

La malediction des Blancgriffons

Table des matières

<u>TABLE DES MATIÈRES</u>	<u>2</u>
<u>NOTE LIMINAIRE</u>	<u>3</u>
<u>SYNOPSIS</u>	<u>3</u>
<u>CHAPITRE PREMIER - LA FOIRE DE ENWERTON</u>	<u>4</u>
UNE PREMIÈRE JOURNÉE TRANQUILLE.....	5
LE CIRQUE DE DEJENZOR EN ÉMOIS.....	5
LE VOL CRAPULEUX.....	6
<u>CHAPITRE SECOND - HOCUS POCUS</u>	<u>7</u>
PREMIERS INDICES.....	8
◆ EXAMEN DE LA CARRIOLE	9
UN OBSERVATEUR TROP CURIEUX.....	10
LA POURSUITE.....	12
◆ COMMENT GÉRER LA POURSUITE?.....	12
L'INTERROGATOIRE	14
LE CONCOURS DE SORTILÈGES	15
<u>CHAPITRE TROISIÈME - ROUGE DRAGON CONTRE BLANCGRIFFON.....</u>	<u>16</u>
VOYAGE VERS BLANCGRIFFON.....	16
CASTEL BLANCGRIFFON	16
UNE VISITE IMPROMPTUE.....	18
PRÉPARATIFS	18
L'ANTRE D'ASSEKENSARAVINAR	19
SUS AU DRAGON ROUGE.....	20
CONCLUSION	21

Note liminaire

Ce scénario pour personnages de niveau 7 se déroule dans une petite ville, qui pourrait se situer dans n'importe quel univers de D&D. Elle ne doit rien avoir de réellement particulier, si ce n'est qu'elle accueille régulièrement une foire commerciale de grande renommée qui fait tripler sa population pendant deux semaines.

Il faut espérer que vos joueurs ont du cœur, et qu'ils aiment jouer les héros. En effet, si leur bon cœur ne les pousse pas à venir en aide au jeune Balardin, ils passeront totalement à côté de l'aventure (et vous aurez du mal à meubler la soirée).

Si vous avez aimé ce scénario, ou si vous avez le moindre commentaire, n'hésitez pas à m'envoyer un p'tit [e-mail](#), ça fait toujours plaisir...

Synopsis

Les PJ se rendent dans la ville de Enwerton, attirés par la foire s'y déroulant tous les ans au plus fort de l'été. Un des événements les plus attendus de la foire est le concours de sortilèges. Pendant ce concours, des mages présentent au public des sorts inédits, tentant de remporter un prix très intéressant. Cette année est un grand cru, 27 mages s'étant inscrits au concours. Un jeune magicien sympathique a de grandes chances de remporter le concours, mais ses composantes de sorts, très rares, lui ont été dérobées. Il va engager les PJ afin de les retrouver avant le concours. Le voleur, une fois démasqué, dévoilera aux PJ que toute l'affaire cache quelque chose de plus grande envergure. Une grande aventure attend alors les PJ, qui se verront confrontés à un adversaire de taille...

Chapitre Premier - La foire de Enwerton

Attirés par la foire annuelle, les PJ arrivent à Enwerton quelques jours avant le début des festivités. Sur la route, de nombreuses personnes se rendent au même endroit, dans une ambiance bon enfant.

La ville est en effervescence, des dizaines de chapiteaux sont dressés, les auberges sont pleines à craquer, la foule abonde, et le soleil est au rendez-vous. Les échoppes se comptent par centaines, les spectacles sont innombrables, et les pickpockets s'adonnent à leur passe-temps favori.

La sécurité est assurée par la milice de la ville, qui recrute pour l'occasion une centaine d'hommes supplémentaires. Ils sont habillés de tuniques rouges et vertes, et patrouillent par groupe de 5, toujours menés par un garde permanent.

La milice de Enwerton

Chaque patrouille de 5 hommes est dirigée par un milicien expérimenté (homme d'armes de niveau 5). Ses 4 acolytes sont des hommes d'armes de niveau 2 ou 3. Ils portent une cotte de maille, et utilisent des épées longues. Le chef possède un cor qui permet d'appeler des renforts. Dans ce cas, une seconde patrouille arrive en 3d4 rounds, et deux autres 3d10 rounds plus tard.

Dans toute ces agitation, divers endroits retiennent plus particulièrement l'attention. En voici quelques-uns:

L'arène de Grik le borgne

Il s'agit d'une petite arène pouvant accueillir deux cents spectateurs. Ils viennent applaudir des pugilistes, qui sont très spectaculaires. A certaines heures, une personne du public peut se porter volontaire. Pour 5 pièces d'argent, elle peut se mesurer à Gognar, une véritable bête humaine. Un éventuel vainqueur remporte 15 pièces d'or. Les gagnants sont rares, même si parfois Gognar laisse la victoire filer pour "appâter le client". Gognar est un guerrier de niveau 4 qui possède une force de 18!

La cage féroce

Ici encore de petits gradins ont été aménagés autour d'une cage en fer de 7 mètres de côtés. Dans celle-ci, des animaux divers se combattent, et on peut évidemment parier. Cela va des chiens sauvages, aux primates en passant par les fauves. Parfois, s'il est en vaine, le propriétaire propose des combats de kobolds ou de gobelins, que le public affectionne.

L'échoppe de Ibn Al-Melik

Venu d'une lointaine contrée, Ibn Al-Melik vend des denrées rares, mais d'une qualité exceptionnelle. Dattes, figues, épices, armes (toujours de maître), et même quelques objets magiques. Il propose aussi tout un éventail de composantes de sorts et de foci. Enfin, ses tissus sont très appréciés de la noblesse.

Jilda la cartomancienne

Jilda ne possède pas de réels dons de magie, et pourtant, à l'aide son tarot, elle peut lire l'avenir des gens. Tous les faits qu'elle annonce sont vrais, mais toujours très

vague. Ses services coûtent 1 pièce d'or. Soyez créatif mais vague, afin qu'à un moment de l'aventure, le joueur pense voir la réalisation des prophéties de Jilda.

Aldrik le prêtre fou

Aldrik voyage de foire en foire tout au long de l'année. Il se dit prêtre du dieu sans nom, qui va bientôt revenir pour punir les infidèles. Il délire complètement, et a l'esprit totalement dérangé. Pourtant, de nombreuses personnes l'écoutent, souvent des déçus des religions officielles.

Le cirque de Dejenzor

Il s'agit d'une troupe itinérante composée d'acrobates et de clowns. Mais le clou du spectacle, c'est le numéro de dresseur de monstre de Dejenzor lui-même. Dejenzor est un demi-ogre très impressionnant. Avec son fouet, il mate des monstres tels des manticores (dont la queue a été privée de ses dards), des worgs et un éléphant (ce qui impressionne la plupart des gens qui n'ont jamais vu un tel mastodonte).

L'amphithéâtre Dagarikk

C'est ici que se déroule le concours de sortilèges originaux. Il s'agit d'un théâtre en bois pouvant accueillir trois cents personnes (à 3 pièces d'or l'entrée). Dagarikk est le propriétaire. C'est un piètre magicien, mais un homme très sympathique.

Sur toute la foire, on peut trouver toutes sortes d'activités pour se détendre et passer le temps: on peut jouer aux dés, au lancer de dards, boire, danser, se battre, faire un bras de fer, trouver des filles de joie (de toutes les races d'ailleurs), discuter magie, religion, réparer ses armes et armures ou en acheter des neuves, acheter des vêtements, et beaucoup d'autres choses encore. La foire est un endroit très vivant, tentez de rendre cette ambiance colorée et musicale.

Une première journée tranquille

Le jour de leur arrivée, faites découvrir la foire aux PJ. Laissez-les flâner, faire leurs achats, s'amuser. Improvisez un défi au bras de fer, un jeu de dés, ou bien laissez traîner les mains d'un pickpocket dans leurs poches. Rien de critique ne doit se passer aujourd'hui, si ce n'est que les PJ doivent entendre parler du concours de sortilèges originaux qui se déroule le cinquième jour de la foire dans la soirée, à l'amphithéâtre Dagarikk.

Le cirque de Dejenzor en émois

Le deuxième jour, pendant leur balade, les PJ se retrouvent, comme à leur habitude, au mauvais endroit au mauvais moment. Alors qu'ils passent à proximité du cirque de Dejenzor, deux manticores se sont échappées. Les employés du cirque les poursuivent, mais sans grand succès. Les monstres sèment la terreur, et les PJ sont aux premières loges. Les employés du cirque leurs crient de les aider en attrapant les monstres, sans trop les abîmer. Ils promettent une forte récompense. Notez que les manticores, sans leurs dards, et avec les dents limées, ne sont plus trop dangereuses.

Le cirque récompensera les PJ pour chaque manticore capturée. D'abord, ils recevront des entrées gratuites, mais également 15 pièces d'or chacun.

Cet incident somme toute mineure est là juste pour faire réaliser un exploit aux PJ. Le jeune magicien Balardin est témoin de la scène, et est très impressionné par ces aventuriers sans peur et sans reproche... Cela va avoir son importance quelques heures plus tard.

Le vol crapuleux

Balardin rentre alors dans la carriole qui lui sert d'habitation, afin de répéter son sortilège pour le concours qui approche. Il est effondré lorsqu'il se rend compte que les composantes de son sort, très rares, lui ont été dérobées.

Il s'affale dans son fauteuil, hagard, et les larmes ne tardent pas. Balardin est très prometteur, n'est encore que 4ème niveau, mais n'a que 14 ans...

Le soir est tombé quand il reprend quelque peu ses esprits. Il ne veut pas se laisser faire. Il repart dans la foire à la recherche des PJ. Selon lui, de tels héros arriveront à retrouver les composantes avant le concours.

Chapitre Second - Hocus Pocus

Où que soient les PJ, Balardin les trouve. Il est vêtu de son ample robe bleu clair, et porte son chapeau pointu. A le voir, on se rend compte qu'il n'est pas très sûr de lui... Il s'approche avec tout son courage, et s'adresse aux PJ. Sa voix est claire dans les premiers mots, puis se met à trembloter, il se met à transpirer, il rougit, et les larmes lui montent aux yeux.

“Bien le bonsoir, nobles aventuriers. Je me nomme Balardin, et je suis magicien. Cela vous dérange si je vous parle? Non? Merci. J'ai été victime d'un odieux vol. Et comme j'ai remarqué la classe avec laquelle vous avez capturé ces deux manticores tout à l'heure, je pensais que peut-être, vous voudriez bien m'aider. Je dois participer au concours de nouveaux sortilèges dans trois jours. Je pense que je peux gagner. Mais voilà, en rentrant chez moi, j'ai vu que mes composantes de sort avaient disparu. Sans elles, je ne peux pas lancer le sort. Et comme elles sont très rares, il n'y a pas moyen d'en acheter ici. Je suis désespéré. Allez-vous m'aider?”

Balardin propose de donner toutes ses économies aux PJ, et même l'argent qu'il gagnera au concours s'ils retrouvent ses composantes. Au total, cela fait 143 pièces d'or, 17 d'argent et 12 de cuivre. Il dit aussi qu'il pourrait partager avec les mages du groupe certains de ses sorts tout à fait gratuitement. Si les PJ trouvent cela trop peu, il dit aussi posséder une ancienne carte au trésor. Il attendait de devenir un magicien aguerrit avant de partir en quête de ce trésor, mais il acceptera à contrecœur de leur donner la carte en récompense.

L'histoire de Balardin

Le jeune Balardin est un noble, mais il s'en passerait bien. Il est le fils du duc Denebar de Blancgriffon, un excellent guerrier. Denebar voulait logiquement que son fils suive la voie des armes, et devienne un guerrier capable de lui succéder. Hélas pour lui, Balardin a fait la connaissance d'un mage qui passait en ville. Remarquant le potentiel du jeune homme, le mage, Aggadrin, est resté quelques temps afin de former Balardin. La formation se faisait dans les secret, mais quand le duc l'apprit, il entra dans une colère folle. Il fit chasser Aggadrin et boucla Balardin à double tour dans ses appartements. Balardin réussit néanmoins à s'enfuir grâce à une servante qui l'aimait bien. Depuis un an, le jeune homme voyage afin de parfaire sa magie. Il aime cette liberté, et espère bien devenir un grand mage.

La famille Blancgriffon cache néanmoins un lourd secret, qui restait bien caché depuis des générations. Mais en choisissant une autre voie, Balardin a mis en danger sa famille...

En discutant avec lui, les PJ pourront se rendre compte qu'on peut faire confiance au jeune homme, qui semble tout à fait sincère, et tout à fait désespéré. On peut également ressentir une aura très forte qui émane de Balardin, comme s'il était promis à un grand destin.

Balardin explique que ses composantes sont des graines de haricot qui ont gonflé grâce à une préparation spéciale. Elles ont maintenant 3 à 4 centimètres de diamètres. Il en possédait 4.

Le sortilège de Balardin

A ce stade, Balardin refuse de divulguer les effets de son sort aux PJ. Il leur propose plutôt d'aller assister au concours. Néanmoins, après la compétition, il promet de laisser les PJ recopier le sort s'ils le désirent.

Mais comme vous êtes le maître de jeu, on vous fait une fleur. Voici donc le fameux sort de Balardin.

L'inaretable haricot de Balardin

Transmutation

Niveau: Ens/Mag 2

Composantes: V, G, M

Temps d'incantation: 5 rounds

Effet: 1 haricot grandissant de 10 mètres par round

Durée: Spécial (voir texte)

Jet de sauvegarde: Aucun

Résistance à la magie: Non

Ce sort nécessite une composante matérielle très rare. Il s'agit d'une graine de haricot qui a baigné 7 jours dans 7 ingrédients différents (donc un total de 49 jours): huile de tournesol, vinaigre, vin rouge, vin blanc, sang animal, urine humaine, lait de brebis. Ce trempage doit avoir lieu à une température inférieure à 10 degrés, et est donc souvent réalisé en hiver.

Lorsque le magicien plante cette graine à la fin de l'incantation, et ce quelle que soit la nature du sol, un haricot très robuste se met à pousser à la vitesse de 10 mètres par round. Le magicien peut diriger la pousse dans la direction qu'il veut pendant tout le sort, créant ainsi toutes sortes de formes (un escalier par exemple). Le haricot pousse pendant 10 rounds maximum, et reste bien vivant pendant 3d6+niveau du mage minutes. Ensuite, il meurt en quelques secondes et se désagrège.

Le haricot ne peut transpercer que des obstacles très fragiles comme du papier. Si le mage tente de lui faire passer au travers d'une barrière plus solide, le haricot cesse de pousser. Le mage doit se concentrer en permanence pour faire pousser le haricot. S'il cesse de se concentrer sur cette tâche, il est impossible de reprendre la croissance où on l'avait laissée.

Premiers indices

Les PJ, s'ils ont un coeur, et une véritable soif d'aventure, devraient accepter. Sinon ils peuvent toujours retourner élever des cochons ou faire pousser du blé, la carrière d'aventurier n'est pas pour eux...

Balardin les emmène alors à sa carriole. Il fait visiter son capharnaüm aux PJ. Un lit, défait, un fauteuil et une petite table, et une commode. Le tout est dans un désordre tout à fait digne d'un adolescent. Des parchemins dans tous les sens, des fioles d'encre renversées, des plumes un peu partout, des livres ouverts, des vêtements sales accrochés à tout ce qui dépasse sauf les crochets prévus à cet effet, une couche de poussière telle qu'on se croirait dans une crypte, tout y est.

La carriole est au milieu de dizaines d'autres, près de la foire. La plupart des marchands vivent ici, ainsi que beaucoup de visiteurs. Elle est tirée par un âne qui n'est plus de première jeunesse. Rien ne la désigne comme la carriole de Balardin, et

comme le voleur a dérobé quelque chose de bien précis, il devait savoir où logeait le jeune magicien. Il a pu le suivre, ou le surveiller. Toujours est-il que les PJ devraient se poser une question fondamentale: à qui profite le crime? Leur première idée (et la seule un peu logique, mais faisons confiance aux joueurs pour en trouver des dizaines d'autres bien plus loufoques) qui devrait venir à l'esprit, c'est qu'il s'agit d'un concurrent de Balardin pour la victoire lors de la compétition qui a dérobé les composantes de sorts.

Ce qui devrait amener une seconde question: comment ce voleur peut-il savoir que Balardin est son concurrent le plus sérieux, vu que nul à part lui ne connaît le sortilège qu'il va présenter? Du coup, de manière logique, certains joueurs pourraient vouloir demander aux autres concurrents si rien ne leur manque. Une petite heure d'investigations suffira pour obtenir la liste des participants auprès de Daggarik et pour en interroger quelques-uns. Tous répondent qu'ils sont en parfaite mesure de présenter leur sortilège.

La liste des participants permettra aussi de pouvoir enquêter sur chacun d'eux et voir lequel aurait pu dérober les composantes de sorts. Il y a 27 inscrits, Balardin y compris. La tâche risque donc d'être longue et fastidieuse. D'autant qu'elle est inutile, aucun de ces mages n'est responsable. 2 ou 3 ont bien l'air louche, mais même interrogés avec force, ils n'auront rien à avouer. Comme beaucoup de mages, ils sont imbus de leur pouvoir, et certains de remporter la victoire sans avoir à tricher. Les PJ peuvent faire des pieds et des mains, une seule conclusion s'impose: aucun des concurrents de leur jeune commanditaire n'est responsable du vol. Il faut trouver une autre piste.

◆ **Examen de la carriole**

Le voleur est habile. Un test de crochetage (remplacez la dextérité par la sagesse) permet de se rendre compte qu'effectivement, la serrure a été crochétée, et refermée en partant. Vu la qualité du travail, il s'agit d'un professionnel bien équipé.

Le voleur n'a laissé aucune trace à l'intérieur. Balardin dira avoir remarqué que beaucoup de choses avaient été déplacées, mais que seules les graines avaient disparus. C'est la seule chose qui puisse ressembler à une composante de sort, mais le voleur savait quoi chercher, ou en tout cas quel genre de chose.

Retrouver des traces à l'extérieur est inimaginable. Il y a beaucoup de passage, et le sol est très damé de toute façon.

Une autre certitude, le vol a été commis le deuxième jour de la foire, en fin d'après-midi, pendant que les PJ chassaient les manticores, et que Balardin faisait sa petite promenade. Donc, en pleine journée.

Les PJ vont donc rapidement se retrouver en face d'une enquête qui piétine. Et puisque le concours approche, Balardin devient de plus en plus nerveux.

Mais qui est le coupable?

Nous l'avons dit, Balardin, en choisissant de devenir magicien, a mis en péril sa famille. La vérité, c'est qu'il y a plusieurs siècles, son ancêtre, déjà duc de Blancgriffon, a refusé l'hospitalité à une vieille femme malade qui frappait à sa porte. La vieille était un dragon métamorphosé. Elle s'est transformée en magnifique jeune femme et est revenue chez le duc, qui l'a accueillie à bras ouverts. La femme a partagé la couche du duc, et l'a maudit par la même occasion. Dorénavant, le jour de ses quinze ans, le fils aîné du duc devrait vaincre un griffon en combat singulier, sans quoi tous les Blancgriffons deviendront stériles, faisant ainsi s'éteindre la lignée. De plus, la malédiction comporte une destruction totale du fief des Blancgriffons. Lorsque la malédiction commencera son effet, le dragon en sera informé, et reviendra raser le château.

Le dragon est mort depuis, mais il a laissé la malédiction à sa progéniture. Le danger de destruction est moindre puisque le dragon est encore bien jeune, mais la fin de la lignée est une terrible réalité.

Or, Balardin aura quinze ans dans un mois. Seule solution pour le duc de sauver sa lignée: forcer Balardin à revenir pour vaincre le griffon. C'est pourquoi il a envoyé un voleur pour empêcher son fils de participer au concours. Il espère que le désespoir le fera revenir au bercail. C'était sous-estimer la volonté de Balardin.

Le voleur, Elyanel, continue de surveiller Balardin et a déjà remarqué les PJ.

Un observateur trop curieux

Après avoir mené leur enquête quelque temps, et quand vous sentirez que la motivation s'essouffle ou que l'ennui pointe le bout de son nez, le voleur à la solde du père de Balardin va agir. Il a remarqué que des étrangers tentaient d'aider le jeune noble. Cela lui permet de garder un espoir, et donc de rester à Enwerton. Il faut donc décourager ces gêneurs. Notre voleur a donc pris contact avec un groupe de brutes mené par un mage sans scrupule pour faire fuir les PJ. Dès qu'une bonne occasion se présente, ils montent une embuscade.

Notons qu'ils ne se battront pas jusqu'à la mort, et que leur but est surtout d'effrayer les PJ. Le voleur reste en retrait et observe la scène. Les PJ pourront donc le poursuivre pour le faire parler. Cette poursuite doit être épique et amusante. La foire d'Enwerton est un endroit propice pour une poursuite digne des films de cape et d'épée...

Darinnor, le chef des brutes

Mage niveau 8, humain, Neutre Mauvais

Dés de vie: 8d4+8

Points de vie: 29

Attaques: Dague +2: +6

Dommages: Dague +2: 1d4+2

Classe d'armure: 15 (Dex +2, Bracelets de défense +3)

Initiative: +6

Vigueur: +3, Réflexes: +4, Volonté: +7

FOR 11, DEX 14, CON 12, INT 16, SAG 13, CHA 15

Compétences: Concentration +9, Connaissance des sorts +10, Premiers secours +5

Dons: Sens de l'initiative, Magie de guerre, Spell focus (transmutation), écriture de parchemins.

Sorts (4/5/4/4/2): *Niveau 0*: Résistance, Lumière, Détection du poison, Détection de la magie. *Niveau 1*: Bouclier, Graisse, Sommeil, Projectile magique, Projectile magique.

Niveau 2: Détection de l'invisible, Invisibilité, Cécité/Surdité, Force du taureau. *Niveau 3*: Dissipation de la magie, Immobilisation de personne, Nuage puant, Boule de feu.

Niveau 4: Confusion, Assassin fantasmatique.

Possessions: 3 potions de soin (1d8+5) ; 1 potion de soins modérés (2d8+7) ; 1 potion de protection contre les énergies (feu) (niveau 7) ; Dague +2.

Darshing, la grosse brute

Barbare niveau 6, demi-orc, Neutre Mauvais

Dés de vie: 6d12+18

Points de vie: 75

Attaques: Grand fléau +3: +14/+9

Dommages: Grand fléau +3: 1d10+7 (19/20-x2)

Classe d'armure: 15 (Cuir clouté +3, Dex +2)

Initiative: +2

Vigueur: +8, Réflexes: +4, Volonté: 0

FOR 19, DEX 14, CON 17, INT 8, SAG 6, CHA 10

Compétences: Equilibre +3, Escalade +5, Intimidation +6, Natation +4, Saut +8

Dons: Attaque en puissance, Science de la charge à mains nues, Arme de prédilection.

Possessions: Grand fléau +3

Daljiyan, la jolie brute

Roublarde niveau 4, demi-elfe, Neutre Mauvais

Dés de vie: 4d6+4

Points de vie: 22

Attaques: Dague +1: +2 ; Dague: +1 (Combat à deux armes)

Dommages: Dague +1: 1d4+1 ; Dague 1d4

Classe d'armure: 17 (Cuir clouté +3, Dex +4)

Initiative: +4

Vigueur: +2, Réflexes: +8, Volonté: +3

FOR 10, DEX 18, CON 12, INT 14, SAG 15, CHA 17

Compétences: Acrobaties +11, Bluff +7, Crochetage +6, Déguisement +8,

Déplacement silencieux +10, Détection +7, Discrétion +9, Equilibre +8, Escalade +4,

Evasion +6, Saut +3, Vol à la tire +7

Dons: Ambidextrie, Combat à deux armes

Possessions: Dague +1, Potion de soins (1d8+5)

Dokor, la petite brute

Guerrier niveau 3, halfelin, Loyal Mauvais

Dés de vie: 3d10+6

Points de vie: 27

Attaques: Epée courte +1: +5 ; Fronde: +8 (+9 à 10 m) ou +6/+6 (+7/+7 à 10m)

Dommages: Epée courte +1: 1d6+2 ; Fronde 1d4

Classe d'armure: 15 (Cuir +2, Dex +3)

Initiative: +3

Vigueur: +6, Réflexes: +5, Volonté: +2 (+2 vs peur)

FOR 12, DEX 16, CON 14, INT 12, SAG 10, CHA 13

Compétences: Déplacement silencieux +6, Discrétion +6, Equilibre +5, Saut +3

Dons: Tir à bout portant, Tir de précision, Tir rapide, Arme de prédilection

Possessions: Epée courte +1, Potion de rapidité

La poursuite

Nous l'avons dit, le voleur de composantes observe la bagarre. Voyant les PJ prendre le dessus, il va commencer à s'inquiéter, et va se faire repérer. Chaque round, les PJ ont droit à un jet de Détection contre le jet de Discrétion (malus de -5 car il est nerveux) du voleur. Une fois les brutes mises en fuite, la poursuite s'engage.

♦ Comment gérer la poursuite?

Chaque protagoniste va disposer d'un certain nombre de pions. Le voleur commence avec 7 pions, les PJ qui démarrent en même temps que lui en ont 4, ceux qui commencent la poursuite plus tard en ont un de moins par round de retard.

Deux personnes qui ont le même nombre de pions sont à la même hauteur. Vous l'aurez compris, avoir le même nombre de pions que le voleur permet de le rattraper. Avoir plus de 7 pions d'avance permet de distancer un poursuivant.

Chaque incident de poursuite (comme ceux présentés ci-dessous) demandent des jets de compétences ou de caractéristiques. Chaque jet raté fait perdre un pion. Chaque jet réussit de 5 au delà de la difficulté permet de gagner un pion. Si l'on prend des dommages lors d'un round, on perd également un pion. Si l'on porte une attaque ou plusieurs pendant un round, on perd un pion. Avoir un score de déplacement supérieur à 10 permet de gagner un pion si l'on peut se déplacer à sa vitesse maximale pendant un round complet (ce qui est rare). Le don "course" a le même effet. Avoir une vitesse inférieure fait perdre un pion dans les mêmes conditions.

Le voleur s'enfonce dans la foire d'Enwerton, et tente d'utiliser cet environnement pour distancer ses poursuivants. Un barbare ou un moine parmi les PJ leur donne un avantage certain en vitesse pure. Mais notre voleur est malin, et très agile. Quelques exemples d'incidents de poursuite:

- **Les échoppes couvertes:** Grâce à ses talents, et à sa légèreté, le voleur grimpe sur les toiles qui protègent une série d'échoppes. Il bondit de toit en toit. Les PJ qui le suivraient risquent à tout moment de passer au travers des toiles...

Pour grimper sur les toits: Escalade (avec For ou Dex) 15

Pour ne pas transpercer le toit: peser moins de 40 kilos et DEX 15

Pour ne pas tomber: à chaque round Equilibre 15

- **Le chariot:** Dans la rue en pente raide, le voleur passe à côté d'un chariot à l'arrêt. Il saisit les rennes et lance les chevaux à toute allure dans la descente, à la rencontre des PJ qui doivent éviter l'obstacle (ou même l'arrêter). Jet de réflexe contre 15 ou bien être renversé par le chariot pour 2d6 dommages + 1d6 de dommages temporaires. Le voleur perd un pion pour cette action.

- **Les stocks de fruits:** Le voleur passe à côté de boîtes de fruits superposées. Il tente de les faire tomber (FOR 15 - s'il rate, les boîtes tombent mais lui perd un pion). Les PJ doivent éviter les fruits qui roulent tous sens et sauter au dessus des boîtes: Saut 10.

- **La ligne droite:** Pas de chance pour le voleur. Il tourne dans une ruelle quasiment déserte, et sans rien à jeter sur les PJ. Pendant tout un round, il court à découvert. Les personnages à vitesse différente de 10 gagnent ou perdent un pion.

- **Le champ de tir:** Le voleur entre dans le champ de tir d'un concours d'archerie. Il passe entre les tireurs et les cibles. Réflexes contre 17 pour éviter les flèches (1d4 par flèche). Comme il va choisir sa direction intelligemment, les PJ qui évitent le champ de tir perdent tous un pion, car ils font un détour.

- **Les poules:** Des poules se sont échappées et encombrant la route. Elles sont des dizaines. DEX ou FOR 15 ou chute (et perte d'un pion).

- **L'auberge bondée:** Le voleur pénètre dans une auberge. Il se glisse à travers la foule et ressort par la porte arrière. Il doit réussir un jet de DEX contre 20 pour ne pas perdre un pion. Les PJ, eux, doivent d'abord réussir un jet de Détection contre 10 et puis un jet de DEX contre 20. Il y a ici deux possibilités de perdre un pion, soit en perdant le voleur de vue, soit en étant bousculé dans la foule. Par contre, faire le tour de l'auberge permet de gagner un pion automatiquement.

- **La flaqué de boue:** Un tonneau de bière est percé. Le précieux liquide se mêle à la poussière du chemin et rend le passage très glissant. Saut 20 ou Equilibre 20 pour éviter la chute.

Tout cela devrait suffire à rendre la poursuite amusante. S'il est acculé, le voleur tire l'épée. Observe ses adversaires, puis se rend sans combattre. S'il est face à un seul adversaire, il se bat, avant de se rendre lorsqu'il sera débordé par le nombre.

Elanyel, le voleur de composantes

Roublard niveau 9, Elfe, Neutre Bon

Dés de vie: 9d6 + 9

Points de vie: 43

Attaques: Rapière +2: +13/+8

Dommages: Rapière +2: 1d6+3 (18-20/x2)

Classe d'armure: 20 (Amulette d'armure naturelle +5, Dex +5)

Initiative: +9

Vigueur: +4, Réflexes: +11, Volonté: +3

FOR 13, DEX 20, CON 12, INT 16, SAG 10, CHA14

Compétences: Acrobaties +14, Bluff +12, Crochetage +13, Décryptage +12, Déguisement +12, Déplacement silencieux +15, Détection +12, Discrétion +14, Equilibre +13, Equitation +8, Escalade +10, Evasion +11, Lecture sur les lèvres +8, Perception auditive +10, Renseignements +10, Saut +8, Vol à la tire +10

Dons: Botte secrète (rapière), Science de l'initiative, Arme en main, Réflexes de combat

Possessions: Rapière +2, Amulette d'armure naturelle +5, Outils de voleur de maître

L'interrogatoire

Elanyel se rend assez facilement une fois qu'il est rattrapé. Son seigneur lui laisse le sens de l'initiative si les situations tournent mal. Il se dit donc que la vérité pourrait peut-être forcer ces aventuriers à aider le duc de Blancgriffon.

Il raconte alors tout aux PJ: il a été envoyé par son seigneur, le duc de Blancgriffon, père du jeune magicien Balardin pour le forcer à revenir au château avant son anniversaire. Il s'est dit que si le jeune homme ne pouvait pas participer au concours, il serait désespéré et rentrerait au bercail. Hélas, il ne semblait pas se décider, d'autant que quelques personnes se sont mises à rechercher les composantes disparues. Pourtant, il faut que Balardin rentre au château. Sinon, une grande catastrophe arrivera. Il ne sait pas quoi exactement, mais son maître lui a dit que cela provoquerait la mort de nombreuses personnes.

Il se résigne pourtant, et en échange de la promesse des PJ de convaincre Balardin de rentrer auprès de son père et de l'y accompagner, Elanyel dévoile où il a caché les graines de haricot (dans sa chambre, sous une latte du plancher).

La bonne âme des PJ devraient accepter (sinon ce ne sont pas de vrais héros)...

Le concours de sortilèges

Balardin saute de joie quand les PJ lui annoncent qu'ils ont récupérés les graines de haricot. Lorsqu'ils lui expliquent que tout cela a été orchestré par son père, son sourire disparaît. Mais puisque de nombreuses vies sont en jeu, il accepte de rentrer chez lui accompagné des PJ après le concours.

Les PJ peuvent acheter leur place pour le concours, et Elanyel fait de même. De nombreux mages viennent présenter leurs sorts. Certains sont ridicules (créer un bouquet de fleurs instantanément, avec pour seul problème qu'il empeste l'haleine d'âne ; changer 10 litres de vin en eau), d'autres sont assez intéressants (enchanter un projectile pour qu'ils reviennent de lui même à son tireur), mais celui qui fait le plus bel effet est celui de Balardin. Il permet en effet de créer un pont improvisé, d'escalader facilement des obstacles, etc. Balardin remporte le prix de 100 pièces d'or, un grimoire tout neuf, et de l'encre de grand qualité.

Le jeune homme n'en revient pas. Il paye les PJ, et puis commence les préparatifs pour le voyage...

Chapitre Troisième - Rouge dragon contre Blancgriffon

Cette deuxième partie du scénario va conduire les PJ et Balardin dans le duché natal du jeune mage. Un cours voyage, mais qui les rapproche inexorablement d'une échéance mortelle pour la lignée Blancgriffon. Les PJ auront-ils le courage d'affronter les dangers qui les attendent?

Voyage vers Blancgriffon

Balardin et les PJ, accompagnés d'Elanyel, prennent la route vers le duché de Blancgriffon. Nous sommes trois semaines avant l'anniversaire de Balardin, date qui sonnera l'extinction de la lignée Blancgriffon, et la destruction du domaine par un dragon (ce que tous ignorent).

Le voyage va durer une semaine, pendant laquelle toute la troupe pourra apprendre à mieux se connaître. Balardin a perdu sa joie, et angoisse à l'idée d'affronter la colère de son duc de père. Elanyel, quant à lui, affiche la satisfaction de la mission accomplie. Il ne doute cependant pas une seconde que tout cela cache quelque chose de plus important.

La carriole de Balardin est bien équipée, cette semaine peut donc être utilisée afin de fabriquer des potions et des parchemins. Balardin se moque de l'argent, il offre tout aux PJ. Il y a la possibilité de fabriquer 3 parchemins (contenant des sorts de niveau 3 maximum), et trois niveaux de potions. Balardin ne le propose pas, il faut que les PJ y pensent.

Pour rythmer le voyage, nous proposons une petite escarmouche avec un monstre errant. Ceci n'apporte rien au scénario, mais peut aider à former une cohésion. Attention cependant de ne pas tuer Balardin. Cette rencontre devrait être d'un facteur de puissance de deux points inférieur au niveau des PJ.

Castel Blancgriffon

Après une semaine assez tranquille, la petite compagnie atteint le castel Blancgriffon, petit fief, mais très prospère. Les paysans ont l'air bien nourris et heureux, l'accueil est chaleureux. A l'arrivée au château, les PJ sont immédiatement conduits auprès du duc, qui les attend avec impatience.

Castel Blancgriffon

Les murailles qui entourent le château sont hautes de 6 à 7 mètres et épaisses de deux. Elles sont construites en pierre blanche. Les bâtiments du villages ne dépassent que rarement les deux étages, dont seul le premier est en pierre. Le château domine le village, lui aussi construit en pierre blanche. Il est d'une architecture martiale très classique. Une muraille carrée dotée de quatre tours rondes à ses coins. Le château possède un donjon. L'ensemble n'est pas très joli.

A leur arrivée dans la salle d'audience, le duc, tout de blanc et rouge vêtu, fait les cents pas. Il se tourne vers Balardin, le regarde d'un air très fâché. Il se tourne ensuite vers Elanyel: "Bonjour Elanyel. Merci d'avoir encore une fois réussi ta mission. Explique-moi

qui sont ces gens, et j'exposerais la situation critique dans laquelle nous plongeant les idées saugrenues de mon magicien de fils”.

Elanyl expose alors l'histoire, le concours de sortilège, le vol des composantes de sol, l'intervention des PJ, et la conclusion. Il explique également comment Balardin a magnifiquement remporté le concours de sortilèges.

Le duc ne semble prêter aucune attention à cette glorieuse victoire. Il se lève, va se poster devant la fenêtre, le regard dans le lointain. Il respire profondément, et s'adresse à toute l'assemblée d'une voix grave: “hélas, nous n'avons que faire d'un haricot magique... Laissez-moi vous conter la malédiction qui pèse sur la famille Blancgriffon depuis des siècles...”

Le regard toujours porté vers l'infini, la voix triste, le duc commence son histoire:

“Il y a 670 années, Archibald duc de Blancgriffon était un fier guerrier. Ses prouesses militaires lui valaient l'admiration de tous. Sa femme était morte en couche, mais son jeune fils semblait un prometteur héritier. Un soir de tempête, une vieille femme s'est présentée au château. Elle était laide et malade, et demandait l'hospitalité pour la nuit. Effrayé par l'horrible femme, le duc l'a jetée à la porte. Une heure plus tard, une autre femme venait demander à s'abriter contre la pluie. Celle-ci était jeune et belle. Mon ancêtre, impressionné par cette beauté, accueillit la dame. Cette dernière, reconnaissante, partagea la couche d'Archibald. Et par cet acte impur, le duc de Blancgriffon scellait le destin de sa lignée. Au petit matin, la jeune fille se posta en haut du donjon. Hurlant pour être entendu du duc et de la populace, elle se transforma sous leurs yeux en une horrible vieille femme. “Archibald de Blancgriffon”, cria-t-elle, “tu n'es qu'un aveugle qui ne voit que la beauté extérieure des gens. Pour avoir refusé l'hospitalité à une vieille femme malade, contemple ma vraie forme!”. La vieille se transforma à nouveau. En quelques instants, sur le toit du donjon, se tenait un gigantesque dragon aux écailles rouges. Le monstre parla de nouveau: “je te maudits, Archibald de Blancgriffon. A partir de cet instant, tous les aînés mâles de ta lignée devront vaincre un griffon en combat singulier le jour de leurs quinze ans. Si ce combat n'avait pas lieu, ou s'il devait être perdu, tous les blancgriffons deviendraient immédiatement stériles. De plus, j'en serais avvertie, et je reviendrais détruire ton domaine”. Poussant un hurlement de rage et une longue colonne de flammes vers le ciel, le dragon s'envola, s'adressant une dernière fois au duc: “Souviens-toi de la malédiction de Dajavanprenshiiir”...

Depuis, tous les ducs de Blancgriffon sont entraînés à la guerre dès leur plus jeune âge. Car effectivement, le jour de ses quinze ans, un griffon se pose dans la cour du château. Le jeune homme doit donc vaincre le monstre. Depuis plus de six siècles, les aînés des Blancgriffons se prêtent à ce rituel, remportant à chaque fois le duel. Et toi, mon fils, en choisissant la voie de la magie, tu mets en péril la survie de notre lignée, et la vie des gens qui vivent dans ce domaine. Tu auras quinze ans dans 18 jours. Je crains que ce jour là, le griffon ne fera qu'une bouchée de toi et de tes maigres sortilèges.”

Une visite impromptue

C'est à cet instant que l'on frappe à la porte de la salle. Le duc crie un "entrez" assez autoritaire, et un garde annonce qu'un vieil homme insiste pour voir le duc au plus vite.

Entre alors un vieillard assez aisément identifiable comme un magicien. Aggadrin, le maître de Balardin, porte un lourd ouvrage sous le bras, et arbore un sourire éclatant. Balardin est surpris. Il se lève, heureux de revoir son ami: "Maître? Quel plaisir de vous retrouver! Mais que venez-vous faire ici?"

La mage n'a pas le temps de répondre, le duc élève la voix: "Silence mon fils. Aggadrin, ne vous avais-je pas intimé l'ordre de ne jamais revenir?"

Et Aggadrin de répondre: "Oui mon seigneur, c'est exact. Mais je crois que la présence de ces fiers aventuriers sous votre toit représente une occasion unique de lever la malédiction qui pèse sur votre famille".

Ici vont sans doute survenir quelques remarques des PJ. Laissez-les imaginer qu'ils vont devoir affronter un dragon qui était déjà adulte il y a six siècles. Puis reprenez les explications d'Aggadrin.

"Je possède ici un ouvrage que j'ai acheté à une guilde qui se concentre sur tout ce qui touche aux dragons. Ce livre est un arbre généalogique, rédigé en draconique, qui nous apprend que Dajavanprenshiir est morte il y a une vingtaine d'années. La malédiction a été transmise à son fils, le jeune dragon Assekensaravinar. Or la guilde des dragonniers m'a indiqué que si le dragon tutélaire d'une malédiction est vaincu, la malédiction est levée. Assekensaravinar attend sagement, dans son antre, à une semaine d'ici, que des aventuriers comme ceux-ci viennent lui faire la peau, enfin, les écailles. Offrez-leur une bonne récompense, et je suis sûr qu'ils accepteront d'affronter le monstre qui est encore bien jeune..."

Le duc juge l'idée fort intéressante. Il fait face aux PJ, et leur propose, sans autre préambule, 10000 pièces d'or pour la mort d'Assekensaravinar.

Parions que les PJ vont négocier ce prix à la hausse, ou bien fuir à toutes jambes (ce qui condamne les blancgriffons à l'extinction). Espérons que vous jouez avec des héros, encore une fois...

Préparatifs

Les PJ, vu leur niveau, n'ont sans doute jamais affronté un dragon. Le livre d'Aggadrin possède néanmoins quelques informations qui pourront leur servir. Chaque information est obtenue par un jet de Renseignements, dont la difficulté est notée entre parenthèse.

- Se protéger contre le souffle dévastateur du monstre est indispensable (8).
- Des armes bien affûtées, enchantées si possible, seront les bienvenues (10).
- Il faut aussi éviter d'affronter le dragon en extérieur, car il pourrait s'envoler hors de portée des armes des PJ. Alors que dans son antre, ses mouvements sont plus limités (12).
- D'après les conseils des dragonniers, il vaut mieux observer l'endroit, et puis établir un plan (11).

- La meilleure solution est d'attendre que le dragon quitte son antre et de l'y attendre en montant une embuscade (14).

Aggadrin fournit aux PJ une carte de la région, avec l'itinéraire pour se rendre à l'antre de Assekensaravinar. Cet antre se situe à flanc de colline, à six jours de marche vers le nord. Une grotte gigantesque, dont l'entrée est camouflée, mène vers les profondeurs de la terre. C'est là, dans une grande salle, que le dragon a établi son fief.

La route qui mène à l'antre du dragon est très calme. Au fur et à mesure que l'on s'approche des collines, la végétation se fait plus rare (une conséquence de la forte teneur en soufre du sol, ce qui a attiré le dragon dans les parages).

L'antre d'Assekensaravinar

Il faut escalader la colline jusqu'à mi-hauteur. De là, en inspectant un peu, on peut trouver facilement l'entrée de la grotte, qui est surtout camouflée pour être difficilement repérable du ciel (un dragon ne craint que ses pairs, son orgueil l'empêche d'imaginer une menace venant du sol).

La caverne s'ouvre sur un très large tunnel dans lequel le dragon peut sans doute encore voler. Il s'enfonce plus ou moins droit vers le nord, s'enfonçant régulièrement vers les profondeurs de la terre. Après quelques dizaines de minutes de marche, on se trouve déjà sans doute sous le niveau de la plaine, et plus du tout sous la colline. Après une heure, le tunnel se rétrécit, le dragon doit alors sans doute marcher (les traces en attestent, Fouille DD10).

Evidemment, ce tunnel n'est pas du tout éclairé.

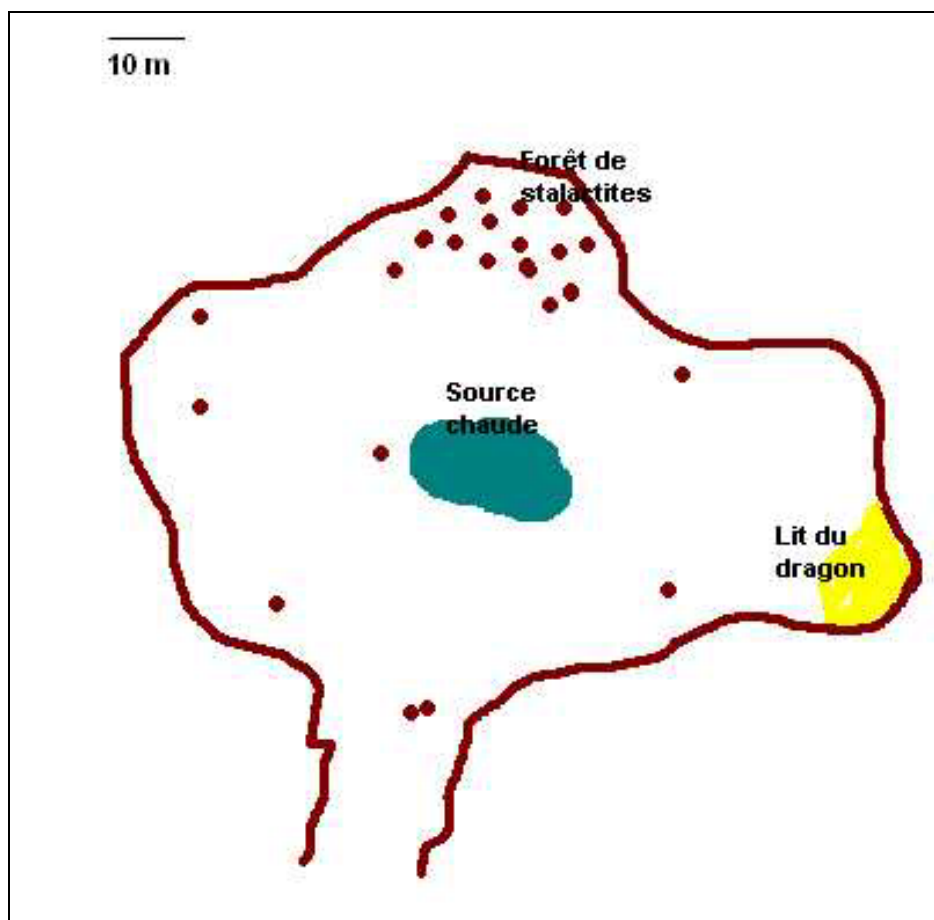
Il faut marcher près de deux heures pour atteindre l'antre proprement dit. Il s'agit d'une gigantesque salle. En son centre, un cratère laisse échapper de la vapeur d'eau chargée de soufre. Il s'agit d'une source d'eau bouillante dans laquelle aime se baigner le dragon. La vapeur s'étend dans toute la caverne, réduisant la visibilité à quelques mètres.

Dans un renfoncement de la caverne, sur la droite, se trouve le lit d'Assekensaravinar, composé d'un trésor immense. La valeur n'est pas si énorme, mais comme tout est principalement en pièces de cuivre et d'argent, cela lui fait une couche respectable.

Enfin, une forêt de stalagmites se trouve au fond de la caverne. Des PJ malins pourraient s'en servir lors du combat, car le dragon ne peut s'y aventurer à cause de sa taille.

Sus au dragon rouge

Les PJ vont inventer de nombreux plans différents, impossible donc de prévoir le déroulement de la bataille. Mais de toute façon, cela doit être ardu, dangereux, épique, sanglant, et enflammé bien sûr! Soyez sans pitié, c'est un dragon tout de même! Et puis nous sommes au point d'orgue du scénario, alors donnez-en pour leur argent aux PJ...



Assekensaravinar le jeune dragon

Dragon rouge, Jeune adulte, FP 7

Dés de vie: 19d12 + 95

Points de vie: 218

Souffle: 10d10 (Sauvegarde 24)

Sorts connus (6/4/2): *Niveau 0*: Manipulation à distance, réparation, Ouverture/fermeture, Sceau du mage, Détection de la magie, Lecture de la magie ; *Niveau 1*: Pattes d'araignée, Projectile magique, Charme-Personne, Convocation de Monstres I ; *Niveau 2*: Détection des pensées, Détection de l'invisible, Cécité/Surdité.

Sorts par jour (6/7/5): | | | | | - | | | | | - | | | | |

Le trésor du dragon

Rien que ce qu'ils vont pouvoir trouver dans le lit du dragon récompensera les efforts des PJ (enfin, de ceux qui survivront). Ce trésor a été calculé au hasard en utilisant le guide du maître.

Monnaie sonnante et trébuchante:

40000 pièces de cuivre

3000 pièces d'argent

400 pièces d'or

30 pièces de platine

Objets courants:

2 flasques d'eau bénite (50 pièces d'or)

1 arc court composite de force (14) (225 pièces d'or)

Pierres précieuses:

1 émeraude taillée (1000 pièces d'or)

1 perle noire (400 pièces d'or)

1 jade brut (80 pièces d'or)

Objets magiques:

Parchemin de sorts profanes (450 pièces d'or)

- Force du taureau

- Lévitacion

- Image miroir

Anneau d'escalade (2000 pièces d'or)

Valeur totale: 5605 pièces d'or



Conclusion

Les PJ survivants (vous arriverez bien à en tuer un ou deux, non?) sont payés par le duc de Blancgriffon. Mais le plus reconnaissant, c'est Balardin, qui est aujourd'hui libre de devenir magicien comme il le désire tant. Il va reprendre la route avec Aggadrin une fois les festivités terminées. (Oui, le duc organise un banquet pour fêter la libération de sa famille). Les PJ se sont fait un nouvel ami très fidèle et très reconnaissant...

Pour la suite, n'oubliez pas que Balardin possède une carte au trésor. S'il l'a promise aux PJ en paiement de leurs services, il la leur donne. Sinon, Il pourrait bien demander aux PJ de l'accompagner dans la quête de ce trésor, et de partager les gains équitablement...