV : 12

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +12%

Par : -12%

Esq : -15%

coup : -

WDF : x3

LE VILLAGE DE JALTE

C'est l'ancienne capitale du Causse. Depuis que le magicien noir a pris le pouvoir, la plus grande partie des habitants du village a été réduite en esclavage et sert à l'exploitation de la mine d'or.

Le reste est brutalement dominé et se terre. Les anciens habitants n'ont pas le droit d'avoir des armes, les maisons ont été fouillées et les armes saisies ainsi que les objets de valeur. Les anciens villageois n'ont pas le droit de posséder plus de l'équivalent de deux deniers en monnaie.

Les maisons abandonnées du village ont été réoccupées par toute sorte de bandits, de voleurs de grand chemin, de troupes d'orcs... etc. que le magicien a pu recruter à droite et à gauche. Il a dans le village un représentant qui est censé assurer l'autorité.

Le magicien compte lâcher ces troupes disparates sur Morth, une fois la résistance désorganisée, pour qu'elles se livrent au meurtre et au pillage et brisent dans l'oeuf, par la terreur, toute volonté de résistance de la part des civils.

Le représentant du magicien s'est installé avec quelques hommes dans l'ancienne mairie de Jalte. C'est un bâtiment situé le long de la route de Morth, en forme de U, fermé sur une cour intérieure. La porte donnant sur la rue est solide et ne peut être enfoncée sans moyens mécaniques.

MAIRIE DE JALTE

1. ÉCURIE pour trois chevaux. Un palefrenier (homme normal) dort sur place. C'est un ancien habitant du village qui a été requis pour cette tâche.
2. CUISINE-RESSERRE. La cuisine est équipée d'un gros fourneau de fonte, les étagères sont remplies de vivres entreposés, des instruments de cuisine sont pendus au mur.

Deux vieilles femmes du village y font la cuisine pour les habitants. Elles ne sont pas trop mécontentes car leur position leur permet de manger à leur faim. Ce qui n'est pas le cas de tout le monde.

3. SALLE COMMUNE. Deux grandes tables avec des bancs, un vaisselier avec de la porcelaine blanche ébréchée la meublent. Sur chaque table, un chandelier à trois branches éclaire la pièce. Sur les tables traînent des assiettes sales et un pichet rempli de vin.

Les habitants de la mairie se retrouvent dans cette salle à l'heure des repas.

4. CHAMBRE. Elle est occupée par Hermelin. Elle est meublée d'une paille sur un châlit. Dans un coffre sur un côté du lit se trouve un rouleau avec un sort de "saut". Le coffre est fermé à clef et la serrure est piégée. Si un voleur examine la serrure, il peut remarquer le trou qui est obturé par un fin parchemin recouvert d'un placage du même métal que la serrure. Le piège ne peut être désamorcé, mais il y a un moyen de le rendre inopérant en maintenant la poignée gauche soulevée. Un voleur peut noter le très léger déclic du mécanisme s'il manipule cette poignée (sous réserve d'un jet sous compétence réussi, comme pour toutes les activités de cambrioleur).

Toute tentative d'ouverture du coffre sans tenir levée la poignée gauche, déclenche le piège : une aiguille empoisonnée traverse le parchemin et vient piquer celui qui manipule la serrure.

Outre le rouleau il y a dans le coffre une baguette dans un étui en cuir, des vêtements, et dans une petite boîte des pastilles pour dissimuler l'orifice du piège.

5. 6 et 7

CHAMBRES. Y sont regroupés 6 hommes d'armes deux par deux. Chaque chambre est meublée de deux lits et d'une armoire. Dans la chambre 7 pend une tapisserie assez belle

mais dont la valeur est diminuée car le bas en est brûlé. Sous une latte du parquet, il y a une bourse en cuir contenant 8 £ et 31 deniers.

BAR et CLAM

guerrier moyen niv. 3

Armure : 3 (cuir), bouclier – armes : épée longue

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

GLAMIN et STAMIN

guerrier moyen niv. 4

Armure : 5 (cotte de mailles) – armes : hache 2 mains, dague

PV : 14

Fat : 12

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

OURKH et GLARK

guerrier moyen niv. 3

Armure : 3 (cuir) – armes : épée longue, arbalète légère, carquois 12 carreaux

PV : 13

Fat : 10

Taille : 5' 11", Poids 180 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

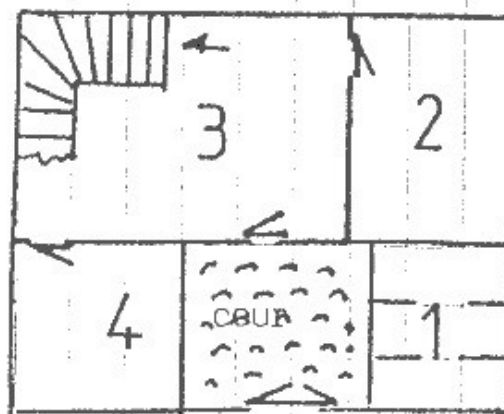
coup : +1

WDF : x3

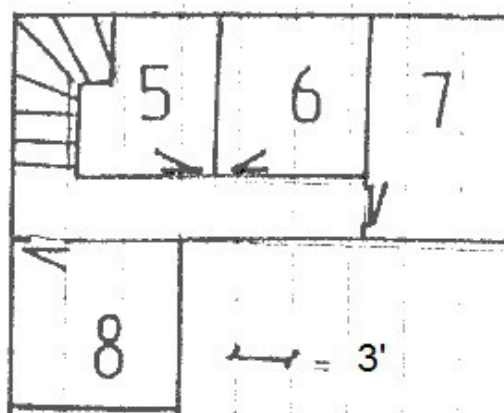
8. CHAMBRE. C'est celle de Kaspar, "l'échevin" du village. On y trouve un lit en bois avec une literie brodée. Sur une tablette à côté du lit se trouve un chandelier à trois branches en argent. Dans le tiroir de la tablette se trouvent des bijoux de femme :

un pendentif, un collier et une boucle de ceinture en or avec des pierreries.

Toutes les ouvertures des pièces donnent sur la cour intérieure, aussi bien au rez de chaussée qu'au premier étage, sauf pour les chambre 5 et 6 qui ont une petite ouverture donnant sur la rue derrière la mairie. Cette ouverture n'est pas assez grande pour permettre le passage à autre chose qu'un animal de petite taille tel qu'un chat ou un gros oiseau.



Rez de chaussée



1er étage

HERMELIN

Il a été logé par Kaspar qui pense qu'il peut lui être utile. Personne ne voulant loger avec lui, il dispose d'une chambre pour lui tout seul. Il paraît 80 ans, se tient tout courbé, pratiquement bossu et boite de la jambe gauche.

Il a été dans sa jeunesse l'apprenti d'un magicien et a pu ainsi apprendre quelques sorts. Cependant son intelligence médiocre l'a rapidement limité.

Il cache sous sa robe, dans son dos, un poignard qu'il peut lancer avec une habileté surprenante.

Dans la journée il erre dans le village et ses

environs. Il déteste tout le monde et ne poursuit que ses propres buts. Il pense que tout désordre est de nature à le favoriser. S'il pense que les aventuriers peuvent semer le trouble dans le village, il peut aussi bien leur donner des renseignements, puis après dénoncer leur présence à Kaspar, pour se faire bien voir.

Il est très vindicatif et n'oublie jamais une insulte. Il n'attaquera jamais le premier par devant, mais attendra que son ennemi lui ait tourné le dos et se soit éloigné pour lancer un sort, puis son poignard, puis son dernier sort en touchant son adversaire si nécessaire. Il achève toujours un ennemi à terre.

HERMELIN

apprenti magicien raté MKL/1

Armure : 0 (rien) – armes : dague

DEX/19, STR/9, CON/11, INT/10, WIS/11, APP/8

PV : 9

Fat : 7

Taille : 5' 6", Poids 150 dr

Att : +10%

Par : -10%

Esq : -10%

coup : -

WDF : x3

Sorts de commande :

- charmer les personnes (niv. 1)

Sorts d'invocation :

- invoquer des gargouilles (niv. 1)

KASPAR

C'est un voleur qui bénéficie de la protection du magicien. Les 6 hommes d'armes sont là pour assurer sa protection et son autorité. Ponctuellement il se fait obéir par les autres habitants du village, quand il donne en personne un ordre précis. Les consignes à long terme ou données indirectement ne sont exécutées qu'une fois sur deux.

Une fois par semaine il se rend avec ses hommes et 3 chariots à la porte du Causse pour ravitailler les mercenaires.

KASPAR

voleur niv. 4

Armure : 3 (cuir) – armes : épée longue, dague

DEX/17, STR/12, CON/13, INT/13, WIS/11, APP/10

PV : 11

Fat : 9

Taille : 5' 8", Poids 170 dr

Att : +12%

Par : -12%

Esq : -15%

coup : -

WDF : x3

Il se déplace sans bruit: 27%, et se dissimule dans l'ombre:20%.

GARDES DU CORPS DE KASPAR (Nb: 3)

guerrier moyen niv. 4

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : épée longue, dague

PV : 19

Fat : 13

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +20%

Par : -20%

Esq : -22%

coup : +2

WDF : x3

GARDES DU CORPS - ARCHERS (Nb: 3)

guerrier moyen niv. 3

Armure : 3 (cuir) – armes : épée longue, arc court, carquois 12 flèches

PV : 17

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

Les numéros qui suivent correspondent à ceux qui sont portés sur le plan de Jalte (voir ci-dessous).

2. TAVERNE. Elle a été reprise par un homme nommé Schutz, après que l'ancien propriétaire a été envoyé aux mines. Le rez de chaussée fait office de débit de boisson et on y joue aux dés. Le patron loge chez lui trois jeunes filles de Jalte qu'il oblige à se prostituer. Les chambres de l'étage sont réservées à cet effet. Quand elles ne travaillent pas, les jeunes filles sont dans la salle du bas. Cette dernière est éclairée par des lanternes.

Le maître de jeu pourra prélever divers personnages de Jalte pour peupler la taverne.

Schutz est un voleur, il porte une armure de

cuir et a deux poignards. Il peut aussi lancer un sort de suggestion qui lui permet d'influencer une personne (il lui arrive de s'en servir aux dés quand une grosse somme est en jeu).

SCHUTZ

voleur niv. 7, talent naturel MKL/1

Armure : 2 (cuir) – armes : dague

DEX/15, STR/14, CON/13, INT/13,
WIS/11, APP/10

PV : 16

Fat : 15

Taille : 5' 8", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

sorts de commande :

- suggestion (niv. 2)

- maladresse (niv. 2)

sorts d'illusion :

- passe passe (niv. 1)

sort de science ancienne :

- vision nocturne (niv. 1)

3. MAISON DES FEMELLES ORCS. Toute une tribu de femelles et de marmots orcs a colonisé ces trois maisons un peu à l'écart du village. Ce sont les familles des orcs qui sont installés dans les tours et à qui le magicien a interdit de vivre avec leur famille.

Il y a en tout une cinquantaine de femelles avec, en plus, une demi douzaine de leurs mâles, venant de diverses tours, en permission régulière ou non. Tout ce petit monde vit à l'écart du village car les "occupants" voient d'un très mauvais oeil ces monstres dégoûtants.

Toute personne passant à proximité sera assaillie par une nuée de très jeunes orcs qui bousculeront, insulteront, s'agripperont et essaieront de faire les poches. Le tout se passera sous l'oeil attentif des mamans que

le bruit aura attirées sur le pas de la porte.

Si quelqu'un frappe un rejeton, ces dernières ameuteront le voisinage de leurs cris et se porteront au devant de l'imprudent pour l'insulter et demander réparation sonnante. Tout ceci sous l'oeil intéressé des mâles présents qui seront, eux aussi, sortis sur le pas de la porte. Ils n'interviendront que si des coups sont échangés. Le calme ne reviendra qu'au prix d'espèces sonnantes.

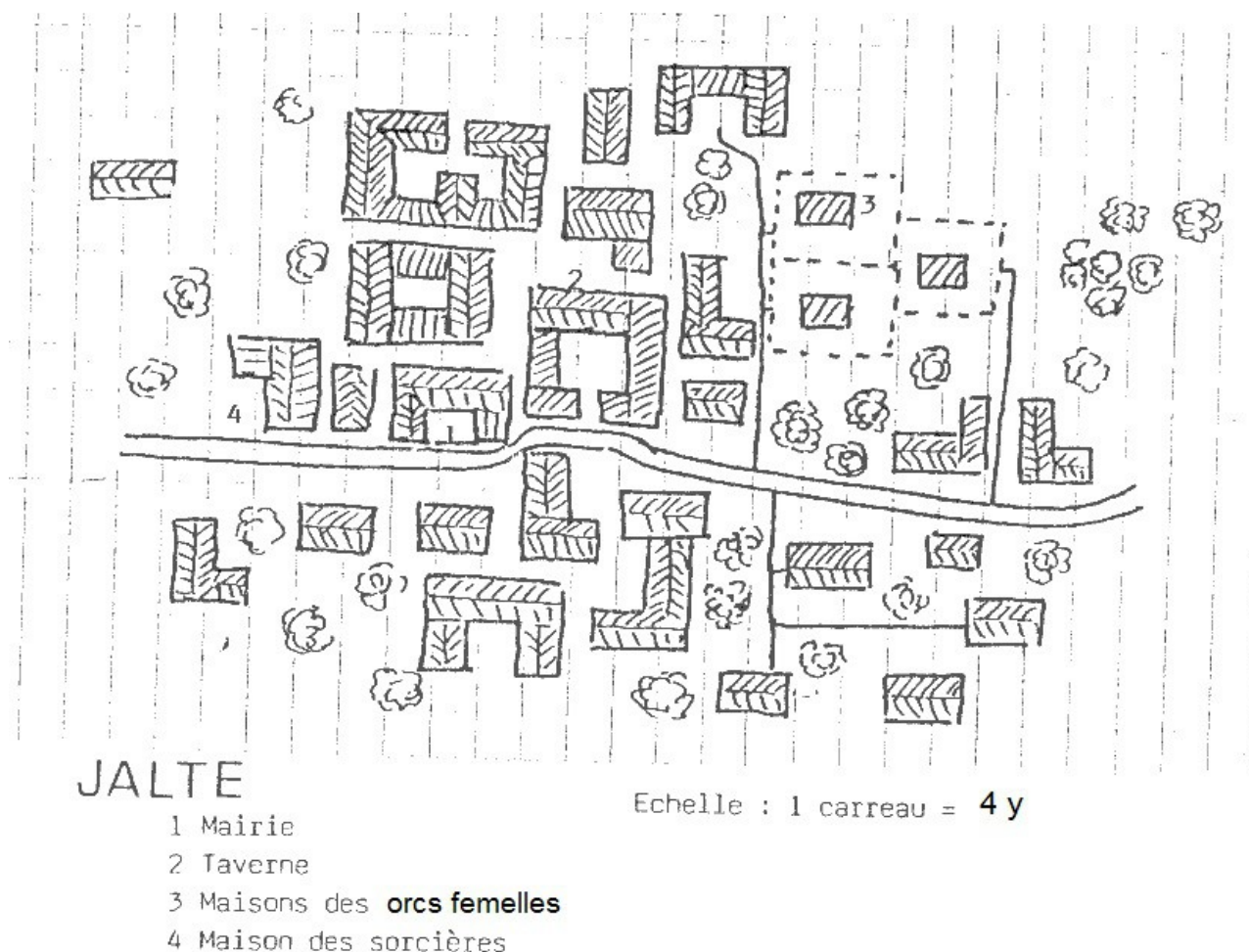
4. MAISON DES SORCIÈRES. 3 vieilles femmes édentées habitent cette maison à l'entrée du village. Elles sont spécialisées dans la fabrication des potions empoisonnées dont on trouvera quantité dans la maison, ainsi qu'un gel empoisonné pour enduire les armes. Prise isolément aucune n'est dangereuse, mais si elles s'y mettent toutes les trois, elles peuvent jeter une malédiction une fois par jour. Par exemple : "çui-là qu'il s'enferme chaque fois qu'il sort son fer" (le destinataire se blessera chaque fois qu'il sortira son épée), ou encore, pour un magicien : "que ses doigts se nouent quand vient l'heure du potage magie" (échec des sorts) ou encore pour un clerc : "çui-là qu'il crie quand il prie" (le malheureux prophèrera d'affreux blasphèmes chaque fois qu'il voudra prier son Dieu).

Dans leur maison on trouve des tas de chaudrons, des pots remplis de choses indéfinissables, des plantes séchées.

Deux petits garçons du village les servent et vont ramasser des plantes pour elles. Pour plus de sûreté elles les ont rendu muets.

Répartis dans le village on trouve une quinzaine de spadassins de toute sorte, qui serviront à peupler la taverne et à fournir une opposition aux aventuriers si ceux-ci se font un peu trop remarquer.

À noter que les aventuriers ne pourront résider au village ou même y entrer sans fournir d'explications à Kaspar. La seule susceptible de le convaincre est prétendre avoir été embauché par un mystérieux personnage, dans ce cas Kaspar suspendra sa décision en attendant de pouvoir vérifier (une semaine de délai).



ASTER

guerrier moyen niv. 3

Armure : 3 (cuir) – armes : épée longue, dague

PV : 13

Fat : 9

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +15%

Par : -15%

Esq : -18%

coup : +1

WDF : x3

coup : +1

WDF : x3

DONNEY et PATRICK

guerrier moyen niv. 5

Armure : 5 (cotte de mailles) – armes : masse d'arme, dague

PV : 15

Fat : 13

Taille : 5' 11", Poids 180 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

CRAMIN

guerrier moyen niv. 4

Armure : 5 (cotte de mailles) – armes : hache 2 mains, dague

PV : 14

Fat : 12

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

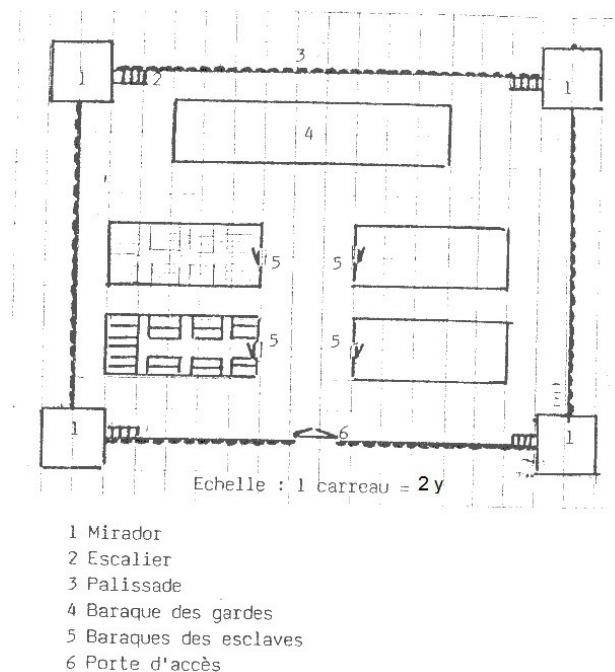
Ils participent aux batailles, puis parcourent le champ de bataille en achevant les blessés pour détrousser les cadavres.

LA MINE D'OR

Elle se trouve au nord de Jalte, au pied des montagnes. Le magicien a fait prolonger la route jusqu'aux galeries.

Les esclaves qui exploitent la mine sont regroupés dans un camp situé le long de la route à une demi-heure des mines, dans la direction de Jalte.

Le camp est entouré d'une palissade en rondins de 12' de hauteur, à chaque angle se trouve un mirador à 20' de hauteur. Dans le camp il y a 5 baraquements en bois, sur pilotis (le plancher est à 20" du sol, laissant un vide sous la baraque). 4 de ces baraquements sont occupés par des esclaves, le 5ème est occupé par la garde du camp composée de 12 orcs commandés par un officier orc.



La journée des esclaves se déroule immuablement de la façon suivante :

- 5h : Réveil. Les portes des baraquements sont ouvertes, distribution d'une écuelle de soupe et d'un quignon de pain (2 esclaves sont affectés à la distribution). Chaque esclave possède son écuelle. Le quignon est emmené à la mine pour le repas de midi.
- 5h15 : Appel. Les prisonniers sont alignés devant leur baraque et comptés.
- 5h30 : Départ à la mine. L'escorte est composée de 9 orcs armés d'arbalètes
- 6h : Arrivée, distribution des outils. Le chef mineur, un orc qui habite sur place une petite baraque, passe en revue le front de taille et donne ses instructions pour la journée. Il fixe également le nombre de chariots qui doivent être évacués et donc la quantité de travail à fournir. Chaque galerie de mine (il y en a trois) se divise en deux fronts de taille. 3 esclaves travaillent à l'abattage sur chaque front. Derrière eux deux autres chargent le minerai sur des

chariots. Il y a quatre de ces chariots par galerie, et quatre prisonniers sont nécessaires pour pousser un chariot hors de la mine jusqu'au chantier de lavage du minerai. 4 esclaves sont affectés au boisage des galeries. En tout donc trente prisonniers par galerie.

Chaque galerie est exploitée par la population d'un baraquement, et les prisonniers du quatrième baraquement sont affectés au lavage. Les gardiens ne rentrent pas dans les galeries : ils restent à l'extérieur et comptent les chariots qui sortent et surveillent les mineurs qui sont à l'extérieur. Si une brigade n'a pas rempli le quota fixé le matin, elle est privée de repas le soir.

- 18h : Fin du travail, les outils sont repris et stockés dans la baraque destinée à cet effet.
- 18h30 : Retour au camp, distribution d'une écuelle de soupe.
- 18h45 : Extinction des feux. Les portes des baraquements sont bloquées de l'extérieur.

La distribution de nourriture est calculée de telle sorte qu'il n'est pratiquement pas possible d'en économiser sans s'affaiblir. Deux hommes normalement nourris sont capables de faire le travail de trois pendant deux jours, au-delà ils s'affaibliront notablement. Les points de vie perdus pour cause de fatigue ne peuvent être récupérés à moins d'un jour de repos par point de vie (ce qui pratiquement veut dire qu'ils ne peuvent être récupérés en travaillant à la mine).

Lorsque les aventuriers arriveront à la mine, le maître de jeu les répartira au hasard dans les lits du baraquement (il y a 36 lits superposés dans chaque baraquement). Ils seront tous dans le même baraque cependant. Si ils veulent se regrouper, il faudra qu'ils négocient des échanges de lits avec les occupants de la baraque. Les tentatives d'intimidation physique susciteront la réaction collective des occupants de la baraque.

Le maître de jeu pourra agrémenter les mornes journées des mineurs de quelques incidents, par exemple une crise de démence de DENOISEUX, qui nécessitera l'intervention de trois gardiens pour le maîtriser et qui lui vaudra, en représailles, quelques coups de pommeau d'épée et de pied, et la perte de quelques points de vie. Si les aventuriers augmentent leur production le temps qu'il guérisse, ils s'attireront sa reconnaissance.

Prévoir aussi quelques fouilles surprises des aventuriers sur le chemin du retour, et des baraques.

Les aventuriers seront répartis de façon aléatoire aux

travaux dans la mine, sauf pour les nains qui seront obligatoirement affectés à la taille.

Chaque baraquement est constitué par un bâtiment sans fenêtres et sans éclairage. Les esclaves couchent sur des châliis superposés regroupés par 4. Chaque baraquement a son responsable, désigné par le chef du camp, qui est personnellement tenu pour responsable de tout manquement à la discipline du camp (il sera en conséquence opposé à toute tentative d'évasion dont il ne ferait pas partie).

Outre le responsable, il y a dans chaque baraque un mouchard qui renseigne les gardiens. Ce dernier devra être découvert et neutralisé si les aventuriers veulent tenter une évasion.

La majorité de ceux qui logent dans la baraque des aventuriers est prête à tenter l'évasion (mais pas une révolte ouverte). Une minorité (1/6) craint les représailles, ils pensent que même si l'évasion réussit, ils n'ont aucune chance sur le Causse et seront forcément repris. Ils s'opposeront donc à une tentative s'ils en ont connaissance, dans un premier temps en essayant de dissuader les promoteurs de l'évasion, et en cas d'échec, dans un deuxième temps en les dénonçant.

Pour ce qui concerne les orcs, ils sont féroceement tenus en main par leur chef. Ce dernier sait parfaitement que s'il devait se produire une évasion, il serait tenu pour responsable par le magicien et risquerait sa vie. Sa réaction en cas d'évasion sera de chercher à reprendre les fuyards le plus vite possible par ses propres moyens. S'il n'y arrive pas et que les évadés ne sont pas trop nombreux, il organisera un effondrement dans la mine et prétendra que les évadés y ont trouvé la mort.

PNJ OCCUPANT LE BARAQUEMENT DES AVENTURIERS

ANTON VERBRUCKE : Ancien fermier dont la ferme a été brûlée et la famille massacrée. Il hait les orcs et il pense plus à tuer qu'à s'évader.

MICHEL HAZELBLADE : C'est l'ancien shériff de Jalte (le guet). C'est un personnage sûr, prêt à aider et à saisir la première occasion sérieuse de s'évader. Il connaît tous les anciens habitants du Causse et ceux ci l'aideront s'il le peuvent sans risque (à part ceux qui ont eu maille à partir avec lui : 02 %).

Guerrier moyen niv. 4

Armure : 0 (rien) – armes : -

DEX/13, STR/17, CON/13, INT/15, WIS/13, APP/12

PV : 14

Fat : 12

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

ANDRE TECHENEY : Il est là depuis le commencement de l'exploitation de la mire. Usé par le travail, il n'espère plus rien. Il n'agira ni dans un sens ni dans l'autre. C'est un ancien fermier.

PIERRE VAASSEL : C'est le mouchard, il renseigne les orcs contre quelques guignons de pain supplémentaires. Tous les soirs un ou plusieurs esclaves de chaque baraquement sont convoqués devant le chef du camp qui leur pose des questions sur les autres prisonniers. Quand le tour de vaassel arrive, il dit ce qu'il sait. Il n'est pas mauvais mais il a une peur panique des orcs. C'est l'ancien tenancier de la taverne de Jalte, d'ou son surnom : "tavernier".

ROGER ASSEMBLEUR : c'est le responsable pour le baraquement. Il a été choisi car on a pensé qu'il s'imposerait à ses camarades, ce qu'il a fait. C'est un ancien berger et il connaît tous les coins et recoins du Causse, il peut être d'une aide efficace mais s'opposera à toute tentative dont il ne ferait pas partie.

BERNARD CATACHRESE : ancien greffier de la mairie de Jalte. Il n'est pas taillé pour résister à l'effort physique qui lui est demandé tous les jours. Il sait parfaitement qu'il s'affaiblit de jour en jour et que sa seule chance de survivre est de tenter une évasion. Il n'est pas en mesure d'apporter une aide efficace.

EVERT PROOSE : Ce voleur a été placé à la mine par le nouveau "échevin" de Jalte avec qui il a eu "des mots". Lui aussi veut s'évader. Il peut être utile, car outre ses compétences, il a dans Jalte des amis qui n'hésiteront pas à l'aider. Il n'hésitera pas non plus à trahir ses compagnons s'il y trouve un avantage personnel.

voleur niv. 3

Armure : 0 (rien) – armes : -

DEX/16, STR/12, CON/14, INT/13, WIS/11, APP/13

PV : 10

Fat : 8

Taille : 5' 10", Poids 160 dr

Att : +10%

Par : -10%

Esq : -10%

coup : -
WDF : x3

Se cacher dans l'ombre : 15%, déplacement silencieux : 21%.

BENOIT DENOISEUX : c'est une force de la nature d'un naturel très doux, sauf que de temps à autre il soit sujet à des crises violentes vis à vis des orcs. En fait il ne se déplairait pas à la mine si ces derniers n'y étaient pas. Le travail ne lui pose pas de problème, il est capable d'en abattre le double pendant deux jours. Il a d'excellentes capacités de chasseur. Sa piètre intelligence fait qu'il est à peine capable d'articuler quelques phrases. Il est d'une fidélité sans faille envers ceux qui lui ont rendu service.

roturier niv. 4

Armure : 0 (rien) – armes : -

DEX/11, STR/20, CON/16, INT/8, WIS/7, APP/11

PV : 11

Fat : 9

Taille : 6', Poids 190 dr

Att : +12%

Par : -12%

Esq : -15%

coup : -

WDF : x3

PIER et STONE AIGLIN : Ces deux frères nains ont été enlevés par les pirates alors qu'ils venaient de Miège et allaient à Morth par l'ancienne route. Ils ont été gardés en vie et envoyés aux mines pour leurs compétences de mineur. Ils sont peu communicatifs et grognons. Ils ont découvert un passage dans la mine mais n'en ont rien dit et l'ont camouflé derrière un boisage. Ils n'en parleront aux aventuriers que si ceux-ci leur parlent d'évasion et leur inspirent une confiance totale.

Guerrier moyen niv. 4

Armure : 0 (rien) – armes : -

DEX/13, STR/16, CON/15, INT/12, WIS/12, APP/11

PV : 14

Fat : 12

Taille : 4' 5", Poids 105 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

Les autres personnages sont des humains normaux,

(roturiers niv. 3-5).

POSSIBILITÉS D'ÉVASION

Pour les aventuriers il peut être envisagé de creuser un tunnel sous leur baraque, l'espace sous le plancher le leur permet. Il leur faudra des outils pour déclouer les planches et pour creuser. Si le tunnel est à 6' de profondeur, il y a 10% de chances pour qu'il s'effondre, 2% si ce sont les nains qui le creusent. Son percement ne prendra pas moins d'une semaine si 4 personnages s'y mettent (1 pour creuser et 3 pour faire le chaîne pour évacuer la terre).



LA GALERIE DE MINES

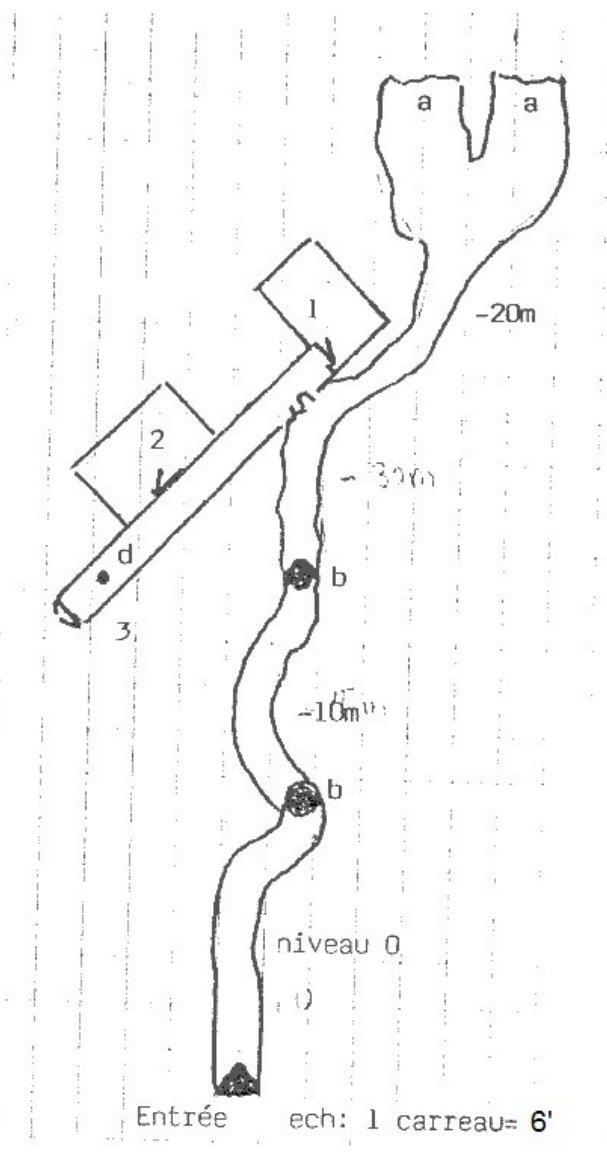
Elles sont divisées en trois tronçons, chacun a un niveau différent. La communication entre les niveaux se fait à l'aide d'un "ascenseur" constitué d'une plateforme que l'on peut faire monter ou descendre à l'aide de cordes et de palans. Le premier tronçon est au niveau 0 (niveau du sol), le deuxième à -30', et le troisième à -60'. Les galeries sont éclairées par des lanternes tous les 60' environ.

- Fronts de taille.
- Puits, ou "ascenseurs".
- Issue découverte par les nains et camouflée derrière un boisage. Elle donne sur un couloir non éclairé et qui sent fortement le renfermé.

Les nains ne l'ont pas encore exploré quand les aventuriers arrivent à la mine.

- La salle est complètement vide et la poussière recouvre le sol en totalité. La porte est fermée à clef. Proose a des chances normales de l'ouvrir avec un clou de charpentier tordu.
- Dans cette salle, il y a deux tonneaux dans le fond desquels il reste un peu d'eau croupie (maladie si les aventuriers en boivent : dysenterie pendant 1-4 jours). Un sac en tissu traîne, dans un angle de la pièce, dedans : une dizaine de bougies et un briquet à amadou.

3. Double porte en bronze. Il n'y a aucun moyen de la franchir elle est fermée de l'autre côté par des barres métalliques. Essayer de creuser un passage pour éviter la porte provoquera un effondrement de la galerie, ce dernier point apparaîtra clairement à un nain.
- d. Au pied de la porte se trouve un squelette. Il porte une jacquette d'armure en cuir encore utilisable bien que sentant encore affreusement mauvais. Sous le squelette il y a un morceau de tissu paraissant curieusement propre et neuf (il s'agit d'une cape d'elfe). On peut encore récupérer sur le squelette une épée courte rouillée, une dague dans état correct, un arc dont la corde est cassée et non réparable, deux flèches en bon état.



NOTES POUR LA CAPE D'ELFE

Cet objet magique précieux ne permet pas, malgré toutes ses qualités, de se rendre vraiment invisible.

Son apparence prend celle de l'environnement comme le ferait un animal mimétique, ceci ne permet pas de dissimuler son ombre quand on est en plein soleil, ni de se déplacer sans être repéré si l'on est sous observation. La cape permet cependant d'améliorer de +40 % les chances d'un déplacement discret, ou de se cacher.

LES TOURS DU CAUSSE

Trois tours ont été construites par le magicien sur les falaises du Causse, toutes les trois sur le même modèle.

1. ENTRÉE. 12'x12'. L'escalier du fond mène au premier étage salle 4. Il y a toujours dans cette entrée assis sur un banc, deux orcs en armure de cuir armés d'un fléau et d'un poignard passé dans la ceinture.
2. CAGIBI. S'y trouvent des stocks de vivres (immangeables pour des aventuriers normalement constitués). La chair humaine est plus que probable. Il y a aussi une longue échelle de corde qui permet de descendre la falaise. Cette échelle forme un gros rouleau qui ne peut être transporté que par trois hommes au moins.
3. CUISINE. Cette salle de 18'x30' fait office de cuisine et de salle à manger. L'odeur est plutôt repoussante pour des aventuriers.

À l'extérieur sur le mur de la tour, côté falaise, un anneau permet d'accrocher la corde.

Dans la salle il y a une grande cheminée où brûle en permanence un feu, un empilage de bois à brûler, une grande table avec des bancs, des étagères avec des vivres et des instruments de cuisine, un tonneau de groog (boisson orc à base de sang). Il y a toujours sur place deux vieilles qui font la cuisine et ne sont pas susceptibles de se battre. Elles dorment sur place.

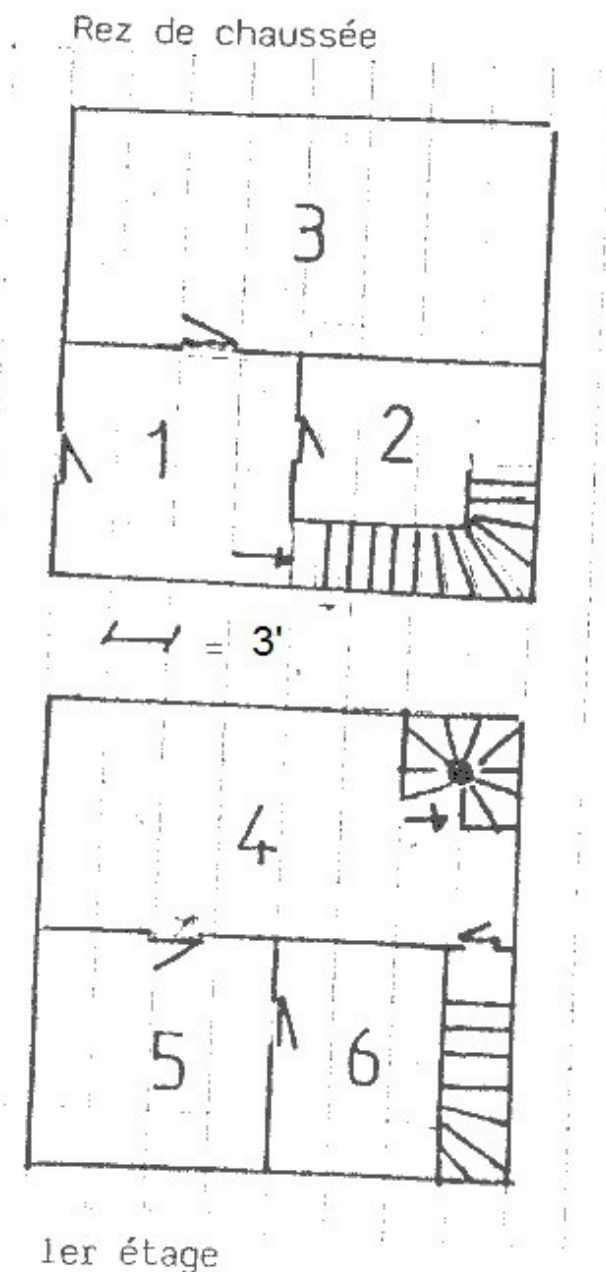
3-6 orcs essayent de jouer aux dames, mais, ne connaissant pas les règles, ils se disputent pour savoir si les pions blancs doivent être sur les cases blanches et les noirs sur les cases noires, s'il s'agit d'empiler les pions ou de les faire rouler. Un autre sous le coup d'une révélation fait remarquer que pions et damier sont deux jeux différents puisque les pions sont ronds et les cases carrées. Le raisonnement imparable emporte la conviction de l'assemblée.

4. DORTOIR. C'est le "lieu de vie" de la garnison. De la paille est répandue à même

le sol. Il y a quelques coffres brisés contenant des vêtements, des arbalètes sont suspendues à des clous dans le mur. Dans un tonneau ouvert il y a une centaine de carreaux. Un escalier à vis mène à la terrasse.

5. CHAMBRE des gardes du corps du chef. Ils ont des lits et une armoire commune dans laquelle ils ont pendu quelques vêtements qui sont sales, sans valeur et sentent mauvais. Sur une étagère il y a trois livres très abîmés, résidus de quelque pillage et dans un coffre des vêtements de femme, dont certains sont tachés de sang. Parmi eux une robe brodée de fil d'or.
6. CHAMBRE du chef de la garnison. C'est un officier orc qui ne se distingue pas physiquement de ses subordonnés.

Dans la chambre il y a un lit avec sommier, matelas, literie en lin et couvertures en laine. Une armoire, fixée au mur et qui ne peut être déplacée sans être cassée, contient d'assez beaux vêtements, visiblement pas à la taille du chef. Un mécanisme secret, sous l'armoire, derrière l'un des pieds permet de faire coulisser un panneau dans le fond du meuble. Le panneau découvre une petite niche creusée dans le mur de la tour où se trouvent 4 pierres précieuses : 1 aiguemarine, 1 jade et 2 topazes, et trois bijoux : 1 bracelet ivoire et or, une boucle de ceinture en argent niellé et une broche en jade montée dans un petit cadre en or.



Le chef des orcs et sa tribu ont été recrutés il y a quatre ans par le magicien qui leur a promis de leur livrer le Causse. Il leur a interdit de loger leurs familles dans les tours. Celles-ci se sont donc installées à Jalte, avec la conséquence qu'il y a toujours au moins deux orcs en visite plus ou moins régulière à Jalte.

Il y a, en principe, deux orcs armés d'arbalètes qui montent la garde sur le toit des tours. Ils n'y sont, en fait, qu'une fois sur deux.

Lorsque les aventuriers se présenteront à la tour, le maître de jeu effectuera un tirage pour déterminer combien d'orcs sont présents :

01-05 : Le chef et le moitié de la garnison sont partis récupérer des déserteurs.

06-12 : 1 garde du corps et 5 orcs sont absents.

13-50 : 4 orcs manquent.

50-95 : 2 orcs manquent.

96-00 : Tous les orcs sont présents.

10% de chances cumulatives par heure pour que les absents reviennent.

GARNISON DES TOURS.

AGROUK

officier Orc niv. 7

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : épée courte, dague

DEX/14, STR/17, CON/17, INT/9, WIS/7, APP/7

PV : 13

Fat : 10

Taille : 4' 11", Poids 115 dr

Att : +12%

Par : -12%

Esq : -5%

coup : +2

WDF : x2

GARDES DU CORPS (Nb : 3)

Artog, Kachnak et Spelch guerriers Orc niv. 4

Armure : 5 (cotte de mailles), bouclier – armes : cimeterre

PV : 12

Fat : 7

Taille : 4' 8", Poids 95 dr

Att : +5%

Par : -5%

Esq : -

coup : +1

WDF : x2

ORCS (Nb : 16)

guerrier Orc niv. 2

Armure : 3 (cuir) – armes : cimeterre, arc court, carquois 12 flèches

PV : 11

Fat : 5

Taille : 4' 6", Poids 80 dr

Att : -

Par : -

Esq : -

coup : -

WDF : x2

Il y a 1/1d6 chance qu'une flèche qui a atteint un personnage soit empoisonnée.

NOTES CONCERNANT LE MAGICIEN

Les aventuriers ne le rencontreront pas en principe et, s'il le font, ce devrait être leur perte.

Personne ne sait où il habite, ni comment il se déplace. Aucun de ceux qui ont eu des contacts directs avec lui, et ils ne sont pas nombreux, ne serait d'accord avec les autres sur son aspect physique, son âge ou même sa race.

Il se peut que les aventuriers n'en entendent même pas parler, car ceux qui l'ont rencontré le craignent et n'en parleront pas spontanément.

Il faudra que les aventuriers en fassent beaucoup pour le décider à intervenir en personne, auparavant il leur dépêchera JACK, son assassin préféré, qui coule des jours heureux et discrets à Jalte en attendant qu'on ait besoin de lui.

JACK

assassin niv. 6

Armure : 2 (cuir) – armes : épée longue, dague

DEX/18, STR/13, CON/12, INT/14, WIS/11, APP/13

PV : 14

Fat : 13

Taille : 5' 10", Poids 170 dr

Att : +18%

Par : -18%

Esq : -20%

coup : +1

WDF : x3

Il dispose de gel empoisonné pour ses armes et de poison ingestif. Il se présentera probablement déguisé en marchand ou en paysan.

CHAPITRE V : AUTRES INDICATIONS POUR LE M.J.

RENCONTRES

Lors de leurs déplacements les aventuriers seront amenés à faire des rencontres plus ou moins agréables.

Il est recommandé au maître de jeu d'établir à

l'avance des tables de rencontres afin de ne pas être pris au dépourvu lorsque les dés auront indiqué une rencontre.

Nous donnons ci-après des indications générales pour chaque zone de la Baronnie.

ZONES "CLAIRES" DE LA BARONNIE

Le Baronnie est une zone civilisée et habitée, la circulation y est relativement sûre. Éviter de mettre un dragon dans les zones cultivées.

Prévoir des animaux sauvages courants : sangliers, cerfs... etc. Éventuellement des bandits ou des voleurs en troupes peu nombreuses.

Prévoir aussi des marchands ambulants, des rémouleurs, des paysans se rendant au marché... etc.

FORÊT DE PALANT

Cette zone est déjà plus dangereuse : en plus des bandits on y trouve nombre d'animaux et plus dangereux que ceux qui vivent dans la campagne ouverte : loups, ours... etc et des personnages franchement peu recommandables du genre uruk hai, ogres... etc

MARAIS

C'est une zone dangereuse et non contrôlée, adapter les rencontres au site : pas de renards du désert ! Des reptiles, des animaux aquatiques, des personnages pas vraiment aimables : des fantômes, des feux follets... etc.

CAUSSE

C'est la partie la plus dangereuse : orcs, personnages hostiles, pas ou peu d'aide à espérer des habitants.

Animaux des montagnes, monstre en attente de quelque occasion de défouler sa méchanceté naturelle... etc.

CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

Il n'est pas dans l'intention du magicien de se croiser les bras en attendant que les aventuriers arrivent dans son laboratoire pour le défier au corps à corps.

L'honorable lecteur aura pu se rendre compte que ce mauvais personnage a des intentions précises visant la répartition du pouvoir dans la Baronnie. Le présent paragraphe décrit ce que seront ses actions si les aventuriers n'y mettent le hola.

Le tableau chronologique donné ci-après présente les événements tels qu'ils se passeront si les aventuriers échouent en toute chose.

Les dates qui sont données le sont à titre indicatif, et

peuvent très bien être changées par le M.J.

Le but du magicien est de prendre le pouvoir de façon occulte (l'aspect extérieur du pouvoir ne l'intéresse pas) dans la Baronnie afin de s'assurer les ressources nécessaires à ses recherches.

Vertubleu, quant à lui, voudra le pouvoir dans la Baronnie mais pourra se contenter de l'aspect "extérieur" du pouvoir. Il présente pour le magicien l'avantage de lever deux obstacles majeurs : le Baron et son chef militaire par l'assassinat, le conseil de Morth par le chantage. Les deux sont faits pour s'entendre au moins dans un premier temps.

Le plan du magicien exige une coordination que lui seul est en mesure d'assurer : les bandits de la forêt de Palant attaqueront et prendront le château de Palant, provoquant une expédition de secours de Morth. Les hommes lézards attaqueront un "ranch" de Rahaut de façon qu'au moment où de l'aide sera demandée par le fils du Baron, les cavaliers soient engagés dans les marais en expédition punitive.

À ce moment, Morth étant dégarnie, les portes en seront ouvertes par trahison par des hommes infiltrés en ville grâce aux pirates.

La ville, surprise, ne devrait pas résister plus d'une journée. Ne laissant pas le temps à ceux qui sont partis vers Palant de revenir.

Le but minimal de Guerre du magicien est la prise de Morth et de Palant, provoquant la chute de Eim et lui livrant le nord de la Baronnie. Évidemment la prise de toute la Baronnie fait partie de ses projets à long terme, mais passe par le siège de Mantge.

Le tableau des événements est la conséquence logique de tout ceci. Il est à espérer que les aventuriers introduiront quelque grain de sable dans cette mécanique, et, par voie de conséquence, limiteront ou retarderont les plans du magicien.

Ce dernier n'est pas un imbécile : il n'entreprendra rien qui n'ait une bonne chance de réussir, et se débarrassera des obstacles potentiels. Le M.J. devra gérer ces adaptations en fonction des situations ou des modifications créées par les aventuriers. Un certain nombre de situations sont examinées avec leurs conséquences au chapitre "indications pour le jeu", le M.J. pourra s'en inspirer utilement.

La réaction du magicien peut aller jusqu'à suspendre "sine die" ses projets ce qui correspond à un succès complet pour les aventuriers, auquel cas le M.J. devra distribuer avec générosité honneurs et récompenses de façon à ce que tous les aventuriers atteignent un niveau supérieur.

TABLEAU DES ÉVÉNEMENTS (J = jour d'arrivée des aventuriers)

-1000 ans	Une bataille oppose les elfes de la forêt de Somveille (Palant) à des envahisseurs qui sont rejetés à la rivière et massacrés par les cavaliers de Rahaut.	J+17	Retour de l'aubergiste. Le magicien est en ville chez ses agents.
-455 ans	Création de la Baronnie par Hildebrand de Morth.	J+19	Vertubleu revient de Miège avec deux tueurs et s'installe dans une maison à l'extérieur de Morth, avec Hober et ses complices.
-368 ans	Vertubleu assassine son père et prend le pouvoir.	J+20	Les agents du magicien entreprennent la tournée des armateurs, violente altercation chez Ethendir Morlat, l'échevin de Morth.
-358 ans	Vertubleu victime d'un sort disparaît.		
-6 ans	Le magicien arrive sur le Causse.	J+21	Le magicien a une entrevue avec Vertubleu en dehors de Morth. Ils se mettent d'accord.
-5 ans	Le magicien est maître du Causse.		
-4 an	Construction des tours du Causse, toutes les communications entre le Causse et la Baronnie sont coupées. Une expédition organisée par le Baron renonce devant la porte du Causse.	J+22	Vertubleu a soudoyé des employés de la résidence du Baron.
-3 ans	Le magicien installe les bandits dans la forêt de Palant.	J+23	Vertubleu menace Alharam Bertin, violente altercation entre les deux hommes. Bertin fait demander une audience au Baron, il est assassiné avant d'avoir pu le rencontrer.
-2 ans	Le magicien prend le contrôle des pirates. Ses complices en ville commencent à oressurer les armateurs.		Un renfort de 10 hommes arrive de Miège par bateau et se rend discrètement dans la forêt de Palant.
-1 an	Le magicien commence à exploiter la mine de Jalte et à recruter des troupes pour envahir Morth. Les vols de chevaux commencent à Rahaut. HOBER achète le caveau, tombe de vertubleu et découvre le corps.	J+24	Un chariot bâché escorté de trois mercenaires passe la porte de Morth et livre un bélier aux bandits de Palant. Vertubleu et le magicien se rencontrent à l'extérieur de la ville et mettent au point les détails de leur plan.
-6 mois	Le magicien entre en pourparlers avec le shaman des hommes lézards. Hober recrute ses complices.	J+26	Vertubleu s'est fait élire représentant de la guilde des négociants. L'enquête sur l'assassinat de Bertin piétine.
-1 jour	Hober vole un livre chez le libraire.		Vertubleu tient par la terreur les représentants des guildes. Un fils de Bertrand Jeurom a été enlevé.
jour J	Les aventuriers arrivent à Morth. Première rencontre avec Hober. Le crieur public annonce la récompense proposée par le libraire.	J+27	Les pourparlers entre le magicien et le shaman aboutissent.
J+3	Marché. Soirée musicale à l'auberge.	J+28	La nuit. Vertubleu grâce à ses complicités s'introduit dans la résidence. Le Baron et le chef de sa maison militaire sont égorgés.
J+4	Tentative de vol à la tire sur l'un des aventuriers.		10 hommes en provenance du Causse s'installent discrètement en ville dans des maisons louées à cet effet par les agents du magicien.
J+10	Les aventuriers rencontrent à nouveau Hober.		
J+13	Hober réveille Vertubleu.		
J+14	L'aubergiste part à la chasse dans les marais. Vertubleu part à Miège en bateau.	J+29	Le jour. Les Bandits assiègent Palant. Le fils du Baron est élevé à la fonction de Baron. La nouvelle du siège de Palant arrive vers

midi. Le conseil de Morth refuse de voter la mobilisation. Le couvre feu est décrété, la porte de Morth fermée.

Le fils du Baron, sa garde et ses cavaliers se portent au secours de Palant en fin d'après midi.

La garde de Morth est confiée au capitaine le la garnison.

Palant tombe dans la soirée. Tandis que les hommes lézards attaquent et détruisent un ranch de Rahaut.

La nuit. Les hommes du magicien prennent par trahison une des tours de la porte de Morth. L'opération, très discrète, aidée par la magie, passe inaperçue.

J+30 Le fils du baron prévenu de la chute de Palant a fait halte et envoyé un émissaire à Morth pour demander des renforts en vue de reprendre le château.

Les agents du magicien aidés par Hober et Vertubleu ont ouvert par force les portes de la ville aux troupes du magicien.

Le conseil de la ville réuni décide d'envoyer un parlementaire pour connaître les conditions d'une trêve.

La mobilisation n'est pas votée. Quelques citoyens crient des slogans hostiles devant les portes de la mairie. Les combats de rue font rage, des maisons brûlent, des citoyens commencent à quitter la ville.

Le magicien exige la capitulation sans conditions et qu'on lui livre le fils du Baron. Ses exigences sont rejetées, l'émissaire du fils du Baron sème la confusion. Le conseil décrète le huis-clos et fait évacuer la salle du conseil. Début d'émeute réprimé. La mobilisation n'est pas votée, le conseil se retire sans avoir pris de décision. En début d'après midi, le fils du Baron qui a appris la nouvelle fait marche forcée vers Morth, il dépêche un émissaire à Rahaut pour demander de l'aide.

Le soir la plus grande partie de la ville est prise et quand le fils du baron arrive il croise les restes des militaires de Morth en débandade. Il décide de s'arrêter à l'extérieur de la ville pour attendre les cavaliers de Rahaut.

L'émissaire du fils du Baron qui a reçu une réponse négative du roi de Rahaut, ses guerriers étant entrés dans les marais,

rejoint le fils du Baron dans la nuit.

J+31 Le fils du Baron décide au matin, après quelques escarmouches avec les troupes du magicien de se replier sur Mantge et de faire évacuer Eim.

J+32 Eim s'est repliée sur Mantge, non sans difficultés, en laissant la moitié de ses effectifs sur le terrain.

J+33 Les troupes du magicien se sont avancées le long de la rivière Aure, commence une guerre de guerrilla de part et d'autre des rives et pour le contrôle du pont.

Au delà, la suite logique des événements est que le magicien et Vertubleu disposant de la moitié de la province, auront besoin d'un répit pour digérer leur conquête et se renforcer en vue du siège de Mantge : la forteresse est puissante et il ne peut être envisagé de la prendre d'assaut, il faudra l'affamer...



INDICATIONS POUR LE JEU

Les conséquences possibles de quelques actions des aventuriers sont examinées ci-après :

LES AVENTURIERS RÉVEILLEN VERTUBLEU

Pour ceci il suffit de prononcer son nom en présence de son corps et sachant de qui il s'agit. Dans ce cas l'action des aventuriers précipitera les événements :

ceux-ci seront avancés en décalant les événements décrits à partir de J+13 d'autant de jours qu'il restait à courir jusqu'au réveil de Vertubleu par Hober.

LES AVENTURIERS EMPÊCHENT HOBER DE RÉVEILLER VERTUBLEU

Dans ce cas les événements seront retardés de 15 jours car le magicien devra renforcer ses troupes pour compenser le fait qu'il ne pourra faire assassiner le Baron ni neutraliser le conseil de la ville. La conquête de Morth se passera selon le même plan du point de vue militaire, mais les combats seront plus longs et plus difficiles, la résistance étant conduite par le Baron soutenu par le conseil de la ville.

Les combats pour la prise de la ville dureront trois jours, le fils du Baron aura le temps de revenir de Palant pour y participer, la retraite s'effectuera en bon ordre et les troupes du magicien durement éprouvées ne pourront envisager de mettre le siège devant Mantge avant un mois.

LES AVENTURIERS DÉTRUISENT LES HOMMES-LÉZARDS

Cette partie du plan est essentielle, si les hommes lézards ne sont pas en mesure d'attaquer un ranch de Rehaut, le magicien enverra des hommes à lui pour effectuer cette tâche indispensable. Il s'arrangera pour qu'on croit avoir affaire à des hommes-lézards, ou, au moins pour qu'il soit bien clair que les attaquants sont venus des marais. Le retard apporté aux plans du magicien peut être estimé à 10 jours, le temps d'infiltrer ses hommes dans les marais.



LES AVENTURIERS DÉTRUISENT OU AFFAIBLISSENT LES BANDITS

Le magicien prendra le temps qu'il faudra pour reconstituer leurs forces de façon à ce quelle atteignent le niveau initialement prévu. Retard de un jour pour trois hommes à remplacer, plus une semaine si le chef doit être remplacé.

LES AVENTURIERS DÉTRUISENT OU AFFAIBLISSENT LES PIRATES

Les pirates doivent permettre aux hommes du magicien de traverser la rivière au moment de l'attaque, puis si les combats dans la ville se prolongent de prendre les défenseurs en tenaille, enfin assurer le blocus du fleuve Seldon, Morth une fois prise. Le magicien reconstituera donc les forces des pirates comme précédemment celles des bandits.

LES AVENTURIERS DÉTRUISENT OU AFFAIBLISSENT LES TROUPES DU CAUSSE

Qu'il s'agisse des orcs ou des mercenaires, les troupes seront remplacées comme précédemment.

LES AVENTURIERS METTENT LES AGENTS DU MAGICIEN HORS D'ÉTAT DE NUIRE

Ils seront remplacés par d'autres qui laisseront tomber le racket des armateurs et agiront si discrètement qu'il n'y a aucune chance qu'ils soient repérés par les aventuriers. Temps gagné : une semaine.

Bien entendu tout ces contretemps attireront l'attention du magicien s'ils se multiplient.

SUITE DE L'AVENTURE

Une suite au présent module "Mission à Miège" est en cours d'édition. L'argument en est le suivant : la Baronnie est envahie et le nord en est perdu. Le siège va être mis devant Mantge et les émissaires du fils du Baron se sont fait arrêter sur le fleuve par le blocus des pirates.

Frère Bidoine demande aux aventuriers de remplir une mission de la dernière chance : porter un appel au secours à l'échevin de Miège en passant par l'intérieur des terres pour éviter le Blocus.

REMERCIEMENTS

Pour la qualité de leur test et de leur jeu :

- Laurent AISSAOUI
- Alain ALLIOUX
- Marc BOULANGE
- Alain COLOMBATO
- Patrick FERRY
- Andrée JACOB
- Monique GENSBURGER
- Thierry LEPRINCE
- Thérèse

IN MEMORIAM

LOG-LOG, Hobbit, voleur

GALBAH, Nain, Guerrier-voleur, fils de Vahalba du clan de Vackna et sa mule TALAH

TEHELPE, demi elfe, magicien-voleur

CARRECK, Humain, ranger

ont la douleur de vous faire part de la perte de leurs compagnons d'aventures
morts au champ de (dés)honneur :

- GURLUCK, gnome, voleur-illusioniste, missing in action.
- BALAIN, nain, guerrier, missing in action.
- POF, humain, guerrier, retourné chez sa maman.
- SHARN, demi elfe, guerrier clerc, missing in (ex)action.
- YPOCRIT, demi elfe, guerrière prêtresse magicienne, sournoisement piquée par un serpent.
- EXCALIBUR, elfe, guerrière magicienne, enlevée par un ogre et dévorée.
- Frère LOUIS, humain, prêtre, mort au combat.
- ETÉOCLE, demi orc guerrier, assassin, mort au cours d'une tentative d'évasion de la prison de Mantge.
- SUL-LAURE, demi elfe, guerrier voleur, abattu par Etéocle.

