

ASTRENOR

SUR LA PISTE DE L'ARTEFACT PARTIE 1

Première campagne d'Astrenor

Auteur : Kerann Chan-chadrin

Relectures : Marie Lesaffre, Charlotte Lemonnier

Durée : 3-4H

Pour 2 à 4 joueurs de niveau 1 minimum

Action
★★★★

Infiltration
★★★

Dialogue
★★★

Réflexion
★★★



SYNOPSIS

Dans ce scénario, les joueurs vont participer à leur première bataille contre les troupes d'Asgure. Fraîchement recrutés par une des guildes de Castle City, les PJs sont envoyés en renfort vers la ville de Klodenn, qui a soudainement été prise d'assaut par l'ennemi. Leur mission : protéger la population sur place.

Il est recommandé d'avoir joué au préalable au scénario d'initiation afin d'être à l'aise avec le système de combat d'Astrenor.

CONTEXTE

Nous sommes en l'an 308, 15 ans après la dernière grande guerre entre les forces alliées de Rautha et les troupes d'Asgure.

Alors que le monde est en paix, des bruits courent, laissant penser qu'une nouvelle guerre serait à venir. En effet, l'un des remparts de Rautha, le port de Kingshill Landing du duché de Velugian, semble être tombé entre les mains des troupes d'Asgure. L'ennemi serait en train d'emprunter le fleuve qui relie Klodenn à Kingshill Landing afin de s'introduire sur les terres de la république de Rautha, bastion de l'Alliance. Si les rumeurs sont exactes, le président Panorius devrait d'un instant à l'autre déclarer l'état de guerre, et ordonner aux différents corps d'armée et guildes sous allégeance de rejoindre les zones de combats.

Kingshill Landing est une base militaire qui se trouve au sud-est du duché de Velugian. Située au croisement de la mer de Sang et de l'océan du Cratère, son emplacement stratégique en fait un parfait poste de surveillance et un port idéal pour la pêche. Le fleuve de Rock Stream, qui le relie à la république de Rautha, facilite les échanges commerciaux et l'approvisionnement, en hommes comme en ressources. Ce fleuve prend sa source au Berceau d'Irdia, un lac situé au croisement des quatre nations, en plein cœur de Rautha. Autour de ce lac, plusieurs petits villages sont installés depuis des centaines, voire des milliers d'années. Et l'un d'eux, du nom de Klodenn, semble être la prochaine destination des troupes d'Asgure.

Klodenn vit principalement des échanges commerciaux entre Kingshill Landing et Castle City. Faisant anciennement partie du Royaume d'Irdian avant la création de l'Alliance, cette bourgade est aujourd'hui sous la juridiction du président Panorius. Elle est, en effet, située sur un des territoires qui ont été légués à l'Alliance au moment de la formation de la république de Rautha. Les habitants de Klodenn sont très attachés à leurs anciennes croyances comme à leurs coutumes et sont, pour la plupart, restés fidèles à la famille royale d'Irdian.

Alors que la guerre est sur le point d'être déclarée, les habitants de Castle City continuent de vivre paisiblement malgré les rumeurs d'une invasion. Cela fait peu de temps que vous avez rejoint une des guildes de la capitale et que vous avez fait connaissance avec vos supérieurs. Vous avez soif d'aventures et envie de faire vos preuves au sein de votre nouvelle guilde. Vous avez rendez-vous au quartier général de votre guilde pour signer votre nouveau contrat et débiter ainsi votre vie d'aventurier !

LA GUERRE EST DÉCLARÉE

Le soleil est à son zénith à Castle City, alors que midi approche. Nos héros arrivent au quartier général de leur guilde, où ils ont rendez-vous avec leur chef. S'ils viennent juste d'être recrutés, l'objet du rendez-vous sera la signature de leur contrat d'adhésion. S'ils sont déjà membre de la guilde, ils viendront faire un compte rendu de leur dernière mission.

Voici le nom des différents chefs de guilde :

Guilde des aventuriers : Nylia

Guilde des explorateurs : Nicolaus

Guilde des mercenaires : Nurdin

Une fois leur rendez-vous terminé, le chef de guilde invite les PJ's à se rendre dans le hall du quartier général et à choisir une quête de rang D, destinée aux nouvelles recrues (les rangs allant de A à D). Arrivés devant le tableau de quêtes, les PJ's ne tombent que sur des missions pénibles : un chat perdu, un voisin trop bruyant, une cargaison à escorter...

Après quelques minutes à rechercher la perle rare parmi les quêtes de rang D, une personne se présente à la porte de la guilde. Il s'agit d'un messager venant délivrer la parole du président Panorius. Il est introduit en fanfare par des bruits de trompettes.

"Oyé Oyé,

Chers soldats et aventuriers, membres de l'Alliance de Rautha.

L'heure est grave. Rautha a été attaquée cette nuit par les troupes d'Asgure.

Le port de Kingshill Landing est actuellement sous le contrôle de nos ennemis. Mais n'ayez crainte ! Nos armées du duché de Velugian sont déjà sur place et se battent vaillamment pour récupérer cette place-forte.

Cependant, les troupes d'Asgure se sont infiltrées jusqu'aux terres de la république en empruntant le fleuve de Rock Stream. Leurs bateaux auraient été aperçus à l'embouchure du Berceau d'Irdia.

Toutes nos forces sont appelées à faire front contre l'envahisseur.

C'est pourquoi, par ordre du Président, tous les membres des guildes de Castle City sont sommés de partir en direction de Klodenn. Leur mission sera de sauver la population civile sur place et repousser l'ennemi en dehors des terres de la république de Rautha.

Le départ vers Klodenn se fera depuis la porte Nord-Est de Castle City à 17h.

Toute tentative de désertion ou manquement à son devoir d'allégeance sera passible de la peine capitale."

Le discours du messager n'a laissé aucun aventurier indifférent. Certains sont terrorisés, d'autres trépigent d'impatience à l'idée d'affronter leurs ennemis de toujours. Alors que les clameurs deviennent de plus en plus insistantes dans le hall du quartier général, l'officier avec qui les PJ's viennent d'avoir rendez-vous fait irruption dans le hall, imposant le silence d'une voix forte. Il ordonne à tout le monde de se préparer pour la guerre, rappelant qu'il ne s'agit pas d'un

Castle City

Capitale de la république de Rautha, cette métropole en plein essor incarne le symbole du progrès. Son architecture moderne et ingénieuse témoigne de sa puissance grandissante et de son influence croissante depuis sa fondation. Castle City est le QG central de l'alliance, elle représente le cœur battant de cette puissante coalition.

Guilde des aventuriers

La guilde des aventuriers est une des plus vieilles institutions de la République de Rautha. Très prestigieuse, seuls les diplômés des plus grandes académies peuvent prétendre y postuler. Les membres de la guilde des aventuriers sont adulés et leurs services sont très convoités. Leur devise est "Honneur, Bravoure et Résilience."

Guilde des explorateurs

La guilde des explorateurs est très célèbre sur le continent de Rautha. Ses membres mènent souvent des expéditions hors du continent. Leurs découvertes et leur savoir ont permis l'élaboration des cartes du monde. Leur devise est "Seul le mystère fonde l'être."

Guilde des mercenaires

La guilde des mercenaires est une des institutions les plus lucratives de Rautha. Ses membres n'hésitent pas à proposer leurs services, et ce peu importe le type de requête, tant que la récompense en vaut le coup. Leur devise est "Servir au prix de l'or."



Leroy Merlin

Homme d'une soixantaine d'années arborant une longue barbe grisonnante, il est vêtu d'une magnifique robe de mage noire et dorée. Légende de la république de Rautha, Leroy est un puissant sorcier qui a participé à bon nombre de batailles pour l'Alliance. Il a décidé de consacrer ses vieux jours à transmettre son savoir aux nouvelles générations en devenant le directeur de l'académie des aventuriers.



Gadil

Demi-orc à la peau verte qui est, sous son apparence austère, un homme bienveillant prêt à se sacrifier pour aider son prochain. Membre de l'Alliance depuis presque 7 ans, Gadil a gravi rapidement les échelons pour devenir sous-officier, notamment grâce au soutien de Leroy Merlin qui a décelé en lui un certain potentiel.

jeu et que beaucoup risquent de perdre la vie. Les PJs ont 5 heures pour récupérer leurs affaires, s'équiper et faire leurs adieux à leur famille, s'ils en ont.

Durant ce délai, les PJs sont libres de dépenser leur argent comme bon leur semble. Tous les objets des tableaux d'équipements du livre de règles sont disponibles à Castle City. Des bandages ainsi que des kits de survie seront les bienvenus pour la suite de l'aventure.

À partir de 16h, les rues de la capitale se font de plus en plus désertes. Les aventuriers et soldats de l'Alliance se dirigent dans un calme presque religieux jusqu'à la porte Nord-Est. À 16h30, une foule compacte de plusieurs centaines de personnes est déjà sur place, attendant nerveusement le départ à la guerre. Des dizaines de diligences ont été préparées pour l'occasion : elles n'attendent que le signal de départ. 17h, le soleil commence à se coucher. Les escouades sont bientôt toutes formées et, alors que tout le monde s'apprêtait à partir, voilà que la légende de l'Alliance, Leroy, arrive sur place. Il se dirige vers le centre de la foule, qui se divise en deux à son passage, et commence à prendre la parole dans un silence admiratif.

“Chers aventuriers, soldats de l'Alliance et bientôt frères d'armes, j'imagine que la perspective de cette nouvelle guerre doit pour les plus anciens vous rappeler de terribles souvenirs, pour les plus jeunes vous terroriser.

Ce qui nous attend là-bas, ce n'est pas un jeu. C'est la guerre. Il y aura du sang et des larmes. Nombre de nos camarades risquent de perdre la vie.

Mais cette guerre, c'est aussi l'espoir. L'espoir de connaître la paix. L'espoir de voir nos amis et nos familles continuer à vivre heureux.

Bien sûr, ce ne sera pas facile. Il y aura des morts dans les deux camps, vous pouvez en être certain !

Mais si nous n'y allons pas, qui le fera ?

Nous sommes le dernier rempart de la paix. Nous sommes les membres de l'Alliance. Nous sommes Rautha.

Et ensemble, oui, ensemble, nous parviendrons, comme nous l'avons toujours fait, à repousser la menace.

Alors suivez-moi, et je vous mènerai jusqu'à la victoire ! Pour Rautha !”

Les membres des différentes guildes, galvanisés par le discours de Leroy, se mirent à hurler à l'unisson “Pour Rautha” en brandissant leurs armes et leur bouclier. Leroy, sur son cheval blanc, prend la tête du peloton en direction de Klodenn, suivi de près par les chefs de guildes et les officiers de l'Alliance.

Pendant ce temps, les PJs font la connaissance de Gadil, un sous-officier de l'Alliance qui se présente comme leur chef d'escouade. Il les invite à monter dans la diligence à sa droite, où d'autres jeunes recrues sont assises. Une fois les PJs installés, la diligence part sous les ordres de Gadil. Il faudra environ 14h de route pour rejoindre Klodenn. Durant le voyage, Gadil expliquera la mission aux membres de son escouade. Afin d'éviter des pertes inutiles, les nouvelles recrues, trop peu expérimentées pour le champ de bataille, ont été assignées à la protection des civils. Elles auront pour objectif d'escorter les habitants

de Klodenn jusqu'au camp de réfugiés situé à quelques dizaines de kilomètres des zones de conflits.

AU SECOURS DES VILLAGEOIS

Après une nuit agitée passée dans l'habitacle de la diligence, les PJs se réveillent à la lueur des premiers rayons de soleil. Il est environ 7h du matin quand les PJs aperçoivent enfin le village de Klodenn. En se rapprochant, ils peuvent entendre le bruit des affrontements et voir des nuages de fumée se former au-dessus des habitations. L'ensemble des soldats de Castle City se rejoint à la porte Ouest de Klodenn (juste à côté des écuries) où ils sont accueillis par un mystérieux individu portant un masque de squelette. Il se nomme Oriel et se trouve être un haut-officier de l'Alliance. Il semble avoir passé la nuit sur place à protéger le groupe de villageois à ses côtés.

Dès que les renforts sont arrivés, il enjoint Leroy d'envoyer ses meilleurs soldats au port de Klodenn, au nord de la ville : Galarond, un autre haut-officier de l'Alliance, aurait besoin d'aide pour repousser les envahisseurs. Plusieurs escouades sont envoyées au centre de la ville pour aider à l'évacuation des derniers civils, tandis que les jeunes recrues aident les villageois présents à s'installer dans les diligences pour les conduire en lieu sûr.

Le chef d'escouade de vos PJs, Gadil, réunit une dernière fois ses membres pour leur rappeler le chemin qu'ils devront emprunter jusqu'au camp de réfugiés. Il en profite pour les mettre en garde sur la probabilité de croiser quelques bandits sans scrupule, qui pourraient profiter de l'occasion pour tenter de s'emparer des biens que les habitants transportent. Malheureusement, Gadil devra prendre part au combat au centre de la ville et ne pourra pas rester avec ses recrues.

Les PJs ont donc pour ordre d'escorter une des diligences transportant une dizaine de civils jusqu'au camp de réfugiés, qui se trouve normalement à 1h à cheval. Cependant, les chevaux étant quelque peu éreintés par le voyage, cela pourrait être un peu plus long. Le chemin pour rejoindre le camp traverse plusieurs zones boisées, propices aux attaques de bandits. Mais les contourner risquerait d'avoir raison des dernières forces de ces pauvres canassons.

Comme prévu, au bout d'une vingtaine de minutes de trajet, le convoi des PJs est pris pour cible par un groupe de bandits. Les PJs peuvent faire chacun un jet de perception de difficulté difficile (15) pour tenter de repérer les bandits et ainsi ne pas se faire surprendre. Les bandits sont au même nombre que celui des PJs.

La carte du chemin boisé ainsi que la fiche des bandits sont disponibles en annexe.



Oriel

Récemment nommée haut-officier de l'Alliance, Oriel a gravi les échelons dans l'ombre en accomplissant plusieurs missions secrètes pour le compte du Président Panorius. En public, Oriel ne quitte jamais son masque de squelette qui lui confère une voix métallique et une apparence intimidante. Peu de gens connaissent sa réelle identité, malgré son statut au sein de l'Alliance.

L'attaque de bandit

Après avoir entendu des rumeurs concernant l'attaque de Klodenn, il n'en fallu pas plus pour que les malfrats de la région y voient une opportunité de se remplir les poches. Ces bandits scrutent, cachés dans les bois, le passage des villageois afin de les attaquer par surprise et de dérober les biens en leur possession. Ils sont organisés en petits groupes et obéissent généralement à un leader.

Camp de réfugiés

Camp de fortune visant à accueillir les réfugiés de Klodenn et des villages alentours le temps que l'invasion soit repoussée. Celui-ci se trouve à une dizaine de kilomètres de Klodenn, et est installé au milieu d'une plaine dégagée. À l'arrivée des PJs, les barricades qui entourent le camp viennent tout juste d'être montées, cependant, il reste encore un peu de travail pour faire de ce camp, un endroit sûr pour les réfugiés.



Orcar

Homme d'une soixantaine d'années blessé à la tête. Il semble peu causant et se méfie des membres de l'Alliance venus les aider. Le choc qu'il a reçu à la tête lui a sans doute embrouillé quelque peu l'esprit.

Si les PJ réussissent un test de perception, ils attaqueront en premier. En cas d'échec, le premier bandit profitera d'une attaque surprise.

Durant le combat, les bandits chercheront à attaquer la diligence afin de subtiliser les biens des occupants. Voler un des passagers est considéré comme une action, ce qui peut être à l'avantage des PJs qui ne seront donc pas systématiquement pris pour cible.

Une fois les bandits mis en déroute, les PJs peuvent reprendre la route et conduire les villageois en sécurité. Au camp de réfugiés, ils sont accueillis par une jeune recrue de l'Alliance qui leur demande de se présenter et de montrer patte blanche. Une fois leurs identités confirmées, elle laisse entrer la diligence et demande aux PJs de participer à la vie du camp.

Les PJs ont le choix entre :

- Soigner les blessés
- Aider à monter les tentes
- Servir la soupe
- Surveiller les environs

Les PJs peuvent se répartir sur différentes tâches.

Soigner les blessés

Au sud du camp se trouve une grande tente qui fait office d'hôpital de fortune. Les recrues ont pour ordre d'accueillir les blessés et de faire leur possible pour les aider. L'endroit est très mal équipé : quelques lits ont été installés pour les plus mal en point, et de maigres morceaux de tissus sont à disposition des soignants pour réaliser des bandages.

À peine arrivés sur place, une recrue demandera à un PJ d'aller s'occuper d'un vieil homme qui pousse des gémissements de douleur. L'individu se nomme Orcar. Il porte des bandages sur la tête et souffre de terribles migraines, le rendant très peu bavard. Les bandages sont vieux et sales, et recouvrent une plaie béante au sommet de son crâne. Si un PJ choisit d'utiliser ses bandages personnels ou le sort Imposition des mains, le vieil homme se montrera plus coopératif. Si un PJ lui demande ce qui lui est arrivé, il répondra les mots suivant :

“Je crains que ma mémoire ne me joue des tours. Cependant... J'ai le sentiment que je peux vous faire confiance.

C'est encore trouble dans ma tête, mais quelques souvenirs refont surface. Je me rappelle avoir été témoin d'une scène bien étrange juste avant de tomber inconscient.

En promenant mon chien comme à mon habitude, j'ai aperçu un homme portant l'insigne de l'Alliance. Il discutait avec un des gardes du village puis juste après... Il l'a poignardé de sang-froid. Il faisait nuit, je ne suis pas sûr qu'il m'ait aperçu... Mais quelques minutes plus tard, j'ai reçu un violent coup sur la tête. Je me suis réveillé après plusieurs heures, et j'ai réussi à rejoindre tant bien que mal un convoi qui m'a conduit jusqu'ici. Je pense qu'un des guerriers d'Asgure doit se faire passer pour un membre de l'Alliance. Il faudrait que quelqu'un aille les avertir...”

Aider à monter les tentes

À l'ouest du camp, de jeunes soldats montent des tentes pour y abriter tous les réfugiés le temps que la situation se calme. Certains le font de gaieté de cœur tandis que d'autres le font en râlant, prétextant qu'il s'agit de tâches ingrates et qu'ils seraient plus utiles sur le champ de bataille.

Si un PJ tente de discuter avec le groupe récalcitrant et approuve l'idée de désobéir aux ordres, il pourra apprendre qu'une partie des soldats sur place se prépare à retourner à Klodenn pour prouver leur valeur.

Servir la soupe

Au sud du camp, des marmites ont été installées pour cuisiner le repas des centaines de réfugiés. Les villageois en pleine possession de leurs moyens s'occupent de préparer la soupe pour le repas du midi mais ils manquent de bras pour le service et un attroupement de personnes affamées commence à se former.

Si un des PJs sert la soupe, il tombera sur une enfant aux yeux humides qui lui demandera à manger avec une voix tremblante. Elle est accompagnée d'une vieille dame qui semble être sa grand-mère. Si le PJ demande à la petite fille pourquoi elle pleure, la personne âgée dira qu'elle a perdu sa mère et que son père n'est toujours pas arrivé au camp. À ces mots, la petite fille suppliera le PJ d'aller chercher son père.

En interrogeant un peu plus la vieille dame, ils apprendront qu'elle se nomme Yolande et qu'elle est bien la grand-mère de l'enfant. Elle racontera que son fils, Jirez (le père de la petite fille), est resté sur place pour venger la mort de sa femme, qui a été tuée par un troll au moment de leur fuite. À en croire les dires de Yolande, ce troll aurait été dressé et obéirait aux ordres des guerriers d'Asgure. Lors de leur fuite, son fils a retenu le troll, pour lui permettre à elle et sa petite fille de s'échapper à l'extérieur de la ville. Depuis, elles n'ont plus de nouvelles de Jirez.

La petite fille insistera pour que les PJs partent secourir son père.

Surveillez les environs

En surveillant les environs, les PJs ne rencontreront rien de particulier. Les barricades qui entourent le camp semblent être solides et les environs sont assez dégagés pour voir à des centaines de mètres à la ronde.

Sur le camp

Plus le temps passe et plus de nouveaux rescapés et aventuriers débarquent sur le camp.

Les PJs reçoivent de plus en plus de visites de villageois inquiets qui



Yolande

Grand-mère de la petite Lize et mère de Jirez, le père disparu de l'enfant. Yolande montre une grande force de caractère en racontant le drame qu'elle a vécu, elle peine cependant à trouver les mots pour sécher les larmes de sa petite-fille.

demandent des nouvelles de leur prêtre, Luther. Celui-ci est considéré par beaucoup comme le chef de leur village, et son absence prolongée pousse les villageois à demander de l'aide aux aventuriers. Le prêtre a été vu pour la dernière fois la veille de l'attaque, dans le temple situé au centre de Klodenn. Depuis, il est introuvable. Certains rescapés supplient les PJs de partir à la recherche du père Luther, qui est, selon eux, encore bloqué sur place.

Malgré les ordres de Gadil, tout pousse les PJs à retourner à Klodenn. Après plus de 3h sur le camp sans le moindre danger, il sera facile de comprendre que le lieu est sécurisé et entre de bonnes mains. Aucun officier de guilde ou haut gradé de l'Alliance n'est présent au camp, il sera donc très facile pour les PJs d'emprunter une diligence pour retourner à Klodenn.

DE RETOUR À KLODENN

Klodenn

Petite bourgade située sur les côtes du *Berceau d'Irdia*, Klodenn appartenait anciennement au royaume d'Irdian avant la création de la république de Rautha. Ses quelques habitants vivent principalement du transport de marchandise par voie maritime. En effet, la ville achemine régulièrement en équipements et nourritures les troupes de l'alliance qui occupent le port de Kingshill Landing.

De retour à Klodenn, les PJs remarquent que plus personne ne les attend à la porte Ouest : les civils ont visiblement été évacués. L'endroit est étonnamment calme. Les affrontements semblent s'être concentrés vers le nord du village, au niveau des docks.

Si les PJs décident d'aller inspecter la porte Est avant d'entrer à l'intérieur de Klodenn, ils retrouveront, comme l'avait dit le vieux Orkar, le corps du garde poignardé. Celui-ci a reçu un coup de poignard de face, au niveau de la jugulaire. Un jet d'intelligence de difficulté difficile (15) permettra à un PJ de constater que l'entaille est nette et qu'elle a été faite par une lame d'une très grande qualité, provenant très probablement des forges de Wolforge.

Une fois à l'intérieur de la ville, il faudra faire attention et avancer discrètement, car certains guerriers d'Asgure se cachent dans les maisons des habitants et en profitent pour dérober les biens restés sur place. Pour éviter des affrontements inutiles, les PJs devront longer les bâtiments et ne pas marcher au milieu des voies pavées.

Si les PJs décident de rentrer dans une des maisons, faites un jet de chance (un dé 20 sans bonus) pour savoir s'ils tombent ou non sur un ou plusieurs guerriers d'Asgure.

Le résultat est compris entre 1 et 3 : les PJs tombent sur 3 ennemis

Le résultat est compris entre 4 et 6 : les PJs tombent sur 2 ennemis

Le résultat est compris entre 7 et 9 : les PJs tombent sur 1 ennemi

Le résultat est supérieur ou égal à 10 : la maison est vide

Le village est petit et il ne faudra pas longtemps pour que les PJs rejoignent le centre. Sur place, quelques affrontements ont encore lieu, mais le plus surprenant reste la présence d'un troll immobile assis juste devant les portes du temple.

Parmi les combattants, les PJs aperçoivent Gadil, en plein affrontement face à deux soldats d’Asgure. S’ils viennent l’aider, celui-ci leur demandera de partir d’ici : la zone est trop dangereuse pour de jeunes recrues et la situation est sous contrôle. S’ils choisissent d’obéir, Gadil viendra rapidement à bout de ses deux opposants. Cependant si les PJs souhaitent quand même prendre part au combat, Gadil n’aura pas d’autres choix que d’accepter leur aide.

La carte du centre-ville de Klodenn, la fiche des guerriers d’Asgure et celle de Gadil sont disponibles en annexe.

Une fois le combat terminé, Gadil demandera aux PJs ce qu’ils font ici. Il leur expliquera ensuite que les forces alliées ont réussi à repousser les troupes d’Asgure jusqu’aux docks, mais que certains d’entre eux se cachent encore dans les maisons. Il ne comprend pas pourquoi le troll n’attaque pas, mais il n’a pas le temps de s’en occuper : ce n’est pas plus mal qu’il reste tranquille.

Si les PJs lui parlent d’un potentiel intrus qui se ferait passer pour un membre de l’Alliance, Gadil promettra de prévenir un des haut-officiers de l’Alliance.

Si les PJs lui disent de se méfier des officiers de l’Alliance, Gadil affirmera avoir une entière confiance en Oriël et Galarond, qui combattent depuis des années au service de Rautha.

Quoi qu’il arrive, Gadil demandera aux PJs de faire attention à eux avant de partir vers les docks avec les quelques soldats de l’Alliance encore debout. Sur place, il reste encore le troll et quelques soldats blessés : certains de Rautha, d’autres d’Asgure.

À ce moment-là, les PJs ont plusieurs options :

- Aider et/ou interroger les soldats sur place
- Examiner les environs
- Tenter de pénétrer dans le temple

Aider et/ou interroger les soldats

Les soldats de Rautha et d’Asgure sont clairement identifiables à leur accoutrement et au blason qu’ils portent.

Si un PJ décide de soigner un ennemi, celui-ci se montrera d’abord surpris, puis acceptera de répondre à quelques questions. Cependant si les PJs décident d’employer la manière forte, ils n’obtiendront aucune réponse : les Asguriens sont fiers, dotés d’une inébranlable volonté.

En fonction des questions des PJs, les guerriers d’Asgure pourront donner les informations suivantes :

Quel est le but de cette attaque ?

“Je ne sais pas, je ne suis qu’un simple soldat. Notre seul ordre était de



Blason de l’Alliance de Rautha

Les trois têtes de dragons représentent les trois royaumes de Rautha, Irdian, Epheria et Drukh. Le fond rouge et blanc symbolise la quête de paix face au danger.



Blason des troupes d’Asgure

La main rouge représente la main des soldats d’Asgure mort au combat, elle est le symbole du serment d’allégeance envers l’empereur de Korimdor.

recupérer autant d'objets de valeur que possible et d'éliminer tous ceux qui se trouvaient sur notre chemin."

Pourquoi avoir suivi ces ordres ?

"J'ai agi pour le bien des miens. Là d'où je viens, les conditions de vie sont très dures. Ma famille compte sur moi. Le seigneur et empereur Kerozen a promis d'offrir 10 pièces d'or à nos proches si nous rejoignons son armée."

Comment avez-vous réussi à venir jusqu'ici ?

"Nous avons traversé la mer de Sang sur nos drakkars jusqu'à la baie de Kingshill Landing. Là-bas, les portes étaient grandes ouvertes et nous avons pu rejoindre le fleuve de Rock Stream, qui nous a conduit jusqu'ici."

Examiner les environs

Les PJs peuvent inspecter les environs, à la recherche d'indices sur les différentes personnes disparues. Un PJ situé à quelques mètres du puits pourra effectuer un jet de perception de difficulté moyenne (10). S'il réussit, il pourra entendre un appel à l'aide provenant du fond du puits. Un homme semble être encore en vie et bloqué une dizaine de mètres plus bas.

Les PJs peuvent utiliser une corde de 10 mètres ou deux cordes de 5 mètres nouées pour libérer le pauvre homme. Une fois l'homme sorti du puits, les PJs apprendront qu'il s'agit de Jirez, le fils de Yolande. Il prendra le temps de remercier les aventuriers venus l'aider, puis il partira assez vite, malgré ses blessures, rejoindre sa famille au camp de réfugiés.

Pénétrer dans le temple

L'accès au temple est bloqué par un immense troll assis, qui ne semble pas vouloir bouger malgré la situation.

Sur les flancs Est et Ouest du bâtiment se trouvent de petites fenêtres étroites, à environ deux mètres du sol. La lumière passe à peine au travers des carreaux. Elles sont hors de portée du champ de vision du troll, mais les casser risque d'attirer son attention. Pour pénétrer dans le temple par ces interstices, il faudra réussir deux jets de force de difficulté moyenne (10) : un pour grimper et un pour briser la vitre. Une fois la fenêtre cassée, les PJs peuvent utiliser des cordes (5 ou 10m) pour assurer le passage (et ne pas lancer de dés).

À l'arrière du temple au nord se trouve une petite porte dérobée : elle a l'air robuste et fermée à clé. Un PJ avec l'atout Serrurier pourra tenter d'ouvrir cette porte en réussissant un jet de dextérité de difficulté moyenne (10). La porte peut aussi être enfoncée par la force, mais nécessite un jet de force de difficulté difficile (15). Si les PJs tentent cette solution, la réussite ou l'échec de cette action attirera à coup sûr l'attention du troll. Cependant si les PJs réussissent à l'ouvrir, ils



Jirez

Homme bien portant d'une trentaine d'années. Il présente de nombreuses blessures, dont une vilaine cicatrice à l'oeil. Jirez est tombé dans ce puits lors de son affrontement avec le troll qui a tué sa femme. Il a passé environ une demi-journée dans ce puits, le vacarme des affrontements ayant couvert ses appels à l'aide. Sa chute semble l'avoir profondément traumatisé, il ne pense qu'à une chose : retrouver sa fille.

pourront se réfugier dans le temple et éviter un affrontement inutile : la porte est trop étroite pour que le troll puisse passer.

Si les PJs choisissent la manière forte ou échouent en tentant d'entrer discrètement, ils devront affronter le troll.

Pour l'affrontement, vous pouvez reprendre la carte du centre-ville de Klodenn et la fiche du troll, qui sont disponibles en annexe.

À LA RECHERCHE DE PÈRE LUTHER

Une fois à l'intérieur du temple, les PJs se rendront rapidement compte que personne n'est présent. La pièce comprend une dizaine de bancs en bois qui font face à un autel religieux situé au fond de la pièce, juste à côté de la porte dérobée. Au mur, des emblèmes religieux sont accrochés et des torches sont présentes pour éclairer les lieux à la nuit tombée.

Si un PJ inspecte l'autel, il apercevra d'étranges sigles pouvant s'apparenter à l'alphabet d'une langue ancienne et inconnue. Au pied de l'autel, sur une des dalles en pierre qui recouvrent le sol, un PJ pourra remarquer une trace de sang qui semble passer sous la structure : sûrement le signe d'un passage souterrain. En analysant la face arrière de l'autel, une petite plaque dorée attire l'attention des PJs : elle semble bien plus récente que la structure en pierre et contient même une phrase en langue commune.

La face arrière de l'autel cache en vérité une interface de commande permettant d'ouvrir un passage si le bon code est entré.

Voir en annexe l'énigme de l'autel.

Pour activer l'autel et libérer le passage, les PJs doivent trouver la réponse de l'énigme de la plaque dorée. Pour cela ils doivent comprendre que celle-ci contient la traduction du texte juste au-dessus et que la partie haute est en fait un clavier permettant de saisir la réponse.

Lorsqu'un PJ appuie sur une des touches du clavier, celle-ci s'éclaire quelques instants, en vert si elle est bonne et en rouge si elle est fausse. (Exemple : un PJ appuie sur le "T" puis le "E" puis le "P", cela donnera vert, vert puis rouge, le "P" devant être en quatrième position pour écrire le mot "TEMPS").

Au bout de 3 tentatives, le système se bloque pendant 1 minute. Toutes les touches s'éclairent en rouge et le clavier ne réagit plus. Au bout de 4 tentatives infructueuses, le système se bloque pendant 3 minutes, puis à

L'autel

Table sacrée servant autrefois au sacrifice rituel ou au dépôt d'offrandes. L'autel à la forme d'un énorme bloc de pierre compact, couvert de décoration et de symboles religieux. Il semble être le vestige d'une ancienne civilisation.

la cinquième, il se bloque définitivement.

Si vos PJs ne parviennent pas à résoudre l'énigme en moins de 10 minutes, allez directement à la conclusion.

Juste après avoir entré le mot "Temps" sur l'autel, celui-ci se met à vibrer et à se déplacer latéralement, libérant l'accès vers un escalier lugubre qui s'enfonce sur plusieurs dizaines de mètres. Les PJs devront trouver un moyen de s'éclairer tout au long du chemin, sans quoi ils risquent de faire une terrible chute à la moindre marche loupée. Les PJs peuvent récupérer une torche du temple et l'allumer avec un briquet amadou ou un sort de feu. S'ils choisissent d'avancer dans le noir, il leur faudra réussir un jet de perception de difficulté moyenne (10) pour ne pas trébucher. L'escalier est grand : une chute fera beaucoup de bruit, mais occasionnera aussi des blessures. Lancez un dé 6 de dégâts bruts (dégâts ne prenant pas en compte l'armure de la cible) lors de la chute d'un PJ.

Après 10 longues minutes à descendre l'escalier, les PJs arrivent devant un immense couloir. Au loin, ils peuvent apercevoir une faible lumière à plusieurs centaines de mètres de là. En se rapprochant, les PJs commencent à entendre les voix, quasiment inaudibles, de deux individus. Plus ils se rapprochent, plus la lumière devient forte et plus la discussion entre les deux hommes devient compréhensible.

Si les PJs ont fait du bruit en descendant les escaliers ou en parcourant le couloir, ils n'entendront plus les voix et ils seront accueillis comme il se doit.

À quelques mètres de la fin du tunnel, les PJs peuvent apercevoir ce qui semble être l'intérieur d'un temple enfoui, appartenant à une civilisation qui leur semble inconnue. S'ils ont été discrets, ils entendront la discussion suivante :



Galarond

Haut-officier et célébrité de l'Alliance. Cet elfe d'une quarantaine d'années, au caractère bien trempé et à l'apparence enjôleuse, compte de nombreux admirateurs sur le continent. Ses faits d'armes, dont la plupart sont très romancés, ont contribué à construire sa légende. Après presque 15 longues années au service de Rautha, Galarond semble être destiné à devenir le digne successeur de Leroy Merlin en tant que figure emblématique de l'Alliance.

Homme 1 : "Tu m'as fait perdre beaucoup trop de temps, vieil homme. Alors maintenant, parle, ou je t'étripe sur-le-champ !"

Homme 2 : "Je ne vous dirai rien ! Je préfère encore mourir que de trahir mon roi."

Homme 1 : "Ton roi ? Dois-je te rappeler que vos terres sont à présent sous la juridiction de l'Alliance ?"

Homme 2 : "Il n'y a qu'un seul souverain devant lequel je ploierai le genou et il ne porte pas votre insigne."

Homme 1 : "Dis-moi où se trouve l'artefact ou je briserai moi-même ce genou récalcitrant."

Homme 2 : "Faites comme bon vous semble. Si ce sont là les méthodes de l'Alliance..."

Homme 1 : "Je te forcerai à parler, vieil homme. Tu peux dire adieu à ta jambe."

Les PJs peuvent intervenir maintenant s'ils souhaitent sauver la vie du vieil homme. S'ils ont été discrets, ils peuvent apercevoir les deux hommes au centre de la pièce. Le premier est en armure, il porte l'emblème de l'Alliance et il est lourdement équipé. Un jet

d'intelligence de difficulté difficile (15) pourrait permettre à un des PJs de le reconnaître. Il s'agit de Galarond, un haut-officier et véritable légende de l'Alliance. À ses pieds, un autre homme est assis, le dos plaqué contre une étrange structure. Il porte une bure ainsi qu'un signe religieux autour du cou. Il s'agit du père Luther. Les PJs peuvent profiter de leur discrétion pour lancer une première attaque par surprise sur Galarond, en utilisant l'ombre des pylônes pour se déplacer.

Si les PJs ont fait du bruit durant la traversée du passage secret, ils apercevront le prêtre Luther, en sang, solidement attaché à un pylône et bâillonné. Ils seront attaqués par surprise par Galarond à la seconde où ils entreront dans la pièce.

La carte du temple enfoui ainsi que la fiche de Galarond sont disponibles en annexe.

UN TERRIBLE COMLOT

Vaincre Galarond

Si les PJs battent Galarond, le prêtre Luther sera sauvé mais restera très amoiché. Il prononcera les mots suivants aux PJs :

“Merci, qui que vous soyez, merci !

Cet homme a tenté de me faire parler par tous les moyens.

Il est le responsable de ce massacre ! Il a aidé les troupes d'Asgure à pénétrer sur nos terres ! C'est à cause de lui que le port de Kingshill Landing n'a pas retenu l'invasion !

Je ne sais pas si je me remettrai de mes blessures. Alors, s'il vous plaît, rendez-moi un dernier service.

Allez prévenir le roi Toric que son trésor est menacé.

Dites-lui que Galarond et probablement d'autres personnes haut-placés cherchent à s'emparer de l'artefact de la famille royale qui se trouvait à Klodenn, et qu'ils sont prêts à tout pour s'en emparer !”

Les PJs peuvent tenter d'interroger Galarond, mais celui-ci ne semble pas enclin à leur répondre. Il est résigné et prêt à accepter son châtement.

S'ils interrogent le vieil homme sur l'endroit où ils sont, il répondra que ce lieu appartient à la famille royale d'Irdian et qu'il le protège depuis des décennies, comme son père avant lui. Il ne sait pas à quoi correspondent ces étranges marques au sol et ignore la nature même des lieux.

Une immense stèle à droite de la pièce révèle la carte d'un autre monde. Plusieurs bijoux sont incrustés dans la stèle, dont deux d'entre eux scintillent d'une lumière jaune et orange. Le prêtre ignore à quoi cette stèle fait référence.



Père Luther

Viel homme sage aux cheveux et à la barbe grisonnantes. Le père Luther est considéré pour beaucoup comme le chef du village de Klodenn. Détenteur de la mémoire des anciens du village et proche de la famille royale d'Irdian, le père Luther a consacré sa vie à la protection des secrets du trône d'Irdian. Il préfère mourir plutôt que trahir son serment.

La stèle

Immense plaque épaisse de granite sur laquelle est représentée la carte d'un autre monde. Cinq bijoux sont incrustés dans la pierre, et semblent impossibles à déloger sans abîmer la stèle. Deux d'entre eux brillent d'une lumière jaune et orange. Un trou présent sur la stèle, en bas à droite, semble indiquer l'absence d'un dernier joyau.



Oriel sans masque

Sous son masque se cache le visage d'une jolie jeune femme à la peau noire, aux yeux perçants et à la crinière de lionne.

Voir en en annexe la carte de la stèle.

Au bout de quelques minutes, un autre officier de l'Alliance pénètre discrètement dans les lieux. Les PJs pourront reconnaître Oriel, l'individu masqué venu les accueillir à Klodenn. À peine entrée, Oriel s'exclame "Père Luther" et retire son masque, laissant apparaître un visage féminin et des cheveux longs et bouclés. Elle court à son chevet et lui demande ce qu'il s'est passé. Les PJs n'ont pas le temps de réagir, mais ils comprennent qu'elle n'est pas venue pour leur faire du mal.

Oriel connaît bien le prêtre Luther, puisqu'elle a grandi à Klodenn avant de rejoindre l'Alliance. C'est pourquoi, dès qu'elle a appris que le village était menacé, elle a été l'une des premières sur place.

Elle est un peu déboussolée et a du mal comprendre comment Galarond, qu'elle connaît depuis plusieurs années, a pu les trahir. Elle ira lui demander des explications, mais celui-ci se montrera impassible et préférera se terrer dans le silence.

Après quelques minutes à discuter avec tout le monde, elle confiera la mission du père Luther aux PJs et leur demandera d'en apprendre plus sur cet artefact. Oriel, quant à elle, ira à Castle City faire son rapport sur l'affaire et livrer Galarond au président Panorius. Elle donne rendez-vous aux PJs au château de Carleon dans 48h. Si elle est absente, les PJs ont pour ordre de se rendre à Castle City afin de délivrer les informations qu'ils auront obtenues directement au président.

Perdre face Galarond

Si les PJs tombent au combat face à Galarond, ils seront alors secourus par Oriel, une dizaine de minutes plus tard. Ils se réveilleront lentement de leur léthargie et apercevront Oriel au chevet du père Luther. Elle ne porte plus son masque et tient le père dans ses bras, qui lui transmet quelques mots avant de s'évanouir, à bout de force.

Si les PJs ont descendu les points de santé de Galarond en dessous de la moitié de ses points de santé max, alors ils auront gagné assez de temps, et le père Luther ne succombera pas à ses blessures. Dans le cas contraire, le père Luther ne se réveillera pas de son coma.

Oriel, en larmes, poussera un cri de détresse, avant d'allonger le père Luther, encore inconscient, au sol, le temps de s'assurer que les PJs vont bien. Une fois tous remis sur pied, elle leur expliquera la situation :

"Galarond nous a trahis. C'est lui le responsable de cette invasion ! Il a déclenché cette guerre dans le but de faire diversion et ainsi dérober un artefact qui aurait dû se trouver ici.

Le père Luther m'a confié une dernière mission avant de mourir. Il m'a demandé de prévenir le Roi Toric que l'artefact de la famille royale est menacé.

L'Alliance doit être avertie de la trahison de Galarond et un avis de recherche doit être déployé le plus rapidement possible. Il est de mon devoir d'aller prévenir le président.

C'est pourquoi je vais vous confier cette mission. Par ordre de l'Alliance, je vous somme d'aller trouver le roi d'Irdian et de lui délivrer le message du père Luther. Profitez-en pour en savoir plus sur cet artefact. Si nos ennemis le recherchent, l'Alliance doit savoir ce qu'il représente.

Ne perdez pas de temps. Je viendrai vous retrouver au château de Carleon, dans maximum 48h, une fois que j'aurai fait mon rapport. Si je ne reviens pas à temps, allez à Castle City délivrer les informations que vous aurez obtenues au président Panorius. C'est le seul en qui j'ai encore confiance."

CONCLUSION

Si tout se passe bien, vos PJs ont reçu la mission d'aller à la rencontre du roi Toric, qui se trouve à Carleon. Ils doivent l'informer que l'artefact du temple de Klodenn est activement recherché par des individus prêts à tout pour s'en emparer. Ils ont aussi pour ordre d'obtenir des informations sur cet artefact, afin que l'Alliance puisse parer à toute éventualité. Ils ont 48h pour accomplir leur mission avant de retrouver Oriel à Carleon, sauf contre-ordre.

Ne pas résoudre l'énigme

Si les PJs n'ont pas réussi à déchiffrer l'énigme de l'autel, ils apercevront un guerrier en armure sortir du passage secret au moment de rebrousser chemin. Il s'agit de Galarond, recouvert du sang du prêtre. S'il croise les PJs, il leur dira de s'enfuir car le sous-sol grouille de gobelins et autres créatures des cavernes. Il prendra ensuite la fuite, sans que les PJs ne puissent intervenir. Les PJs se retrouvent à nouveau seuls dans le temple, mais le passage est maintenant ouvert. Les PJs peuvent donc descendre jusqu'au temple enfoui et retrouver le père Luther aux portes de la mort. Dans un dernier souffle, il confie aux aventuriers la mission d'aller prévenir le roi Toric que son trésor est menacé. Une fois sortis du temple avec le corps de Luther, les PJs croisent Oriel au centre de la ville, qui, émue, retirera son casque et demandera aux PJs d'accomplir la dernière volonté du prêtre. Elle leur donnera rendez-vous à Carleon pour un compte rendu une fois que la situation se sera calmée.

Dans cette situation, Galarond est encore en vie et a pris la fuite. Quand l'Alliance aura compris qu'il est l'instigateur de cette guerre, il sera trop tard.

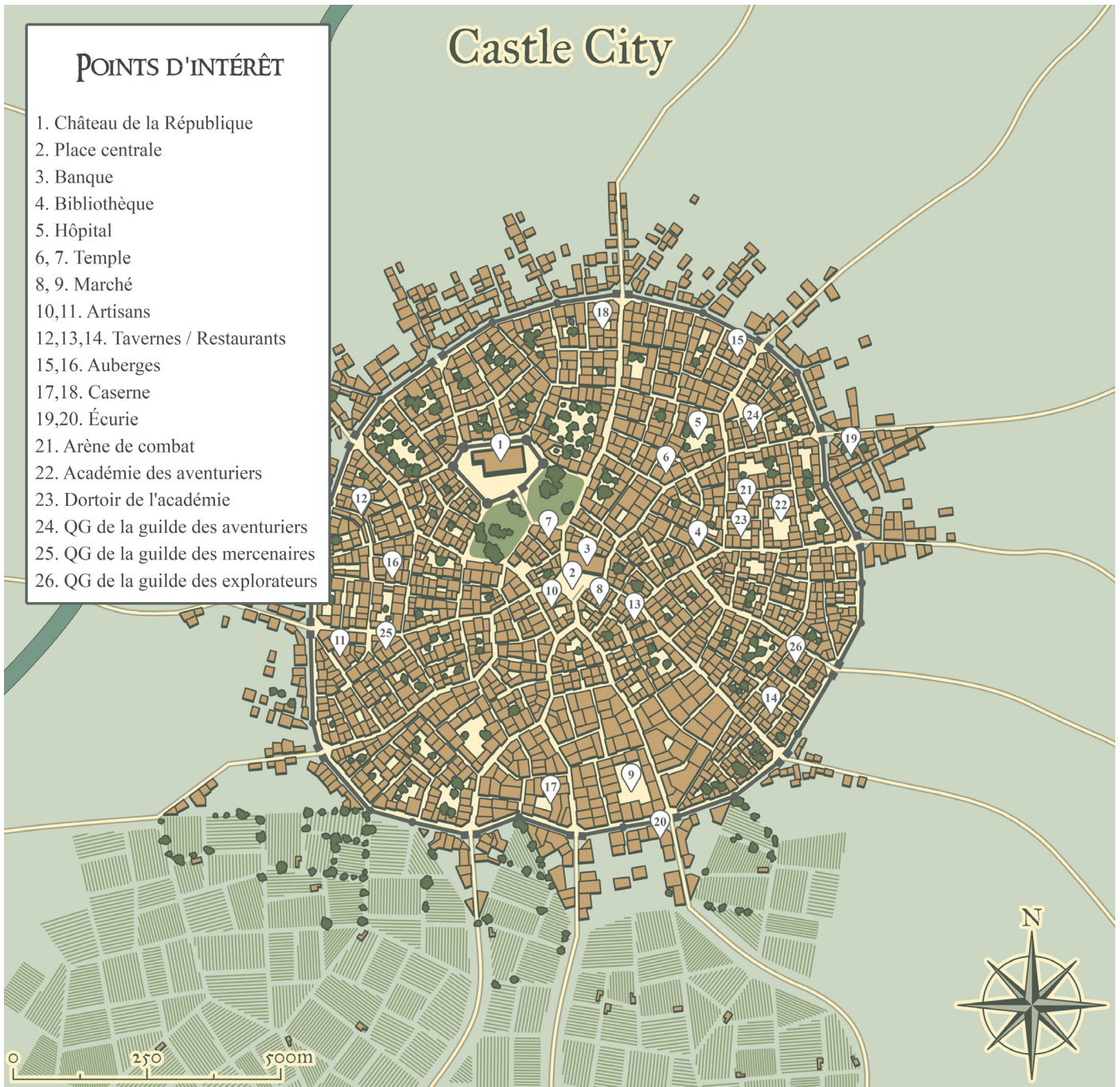
RÉCOMPENSES

Voici la liste des récompenses de fin de scénario disponibles en fonction des objectifs atteints :

Objectifs	Récompenses
Vaincre Galarond	200 points d'expérience
Sauver le père Luther	1 point de moral et 100 pièces d'or par PJ
Sauver Jirez dans le puits	1 point de moral
Résoudre l'énigme de l'autel	100 points d'expérience
Vaincre les bandits	70 points d'expérience
Vaincre les guerriers d'Asgure avec Gadil	100 points d'expérience
Vaincre le Troll	70 points d'expérience
Donner des bandages neufs au vieux Orca	1 point de moral
Terminer le scénario	70 pièces d'or par PJ

ANNEXE

CARTE DE CASTLE CITY



CARTE DE KLODENN



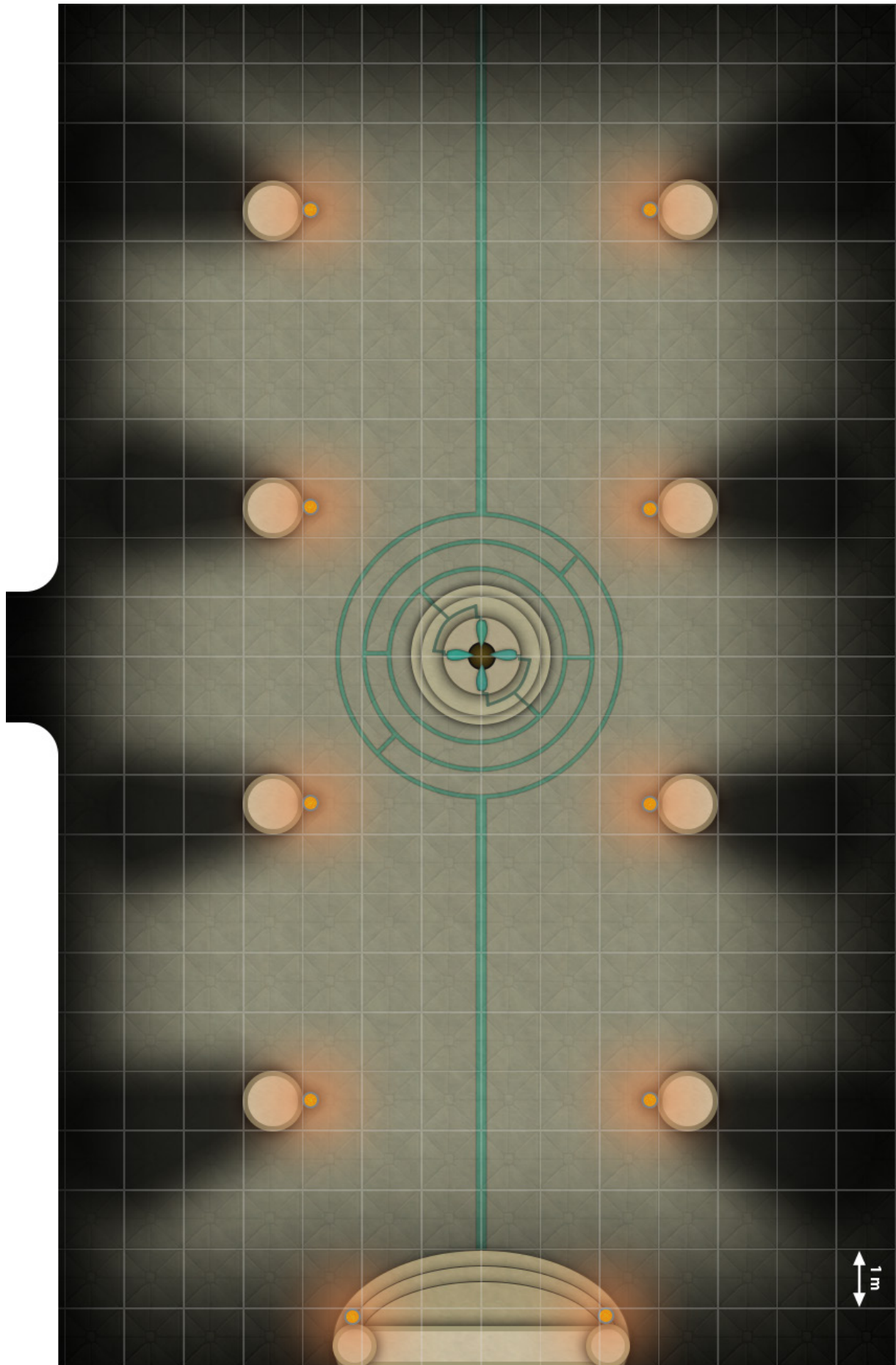
CHEMIN BOISÉ



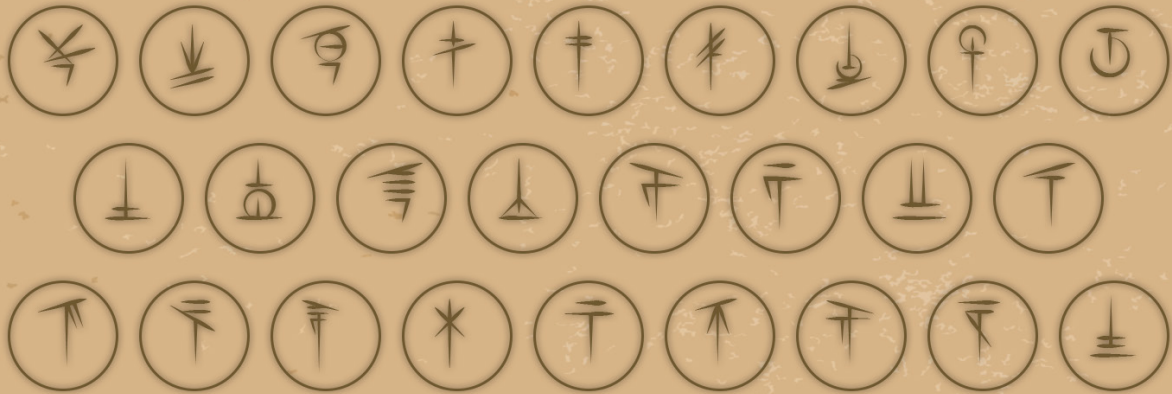
CENTRE-VILLE DE KLODENN



TEMPLE ENFOUI



ÉNIGME DE L'AUTEL



Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ
Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ
Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ Ɔ



Il court en avant et ne recule jamais
Sur son passage, il détruit tout
Dévoreur sans fin, son appétit n'a pas de limite

SOLUTION DE L'ÉNIGME DE L'AUTEL

The image shows a 3x8 grid of symbols. Five symbols are highlighted with green circles and numbered 1 through 5. Arrows point from these symbols to a yellow box containing a riddle. The riddle is in French and describes 'TEMPS' (Time). The word 'TEMPS' is written in green capital letters to the right of the box. Below the grid, there is a line of cuneiform script and an infinity symbol.

Il court en avant et ne recule jamais
Sur son passage, il détruit tout
Dévoreur sans fin, son appétit n'a pas de limite

TEMPS

CARTE DE LA STÈLE



CRÉATURES ET PNJ

BANDIT

Voleur & Guerrier : 1

PS : 15

PE : 10

FOR DEX INT CON PER CHA

-3/3 -3/3 -3/3 -3/3 -3/3 -3/3

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix			

Les bandits vagabondent en bande et sont parfois dirigés par des malfrats, des vétérans ou des mages. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la sécheresse, les épidémies ou la famine sont autant de raisons pour les honnêtes gens de se tourner vers le banditisme.

Coup spécial : Projection

TROLL

PS : 25



PE : 20

FOR DEX INT CON PER CHA

5 1 -4 5 2 -5

Arme	Portée	ATQ	DGT
Griffes	CAC	1D20+2	1D4+DEX+FOR

Redoutables géants à la peau verte, les trolls dévorent tout ce qu'ils peuvent attraper. Seuls l'acide et le feu peuvent arrêter les propriétés régénératrices de la chair d'un troll.

Atouts : Robuste, Insaisissable, Géant

Coup spécial : Morsure régénératrice

GUERRIER D'ASGURE

Guerrier : 2

PS : 17

PE : 10

FOR DEX INT CON PER CHA

3 0 -3 2 0 -2

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix			

Coup spécial : Furie

GADIL

Guerrier & Voleur : 3

PS : 22



PE : 16

FOR DEX INT CON PER CHA

3 3(-1) 1 1 -2 -2

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme de pugilat	CAC	1D20+3	1D6+FOR+DEX

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de cuir clouté	Aucun	-	2

Coups spéciaux : Projection, Furie, Repli tactique, Coup assomant

GALAROND

Guerrier & Prêtre : 4

PS : 29



PE : 16

FOR DEX INT CON PER CHA

3 -1(-2) 1 2 -2 3

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée enchantée	CAC	1D20+4	1D12+FOR+INT

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de demi-plates	Constitution > 1	-2 Dextérité	4

Coups spéciaux : Furie, Prière, Imposition des mains, Renversement, Bénédiction, Bouclier de lumière

ORIEL

Voleur & Druide : 4

PS : 24



PE : 19

FOR DEX INT CON PER CHA

-2 3 2 0 2 1

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arc long de qualité	3 - 60m	1D20+2	1D10+DEX+PER
Dague	CAC	1D20+4	1D8+DEX

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de cuir clouté	Aucun	-	2

Coups spéciaux : Repli tactique, Piège de ronces, Baies magiques, Coup perforant, Marque, Forme animal