

ASTRENOR

SUR LA PISTE DE L'ARTEFACT PARTIE 3

Première campagne d'Astrenor

Auteur : Kerann Chan-chadrin

Relectures : Marie Lesaffre, Charlotte Lemonnier

Durée : 5-6H

Pour 2 à 4 joueurs de niveau 2 minimum

Action
★★★★

Infiltration
★★★★

Dialogue
★★★☆☆

Réflexion
★★★★



SYNOPSIS

Dans ce scénario, les joueurs vont devoir voyager jusqu'au royaume de Drukh pour rencontrer le roi Guldrak, actuel possesseur de l'artefact de Klodenn. Le roi se trouve à Wolforge, capitale du royaume située au sommet du mont Gigantic, la plus haute montagne de Rautha. Pour leur ascension ils seront accompagnés de la célèbre Oriel, qui est chargée de ramener par tous les moyens ce mystérieux artefact à l'Alliance.

Il s'agit de la troisième partie de la campagne "Sur la piste de l'artefact". Il est donc essentiel d'avoir joué la partie 1 et 2* avant de commencer ce scénario.

**Le scénario 2 est facultatif et peut être passé en jouant uniquement la dernière partie.*

CONTEXTE

L'invasion d'Asgure sur Rautha a été lancée il y a 4 jours maintenant. Alors que l'Alliance craignait une arrivée massive de renforts venant de l'empire de Korimdor, il n'en fut rien : l'attaque a été endiguée avec brio. Les troupes d'Asgure ont été repoussées jusqu'au port de Kingshill Landing, lieu de leur débarquement, tandis que les derniers survivants qui se cachent au sein de cette forteresse sont actuellement en train d'être faits prisonniers par l'Alliance.

Pour la population civile, cette victoire fulgurante est une preuve irréfutable du fossé technologique et militaire qui sépare aujourd'hui les troupes d'Asgure et les armées de l'Alliance de Rautha. Certains pensent même qu'il serait grand temps pour Rautha de profiter de sa supériorité pour frapper l'empire de Korimdor et détruire leur ennemi à la racine. Cependant, le gouvernement de la république de Rautha entrevoit pour sa part un message bien plus pessimiste : l'affirmation d'une mission-suicide. En effet, après un interrogatoire des prisonniers de guerre, l'Alliance aura appris que ces soldats ne sont pas de véritables guerriers formés par Asgure. Ces pauvres gens viennent pour la plupart de la région de Quaz, située au nord-ouest d'Asgure. Ils ont été poussés au combat par la promesse d'une récompense délivrée à leur famille en échange de leur engagement. Il est désormais clair pour l'Alliance que cette attaque n'avait d'autre but que de créer une diversion pour permettre à Galarond de dérober l'artefact qui se trouvait à Klodenn. Comprenant l'importance de cet objet mais ignorant son réel pouvoir, Oriel est envoyée en mission par le président de la République de Rautha, Panorius, pour retrouver au plus vite cet artefact.

Dans les autres royaumes, les rumeurs de cette victoire éclair ont galvanisé les habitants. Certains envisagèrent de s'engager dans l'armée de l'Alliance, d'autres profitèrent de l'occasion pour faire des affaires. Ce fut le cas du royaume de Drukh, plus grand fournisseur d'armes et armures de Rautha, qui fit tourner à plein régime les forges de sa capitale afin d'équiper tous ces soldats en devenir.

UN LONG VOYAGE PÉRILLEUX

Il est environ 19h, les PJs retrouvent Oriel devant le château de Carleon, fraîchement revenue du siège de l'Alliance à Castle City. Ils font leur rapport et délivrent toutes les informations qu'ils ont obtenues de la part du roi Toric : celui-ci ignore tout de la nature de l'artefact et affirme l'avoir vendu au roi de Drukh, Guldrak, pour une somme modique.

Une fois les informations en sa possession, Oriel commence à préparer une expédition pour Wolforge. Elle demande alors aux PJs de bien vouloir l'aider dans sa mission. L'ordre vient du président Panorius lui-même : les PJs n'ont d'autre choix que d'accepter. S'ils lui posent des questions sur la mission, Oriel les informe que le président souhaite faire analyser cet artefact par les érudits de l'Alliance pour s'assurer qu'il ne représente pas une menace pour Rautha. Cette mission est top secrète : personne ne doit savoir que l'Alliance recherche cet artefact.

Rejoindre Wolforge depuis Carleon avec une monture prend environ trois jours. Cependant, à cette période de l'année, l'ascension du mont Gigantic à cheval est impossible. Il faudra laisser les animaux au pied de la montagne et faire le reste à la marche. Heureusement, Oriel connaît un petit village nommé Hagdan, où les aventuriers pourront déposer leurs destriers et obtenir le matériel adéquat pour leur périple jusqu'à la capitale.

Avant de prendre la route, les PJs peuvent faire quelques achats à Carleon s'ils désirent préparer leur voyage. Oriel prend en charge les frais de déplacement, de logement et de nourriture jusqu'à Hagdan. Juste avant de partir, elle engage un messager à l'écurie ouest de Carleon, avec pour mission de délivrer une lettre au siège de l'Alliance. Si les PJs lui posent des questions sur le contenu de la lettre, elle dira qu'elle souhaite prévenir le président Panorius qu'elle se rend à Drukh rencontrer le roi Guldrak.

Le voyage jusqu'à Hagdan est fatigant et éprouvant, les températures devenant de plus en plus glaciales au fur et mesure que les PJs se rapprochent de Gigantic. Peu à peu, la verdure des sentiers laisse place à des sillons boueux recouverts de neige. Finalement, au bout de deux jours de voyage, ils aperçoivent le village enneigé d'Hagdan.

La carte de Hagdan est disponible en Annexe.

Les PJs vont pouvoir se réchauffer dans une des auberges de la ville (PI 5) et profiter d'une vraie nuit de sommeil.

La boutique de Regman le voyageur (PI* 8) est connue pour fournir tout le matériel nécessaire à l'ascension de la montagne, et ce, peu importe la période de l'année. Si les PJs demandent où acheter des habits chauds ou du matériel de randonnée, les habitants d'Hagdan les redirigeront automatiquement vers la boutique de Regman.

Hagdan

Petite ville située au pied de la montagne Gigantic. Ses habitants vivent principalement du tourisme généré par leurs écuries et leurs auberges, qui accueillent les voyageurs avant leur grande ascension.

PI* = Point d'Intérêt. Ils sont indiqués sur les cartes des villes

Regman

Regman est un nain excentrique d'une cinquantaine d'années. Ancien aventurier, il s'est reconverti en marchand d'équipements de montagne. Sa boutique regorge d'équipements insolites, et il prodigue des recommandations enthousiastes avec un sens de l'humour décalé.

Gigantic

Montagne la plus élevée de Rautha, qui culmine à 5 000 mètres d'altitude. Au cœur de cette montagne se trouve la capitale de Wolforge. Au sommet, seule la face visible de la ville est présente.

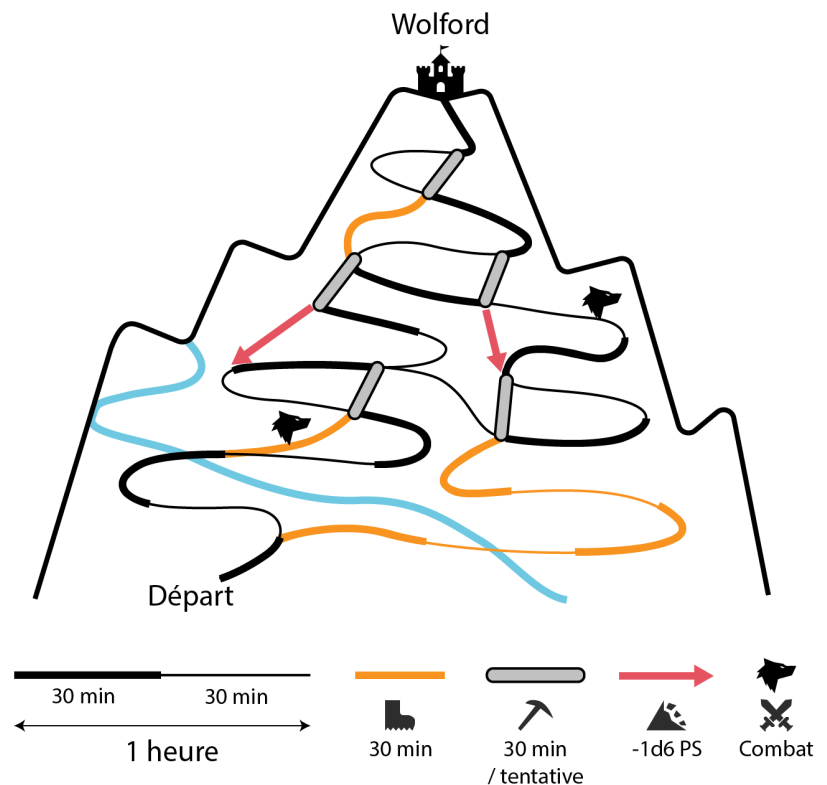
Voici les équipements que vend Regman :

- Habit chaud 10 PO
- Paire de crampons d'alpinisme 4 PO
- Paire de piolets 2 PO
- Rations 3 PA
- Gourde (1L) 5 PA
- Tente (2 personnes) 10 PO
- Tente (4 personnes) 15 PO
- Briquet à amadou 5 PA

Après une bonne nuit de sommeil et leurs équipements de montagne en poche, les PJs et Oriël peuvent débiter leur ascension jusqu'à Wolforge.

Consultez le plan de l'ascension de Gigantic ci-dessous pour décrire les lieux et les chemins possibles et déclencher les événements en fonction des choix des joueurs. Ce plan ne doit pas être divulgué à vos joueurs.

Plan de l'ascension de Gigantic



Lors de leur ascension, les PJs perdent automatiquement 1 point d'énergie (PE) toutes les 30 minutes de marche. Si leurs PE atteignent 0, les PJs perdent des points de santé (PS) à la place des points d'énergie. Si les PJs ne portent pas d'Habit chaud, ils perdent aussi 1 point de santé supplémentaire toutes les heures.

La Paire de crampons d'alpinisme est primordiale pour emprunter les chemins oranges. Les PJs peuvent suivre ces chemins sans, mais le trajet prendra trois fois plus de temps.

La Paire de piolets permet de gravir les parois de la montagne représentées en rouge. Les PJs qui souhaitent escalader avec les piolets doivent en plus réussir un jet de Force de difficulté moyenne (10). S'ils échouent, ils peuvent réessayer mais chaque nouvelle tentative coûte 1 PE. Il est impossible d'escalader une paroi sans ce matériel. Un PJ situé en haut peut en revanche utiliser une corde de 10 mètres pour faire monter un autre PJ avec lui. Il doit pour cela réussir un jet de Force de difficulté moyenne (10). En cas d'échec critique, les piolets ou la corde sont cassés.

Les chutes de neige représentées par les flèches bleues signalent les risques pour les PJs de tomber quelques mètres plus bas. Si un PJ échoue son jet de Force lorsqu'il tente de gravir une paroi se trouvant au-dessus d'une zone de chute de neige, il doit réussir un jet de Dextérité pour éviter la chute. S'il échoue, il suit le sens de la flèche, atterrit quelques mètres plus bas et perd 1 PE et 1d6 PS.

Enfin, des animaux sauvages rôdent dans la montagne : ils sont représentés par le symbole de tête de loup. Si les PJs empruntent un chemin occupé par ces animaux hostiles, un combat avec des loups se lance. Les loups sont au même nombre que les PJs.

La Carte du chemin de montagne et la fiche des Loups sont disponibles en Annexe.

LA RENCONTRE AVEC LE ROI DE LA MONTAGNE

Arrivés au sommet du mont Gigantic, les aventuriers font face à d'imposant remparts en pierre qui délimitent la partie visible de Wolforge. Deux gardes surveillent l'entrée de la ville depuis les remparts. Ils interpellent le groupe d'aventuriers et leur demandent de se présenter.

Oriel prend immédiatement la parole et dit ceci :

“Bonjour, habitants de Wolforge.

Je me présente : je suis Oriel, Haut-officier de l'Alliance. Ces jeunes recrues en formation m'accompagnent dans mon voyage. Nous venons jusqu'ici pour affaires, à la demande du président Panorius. Comme vous le savez, Rautha a été attaquée par Asgure. Le président souhaite armer comme il se doit nos nouvelles recrues, en prévention d'une nouvelle attaque mais également pour envisager des représailles. Je vous demande, à ce titre, de bien vouloir m'accorder une audience exceptionnelle avec le roi Guldrak afin que nous puissions établir un nouvel accord commercial entre le royaume de Drukh et l'Alliance. Il en va de la sécurité de Rautha.”

Les loups

Les loups sont des créatures discrètes, mais pendant cette période de l'année où les routes sont moins fréquentées et le gibier plus rare, ils n'hésitent pas à emprunter les différents chemins de montagne à la recherche de nourriture.

Wolforge

Cette cité, jugée imprenable, cache en son sein une ville souterraine creusée en plein cœur de la montagne. Si au sommet, dans la partie visible de la ville, il règne des températures glaciales, la partie inférieure de la ville est, elle, chauffée en permanence par les deux grands chaudrons de lave qui alimentent l'immense forge souterraine de Wolforge.



Roi Guldrak

Souverain du royaume de Druk.

Guldrak est un nain au visage imposant, arborant une barbe rousse flamboyante. Il dirige avec une poigne de fer, imposant autorité et respect. Sa sagesse stratégique assure la prospérité de son royaume.



Gimdus

Conseillé du roi Guldrak.

Gimdus est un nain d'une quarantaine d'années relativement discret. Il porte une épaisse moustache qui descend le long de son menton.

Les gardes connaissent la réputation d'Oriel, ils ouvriront rapidement les portes et descendront des remparts afin d'accueillir les aventuriers. Entre-temps, Oriel rappelle discrètement aux PJs de ne surtout pas parler de l'artefact du roi Toric.

La carte de Wolforge Outside est disponible en Annexe.

Après quelques amabilités échangées avec Oriel, un des gardes part emprunter le gigantesque ascenseur (PI 8) afin de prévenir le roi de la venue de représentants de l'Alliance. Quant à l'autre, il continue de discuter avec Oriel. Les PJs peuvent se balader dans Wolforge Outside, cependant l'accès à l'ascenseur est interdit aux étrangers qui ne disposent pas d'un laissez-passer ou qui ne sont pas accompagnés d'un garde local.

Au bout d'une vingtaine de minutes, le garde parti avertir le roi revient et informe Oriel que le roi Guldrak est prêt à les recevoir immédiatement. Une fois les PJs et Oriel réunis, ils seront conduits par les gardes jusqu'au château de Wolforge. Pour cela, ils empruntent l'énorme ascenseur situé au centre de la ville : ils entament alors une longue descente au cœur de la montagne, là où se trouve la véritable ville de Wolforge.

Ce gigantesque monte-charge faisant office d'ascenseur fonctionne grâce à un ingénieux mécanisme de poulies et chaînes en acier robuste, il peut supporter une cinquantaine d'hommes en armure. Après avoir descendu un tunnel d'une cinquantaine de mètres à peine éclairé, les aventuriers découvrent qu'ils surplombent une immense cavité en plein cœur de la montagne. Depuis l'ascenseur, les PJs ont une vue plongeante sur la singulière ville de Wolforge, aussi appelée "La forteresse impénétrable de Rautha".

La carte de Wolforge Inside est disponible en Annexe.

Au rythme de la nacelle qui descend, le froid cède sa place à une douce chaleur entretenue par de gigantesques chaudrons de lave, rendant le port des habits chauds superflu. Après 5 longues minutes de descente, l'ascenseur arrive enfin à destination. Les aventuriers sont conduits jusqu'au château, où les attend le roi de Druk.

Ils traversent un pont qui passe juste au-dessus des chaudrons de lave et arrivent au château. Là-bas, des gardes leur ouvrent les portes jusqu'à la salle du trône : une pièce imposante soutenue par une dizaine de pylônes massifs et décorée d'armes légendaires. Le roi Guldrak trône tout au fond de la pièce. Un homme assis à sa droite lui chuchote quelque chose à l'oreille.

Les aventuriers sont accueillis par le roi alors qu'ils sont encore à quelques mètres du trône :

"Voici donc le célèbre Oriel, Haut-officier mystérieux de l'Alliance venu faire affaire avec votre bon roi Guldrak. On raconte que vous avez massacré à vous seul une trentaine de soldats d'Asgure. C'est très impressionnant ! Approchez, que je puisse vous serrer la main."

Oriel porte toujours son masque en public, le roi ignore qu'il s'agit d'une femme.

Oriel s'exécute. La poignée de main du roi nain est vigoureuse mais elle parvient à garder la face. Elle recule ensuite de quelques pas et entame les négociations, justifiant ainsi sa présence à Wolforge. Après quelques minutes, une jeune fille légèrement vêtue déboule soudainement dans la salle du trône en s'écriant :

"Papa, papa ! C'est vrai qu'Oriel de l'Alliance est ici à..."

Elle s'interrompt net en fixant Oriel, donnant lieu à un silence gênant.

Si les PJs observent l'homme à la droite du roi, ils apercevront qu'il fixe la jeune fille et rougit à la vue de son accoutrement. Un test de Perception de difficulté difficile (15) peut être demandé aux PJs s'ils ne sont pas particulièrement vigilants afin d'obtenir cette information.

Le roi rompt finalement le silence après s'être éclairci la gorge :

"Hum hum... Laissez moi vous présenter ma fille, Tisry. Princesse du royaume de Drukh et prunelle de mes yeux. Ma fille est une de vos plus grandes fans, Oriel, et prise dans l'euphorie de votre visite, j'imagine qu'elle n'a pas vu que nous étions déjà en audience. Mais soit, vous avez dû faire un long voyage pour parvenir jusqu'ici. Gravier le mont Gigantic à cette période de l'année n'a pas dû être chose aisée, vous êtes sûrement épuisé. Ma fille, qui semble avoir du temps libre, va vous conduire dans une de nos meilleures auberges. Nous reprendrons les négociations demain, une fois que vous serez bien reposés. Vous êtes mes invités pour ce soir, ma fille réglera votre note à l'auberge. Revenez demain à 10 heures au château afin que nous fassions affaire. En attendant, reposez-vous bien, et profitez du charme de notre cité."

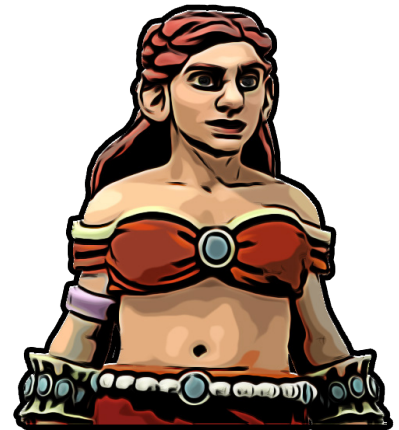
Les aventuriers sont raccompagnés par Tisry à l'extérieur du château. La jeune femme est très intimidée par Oriel et ose à peine la regarder. Sur le chemin, Tisry fera l'éloge de l'architecture des bâtiments de Wolforge tout comme elle vantera l'ingénierie et la forgerie du peuple des montagnes.

Si les PJs lui posent des questions sur la personne à côté du roi, elle le présentera comme "Gimodus", le conseiller de son père et trésorier du royaume. Un jet de Perception de difficulté difficile (15) permettra de voir que la jeune femme semble rougir à l'évocation du nom du trésorier. Si les PJs lui posent des questions concernant sa relation avec Gimodus, Tisry sera particulièrement gênée et restera vague dans sa réponse, indiquant qu'ils se connaissent depuis longtemps et qu'il s'agit d'un bon ami de son père.

Arrivés à l'auberge *L'étoile confidente* (PI 13), Elisa, la tenancière des lieux, accueille Tisry avant de s'interrompre brusquement :

"Ah princesse, vous revoilà ! Ça faisait longtemps ! Je vous réserve une suite pour deux, comme d'habi..."

Après avoir remarqué la présence des aventuriers qui accompagnent Tisry, la tenancière se reprend et continue sa phrase, comme si de rien



Tisry

Jeune princesse du royaume, fille du roi Guldrak. Tisry admire les légendes de l'alliance, notamment Oriel, dont les derniers faits d'armes commencent à circuler. Cette jeune naine à la magnifique chevelure rousse a le don pour attirer l'attention sur elle.

L'étoile confidente

L'étoile confidente est une charmante auberge située dans les beaux quartiers de la ville. Elle est réputée pour être un refuge pour de nombreux amants. Malheureusement, ce lieu anciennement très prisé souffre des potins colportés par la propriétaire, qui ont fait fuir les couples souhaitant rester discrets.

n'était:

"... comme cette fois où des amis de votre père voulaient goûter au grand luxe des meilleures auberges de Wolforge... C'est bien ça ?"

Tisry, empourprée par le malaise ambiant, réserve rapidement plusieurs chambres pour Oriël et ses compagnons puis part de l'auberge en leur souhaitant un agréable séjour à la capitale.

Elisa, la tenancière, donne une clé pour la chambre d'Oriël et une autre pour les PJs. Un jet de Perception de difficulté difficile (15) (ou moyenne (10) si les joueurs sont attentifs aux expressions physiques de la tenancière) permet de déceler la gêne dans son sourire, sûrement causée par sa maladresse avec Tisry.

Si les PJs interrogent Elisa sur les allées et venues de Tisry, elle va décrire la princesse comme une personne très proche du peuple qui passe souvent rendre visite aux commerçants de la capitale. Elle n'avouera pas que Tisry est déjà venue dormir dans son auberge, sauf si les PJs tentent de la soudoyer, moyennant quelques PO. Pour 5 PO, Elisa avouera que la princesse est déjà venue plusieurs fois dans son auberge, accompagnée d'un homme encapuchonné qui souhaitait rester discret. Pour 10 PO, elle révélera que l'homme qui l'accompagnait arborait une étrange moustache brune en forme de fer-à-cheval. Elisa ne divulguera ces informations que si les PJs promettent de garder le silence.

Une fois les clés de leurs chambres récupérées, Oriël va directement se coucher pour être en forme pour le lendemain et conseille aux PJs d'en faire autant. Les PJs ont toutefois quartier libre : ils peuvent aller se balader en ville durant encore quelques heures, du moins s'ils réussissent un jet de Constitution pour résister à la fatigue. La difficulté de ce jet dépend du temps que les aventuriers ont mis pour gravir Gigantic.

- Difficulté facile (5) pour une ascension de 7h ou moins
- Difficulté moyenne (10) pour une ascension entre 7h30 et 9h
- Difficulté difficile (15) pour une ascension de 9h30 ou plus

Si les PJs parviennent à rester éveillés, ils pourront faire des emplettes dans Wolforge et profiter de prix avantageux sur les armes et armures, qui sont 10% moins chères ici.

Si les PJs visitent les autres auberges, ils pourront, en réussissant un jet de Perception difficulté moyenne (10), reconnaître Gimdus sortir de l'une d'entre elles, appelée *Le terrier* (PI 14). Il est trop loin pour être interpellé : si les PJs tentent de le poursuivre, il enfilera son capuchon et disparaîtra dans la foule. Ils pourront cependant apprendre en soudoyant ou en menaçant (-1 point de moral) le réceptionniste du *Terrier* que Gimdus a réservé une chambre pour demain à 14h.

Après plusieurs heures à vagabonder dans les rues de Wolforge, les PJs seront épuisés et devront aller se coucher à l'auberge *L'étoile confidente*. Les chambres y sont spacieuses et les lits très confortables. Il est certain qu'avec cette journée de randonnée, les PJs dormiront à poings fermés.

Prix des armes et armures

Les armes et les armures les plus légendaires de Rautha ont été forgées ici, dans les forges de Wolforge. Distribuer tout cet équipement en dehors de la capitale représente un défi certain. C'est pourquoi les prix y sont bien plus avantageux que partout ailleurs.

LE JOUR DES NÉGOCIATIONS

Les PJs sont réveillés en trombe par Oriël qui frappe frénétiquement à la porte de leur chambre. Il est 9h50 et les aventuriers ont rendez-vous avec le roi dans 10 minutes au château. Nul doute que la journée chargée de la veille et le confort des lits de l'auberge n'ont pas aidé les PJs à se réveiller plus tôt.

Après cette nuit revigorante, les PJs regagnent 7 PS.

Les aventuriers se préparent à la hâte et se dirigent avec quelques minutes de retard devant le château de Wolforge. Oriël se présente aux gardes situés devant l'entrée en indiquant avoir rendez-vous avec le roi. Les gardes libèrent le passage et conduisent le groupe jusqu'au roi Guldrak, qui les attend dans la salle du trône. À peine arrivée, Oriël est gentiment sermonnée par le roi et son doigt accusateur qui pointe son retard. Elle s'avance jusqu'au roi en s'excusant et en complimentant l'auberge que la princesse Tisry a choisie pour eux puis, sans perdre un instant de plus, elle entame les négociations.

Gimodus est toujours présent aux côtés du roi. Il écoute attentivement la discussion sans interférer. Le roi Guldrak ne prête pas attention aux PJs et ne discute qu'avec Oriël. Si l'un des PJs tente d'intervenir, Gimodus le remettra à sa place et lui ordonnera de se taire : le roi n'a pas de temps à perdre avec des jeunes recrues de l'Alliance. Les négociations durent une bonne demi-heure avant de résulter sur un contrat d'une centaine de milliers de pièces d'or.

Pour fêter ce nouvel accord commercial entre l'Alliance et le royaume de Drukh, le roi propose d'organiser une grande fête dans son château.

Oriël remercie le roi pour cette invitation et se félicite des bons rapports entre l'Alliance et le royaume de Drukh. Elle profite de la fin des négociations pour aborder le sujet de leur venue :

“Ha, oui ! Excusez-moi de faire traîner en longueur cette audience, mais lors de mon dernier voyage à Carleon, le roi Toric m'a confié une requête si je venais à Wolforge. Je l'avais presque oubliée. Apparemment, le roi Toric vous a cédé un bibelot familial auquel il tient beaucoup. Il regrette de vous l'avoir vendu et aimerait beaucoup le récupérer. Bien sûr, il est prêt à vous rembourser le prix auquel vous l'avez acheté. Il est même prêt à vous donner un petit supplément pour vous dédommager. Pensez-vous que cela soit possible ?”

A ces mots, le roi Guldrak ricanera :

“Ha ha, sacré roi Toric. On n'en fait pas deux comme lui ! Dites-lui que je suis prêt à lui rendre son bibelot contre 10 000 pièces d'or. C'est que, moi aussi, je m'y suis attaché. Et je trouve qu'il va très bien dans ma collection.”

Oriël ne s'attendait pas à une telle somme, elle pensait pouvoir le racheter contre quelques centaines de PO.

Gardant son air imperturbable, Oriel affirme qu'elle transmettra le message au roi Toric mais qu'elle aimerait voir cet objet de ses yeux pour pouvoir confirmer que son précieux bibelot est toujours en parfait état. Le roi Guldrak accepte et donne l'ordre à son conseiller d'aller chercher l'artefact bleu qui se trouve dans son coffre.

Pendant l'absence de Gimdus, Oriel et le roi échangent quelques banalités : c'est le moment pour les PJs de discuter avec le roi s'ils le souhaitent.

Si les PJs posent des questions sur Gimdus, le roi le présentera comme son plus fidèle conseiller : les deux hommes sont des amis de longue date, le roi lui fait entièrement confiance pour gérer les richesses du royaume.

Si les PJs posent des questions sur la princesse Tisry, le roi dira de sa fille qu'elle est le plus beau cadeau que sa mère, la reine Nesryn, lui a laissé. Celle-ci a été emportée par une étrange maladie peu de temps après la naissance de Tisry.

Si les PJs évoquent une possible liaison entre Tisry et Gimdus, le roi rira à gorge déployée :

“Vous n’y pensez pas sérieusement ? Ma fille. Ma douce et innocente jeune fille... Elle n’a pas l’âge pour ce genre de choses ! Et puis, Gimdus, ce vieux briscard, il a presque mon âge. Où êtes-vous allés chercher une idée pareille? Gimdus, mon fidèle conseiller... Il ne ferait jamais ça.”

Au bout d'une dizaine de minutes, Gimdus revient avec le fameux artefact entre ses mains. L'objet mesure environ 40 centimètres de hauteur et 30 centimètres de largeur. Il est recouvert d'étranges symboles pouvant rappeler ceux trouvés dans le temple de Klodenn.

Montrez aux joueurs l'image de l'artefact de Klodenn disponible en Annexe.

Oriel et les PJs peuvent inspecter l'artefact et constater la singularité de l'objet.

Si les aventuriers prêtent attention au visage de Gimdus, ils pourront apercevoir une très légère trace rouge sur sa joue gauche avec un jet de Perception de difficulté moyenne (10). S'ils ne s'y intéressent pas, un jet de Perception de difficulté difficile (15) pourra être demandé au PJs pour obtenir cette information.

Oriel remercie le roi pour la permission de voir l'objet et affirme qu'elle préviendra le roi Toric que celui-ci est en parfait état.

L'audience avec le roi Guldrak se termine ainsi. Les aventuriers sont invités à quitter le château le temps que la fête s'organise. Celle-ci débutera aux alentours de 18h. En attendant, le roi les invite à profiter du charme de la ville de Wolforge.

En sortant de la salle du trône, le groupe croise la princesse Tisry dans

L'artefact de Klodenn

Étrange objet bleu de forme ovale, orné de dorures, ne ressemblant à rien de connu. Il est partiellement recouvert de symboles similaires à ceux retrouvés dans le temple de Klodenn. Ses dimensions sont de 40 cm de hauteur sur 30 cm de largeur, et il pèse environ 4 kg.

le hall d'entrée du château. La jeune femme les salue chaleureusement et leur demande s'ils ont passé une agréable nuit. Elle semble attendre quelqu'un. Si les PJs lui proposent de sortir, elle refusera poliment, prétextant avoir déjà quelque chose de prévu.

Si les PJs regardent attentivement le visage de la princesse, ils pourront constater qu'elle est légèrement maquillée et qu'elle porte un rouge à lèvres.

A la sortie du château, Oriël demande aux PJs de la suivre dans une ruelle déserte de la capitale. Une fois à l'abri des regards, Oriël s'adresse à ses compagnons d'infortune :

“Quelle poisse ! Je pensais pouvoir récupérer l'artefact en avançant moi-même l'argent demandé, mais je ne m'attendais pas à une telle somme ! Ce vieux bouc doit forcément savoir ce qu'il représente ! Le président Panorius nous a donné l'ordre de récupérer cet artefact par tous les moyens et le plus vite possible. Je pense que nous n'avons pas d'autre choix que de mettre en place un plan pour le dérober au roi. Avez-vous des idées ?”

Normalement, les PJs comprendront que pour accéder au trésor du roi Guldrak, ils devront passer par son conseiller Gimdus. Fort heureusement pour eux, il existe un moyen de faire pression sur lui. En effet, Gimdus entretient une liaison avec la princesse Tisry, qui serait très mal vue par le roi si elle était révélée au grand jour.

Si les PJs ont le bon raisonnement, ils devraient proposer à Oriël un plan pour suivre Gimdus une fois sorti du château, et le menacer de révéler son secret s'il ne les aide pas à s'emparer de l'artefact.

Si ce n'est pas le cas, Oriël pourra leur suggérer elle-même d'accomplir cette mission.

Pendant que les PJs prendront en filature Gimdus, elle se chargera de trouver un moyen de s'exfiltrer de Wolforge sans attirer l'attention. Les PJs et Oriël ont environ 6h pour accomplir leur mission et se retrouver devant le château, avant le début de la fête.

Si les PJs se montrent réticents à l'idée de menacer Gimdus ou de voler le roi Guldrak, Oriël les convaincra qu'il en va de la sécurité de Rautha. Elle pourra ajouter ceci :

“Le roi Guldrak est un homme intelligent, je suis sûr qu'il sait ce que représente cet artefact. Pourtant, il est quand même prêt à l'échanger contre une petite fortune. Imaginez que des ennemis infiltrés dans nos rangs réussissent à réunir la somme avant notre retour. On ne peut pas laisser cette chose ici plus longtemps, peu importe ce qu'elle représente.”

UNE LIAISON SECRÈTE

Oriel part de son côté trouver une autre sortie de Wolforge et laisse les PJs se charger de Gimdus. Les aventuriers sont libres de se balader dans Wolforge : seul l'accès au château leur est interdit tant que la fête est en cours de préparation.

Le Terrier

Petite auberge huppée de la ville, le *Terrier* n'accueille que la noblesse de la capitale. La discrétion et l'élégance y règnent en maître. Ce havre raffiné est devenu le nouveau lieu prisé par les anciens clients de *L'étoile confidente*.

Si les PJs attendent devant le château jusqu'à 13h00, ils apercevront la princesse Tisry sortir seule. S'ils la suivent discrètement, elle pourra les conduire jusqu'à l'auberge du *Terrier* (PI 14). 30 minutes plus tard, elle sera rejointe par Gimdus, qui sort tout juste du château. Les PJs devront réussir un jet de Dextérité de difficulté moyenne (10) s'ils veulent suivre discrètement l'un des deux. Si Gimdus ou Tisry se sentent épiés, ils accéléreront le pas jusqu'à l'auberge. Les PJs devront alors réussir un autre test de Dextérité de difficulté moyenne (10) pour ne pas perdre leurs traces.

Une fois arrivés devant l'auberge, il faudra que les PJs attendent une bonne demi-heure pour que Tisry sorte de l'établissement et retourne au château. Gimdus, quant à lui, sortira 15 minutes plus tard et se dirigera vers les restaurants et bars situés au sud-ouest de la ville (PI 10 et 11).

Gimdus est chargé d'engager un chef cuisinier, des serveurs et des danseuses pour la fête de ce soir.

Si les PJs entrent dans l'auberge, ils seront reconduits vers la sortie par le réceptionniste qui leur annoncera que l'établissement est fermé.

L'auberge a été privatisée par Gimdus pour une partie de l'après-midi. Aucun autre client ne peut y entrer.

Si les PJs interpellent Gimdus à la sortie de l'auberge, ils auront une preuve quasi-irréfutable pour l'accuser d'entretenir une relation avec la princesse. Il sera très facile de lui mettre la pression pour qu'il coopère en échange de leur silence.

Si les PJs interpellent Gimdus dès sa sortie du château, il leur faudra des preuves suffisamment convaincantes pour réussir à lui mettre la pression. Un test de Charisme de difficulté moyenne (10) pourra être demandé pour réussir à l'intimider si les preuves avancées sont trop faibles.

Une fois mis au pied du mur, Gimdus déclarera ceci :

“Vous avez raison, j'ai fauté... Si le roi l'apprend, je perdrai à jamais sa confiance. S'il vous plaît, jurez moi de ne rien lui dire et je vous promets de vous aider.”

Après quelques minutes à chercher une solution afin d'aider les PJs sans risquer d'être tenu pour responsable, Gimdus soumettra un plan aux aventuriers :

“Très bien, je pense avoir un plan qui pourrait arranger tout le monde. Pour ne pas m’attirer d’ennui, il faudrait que cela se déroule pendant la fête de ce soir, au moment où je serai avec le roi.

Avant le début de la fête, j’irai ouvrir la porte de mes appartements, au premier étage du château. Vous pourrez ainsi récupérer la clé de la salle du trésor. Je mettrai celle-ci en évidence sur mon bureau : vous n’aurez qu’à la subtiliser et à casser la vitre d’une des fenêtres pour simuler une effraction. Vous pourrez ensuite vous servir de la clé pour ouvrir la salle du trésor dans les sous-sols du château.

Vous devrez faire attention aux gardes. S’ils vous voient entrer ou sortir de la salle du trésor, même moi je ne pourrai pas vous aider.

Une fois votre objet récupéré, partez le plus vite possible de Wolforge. De mon côté, je me chargerai d’occuper un maximum de gardes dans d’autres endroits du château.

Est-ce que ce plan vous convient ?”

Les PJs sont libres d’accepter ou non le plan de Gimdus. Ils peuvent proposer un autre plan, mais Gimdus refusera de se salir les mains ou de prendre trop de risques. Il ne faudrait pas qu’il ait plus d’ennuis en aidant les PJs qu’en dévoilant son secret.

Après avoir validé un plan avec Gimdus, les PJs ont encore quelques heures avant le début de la soirée. Ils peuvent en profiter pour se balader en ville et faire des achats.

Rappel : les armes et les armures sont 10% moins chères à Wolforge.

À 18h, les PJs pourront retrouver Oriël devant le château, comme convenu. Elle les attend pour leur raconter ce qu’elle a découvert.

Une fois toute l’équipe réunie, elle les conduira dans une ruelle à proximité, à l’abri des regards. Elle demandera aux PJs de lui faire un compte-rendu, puis partagera ses propres trouvailles : elle sait comment sortir discrètement de Wolforge.

“Bon, écoutez-moi bien et soyez attentif... En m’infiltrant dans les mines de Wolforge, j’ai entendu deux mineurs discuter d’un passage secret menant à l’extérieur de la ville. Ce passage se trouverait au niveau inférieur des mines, accessible depuis une salle appelée La cave aux limaces. Malheureusement, à cette période de l’année, ce passage est entièrement inondé. Cependant, il paraît que certains mineurs peu scrupuleux continuent de l’emprunter à la nage pour faire sortir discrètement quelques pierres précieuses de Wolforge. Cela me semble le passage idéal pour s’exfiltrer d’ici sans attirer l’attention. J’espère que vous êtes de bons nageurs.”

L’échange d’informations passé, Oriël confiera la lourde tâche aux PJs de dérober l’artefact pendant la soirée. En effet, Oriël ne pourra malheureusement pas les aider : son absence risquerait d’être remarquée auprès du roi et de ses invités. Elle propose de retrouver les PJs devant la mine une fois leur mission accomplie, afin de s’échapper ensemble de Wolforge. Cependant, si les choses se compliquent, elle leur suggère de se retrouver directement au petit village d’Hagdan.

Résumé du plan de Gimdus

L'objectif pour les PJs est simple: prendre la clé dans le bureau de Gimdus, ouvrir la salle du trésor, trouver et récupérer l'artefact, sortir du château sans se faire remarquer, emprunter les galeries des mines de Wolforge jusqu'à trouver le passage secret inondé et enfin, nager jusqu'à la sortie... Un jeu d'enfant.

Le temps presse, la fête est sur le point de commencer. Il serait regrettable de faire attendre une nouvelle fois le roi Guldrak.

UN CAMBRIOLAGE PÉRILLEUX

Il est 18h passées, les invités commencent à affluer en direction du château. Les gardes laissent passer les nobles et les bourgeois de la capitale et filtrent les miséreux qui souhaitent s'immiscer dans la soirée. Les invités sont orientés par les gardes vers la salle du trône, lieu de la fête. Celle-ci a été entièrement réaménagée, une dizaine de tables couvertes de nappes rouges ont été installées et de magnifiques tentures sont venues remplacer les armes accrochées aux murs. L'ambiance y est bien plus chaleureuse et propice à la fête. Sur place, Guldrak invite Oriël à sa table, tandis que les PJs doivent se trouver eux-mêmes une place s'ils souhaitent déguster les mets au programme.

Les PJs qui profitent du repas regagnent 10 PE.

Aux environs de 20h, l'ambiance bat son plein. Tous les invités sont là. Les danseuses et acrobates venus pour l'occasion animent la soirée ; l'alcool coule à flot. Quelques gardes peuvent être aperçus une chope à la main, ils profitent eux aussi de la fête. C'est le moment idéal pour les PJs : ils peuvent débiter leur mission. Comme prévu, Oriël est dans l'incapacité d'aider les PJs : assise à la table du roi, ce dernier ne semble pas vouloir la lâcher d'une semelle.

Montrez le plan du château de Wolforge côté PJ à vos joueurs pour les aider à se repérer. Utilisez le plan du château de Wolforge côté MJ sans le révéler aux joueurs pour décrire les lieux et les rencontres de PNJ.

Bureau de Gimdus

Les appartements de Gimdus se trouvent à l'étage (voir carte de Wolforge côté MJ).

Si un garde aperçoit un PJ emprunter un des couloirs qui mène à un escalier du château, il l'arrêtera en lui disant qu'il n'a rien à faire ici et que l'accès aux étages inférieurs et supérieurs est strictement interdit aux invités. Si les PJs refusent d'obéir, ils seront conduits de force à l'extérieur du château. Il ne faut surtout pas qu'ils en viennent au main, car ils risquent de causer un incident diplomatique et de faire échouer pour de bon leur mission.

Si un domestique croise un PJ, il ne dira rien sauf s'il le voit entrer dans une des chambres du château. Dans ce cas, le domestique ira

directement prévenir un garde que quelque chose de louche se trame à l'étage.

Les PJs peuvent effectuer des tests de Perception pour détecter la présence de gardes ou de domestiques. La difficulté de ce jet peut varier en fonction de la distance entre les PJs et les PNJs.

Une fois dans les appartements de Gimdus, les PJs remarquent que l'endroit a été laissé en désordre. Plusieurs vêtements, livres et prises de notes jonchent le sol. Les tiroirs du bureau et les placards sont tous ouverts.

Cette mise en scène a été préparée par Gimdus pour feindre un cambriolage.

Sur le bureau du conseiller, les PJs trouvent, comme convenu, une clé en or disposée à l'intérieur d'une petite boîte en bois déjà ouverte.

Si les PJs cassent une des fenêtres comme prévu selon le plan de Gimdus, ils risquent d'alerter un des domestiques présent à l'étage. Les PJs peuvent réaliser un test de Perception de difficulté moyenne (10) pour entendre le bruit des pas qui se rapprochent. Ils pourront s'échapper par la fenêtre ou tendre un piège au domestique afin de l'empêcher de prévenir les gardes. Si les PJs choisissent de passer par la fenêtre, ils risquent de se blesser s'ils n'utilisent pas de corde (5 ou 10 m) pour descendre en rappel (1d6 de dégâts bruts en cas de chute).

Salle du trésor

La clé en leur possession, les PJs devront se diriger vers la salle du trésor dans les sous-sols du château. L'accès au couloir qui mène à l'escalier de l'étage inférieur est surveillé par les gardes de l'entrée. Le plus simple pour les PJs est de repasser par la salle du trône, où se déroule la fête, et d'emprunter discrètement la porte qui mène à ce couloir. Fort heureusement, ils pourront obtenir l'aide d'Oriel et Gimdus pour distraire le roi et les gardes présents.

Arrivés aux sous-sols, les PJs tomberont sur un garde endormi au fond du couloir, une chope d'hydromel à la main. Les PJs peuvent tenter d'ouvrir la porte sans réveiller le garde, en réussissant un jet de Dextérité de difficulté moyenne (10). Sinon, ils peuvent toujours l'assommer et/ou le bâillonner pour qu'il ne les dérange pas. Si un ou plusieurs PJs décident de l'éliminer, ils perdent 2 points de moral.

Lorsque la porte s'ouvre, les PJs peuvent découvrir et admirer l'endroit abritant la richesse du royaume de Drukh : une salle immense recouverte de pièces d'or formant des monticules, où des dizaines de coffres contenant d'innombrables objets de valeur sont entreposés. En face d'eux, deux statues de 2 mètres environ semblent garder l'entrée d'une pièce secrète. Derrière chacune des deux statues se trouve un petit pylône de 50 centimètres de haut. Au-dessus de la porte de la pièce secrète est accrochée une plaque dorée, sur laquelle est inscrit un message.

Les gardes du château

Les gardes du château portent d'épaisses cottes de mailles et sont pour la plupart armés d'une hallebarde ou d'une épée. Wolforge étant une cité quasi-imprenable, n'ayant jamais connu de siège ou d'invasion, les gardes ont pris la fâcheuse habitude à ne pas prendre au sérieux leur travail. Ils n'hésiteront d'ailleurs pas à picoler copieusement durant la soirée.

Les statues

Deux imposantes statues de nains en armure à une échelle bien supérieure. Selon les inscriptions à leurs pieds, elles représenteraient les deux frères fondateurs de Wolforge. Taillées dans une roche brune solide, elles sont fixées au sol par leur poids.

Montrez à vos joueurs l'énigme de la pièce secrète disponible en Annexe.

Ils ne le savent pas mais en s'approchant de l'écrêteau, ils ont activé un mécanisme ne leur laissant que quelques minutes pour résoudre l'énigme avant de se déclencher. Un jet de Perception de difficulté difficile (15) permettra à un des PJs d'entendre les cliquetis réguliers produits par le mécanisme.

Les PJs ont 3 minutes pour comprendre qu'ils doivent faire pivoter les têtes des statues l'une vers l'autre afin qu'elles se regardent. Cela a pour effet de désactiver le mécanisme et d'ouvrir la porte de la pièce secrète.

Seule la tête des statues est mobile, une jointure au niveau du cou peut être découverte en analysant de plus près les statues et en réussissant un jet de Perception de difficulté moyenne (10).

Si au bout des 3 minutes, ils ne parviennent toujours pas à résoudre l'énigme, le mécanisme s'enclenche, donnant vie aux statues qui se préparent à attaquer les PJs. Dans ce cas, lancer un combat entre 2 golems et les PJs. La carte de la Salle du trésor et la fiche des Golems sont disponibles en Annexe.

Une fois les golems vaincus, la porte de la salle secrète s'ouvre. Heureusement que les festivités couvrent les bruits d'affrontement du sous-sol...

Pièce secrète

À l'intérieur de la pièce secrète se trouve une multitude de reliques et objets de valeurs disposés sur plusieurs étagères. Au fond de la pièce, sur un présentoir, les PJs reconnaissent l'artefact de Klodenn, entreposé juste à côté d'un vieux grimoire épais. En examinant le livre, les PJs pourront constater qu'il est écrit dans une langue ancienne, composée de symboles similaires à ceux retrouvés dans le temple enfoui de Klodenn. En consultant le livre, si un PJ réussit un jet de Chance de difficulté facile (5), il pourra tomber sur une page contenant une représentation de l'artefact. Il est évident que ce livre, une fois déchiffré, leur permettra d'en apprendre plus sur cet objet mystérieux.

Si les PJs décident de repartir de la pièce secrète avec plus d'un objet, alors les deux statues à l'entrée de la salle s'animeront et les attaqueront. Si elles ont déjà été vaincues, rien ne se passe.

La carte de la Salle du trésor et la fiche des Golems sont disponibles en annexe.

Astuce : Les PJs peuvent sortir plusieurs objets un par un, en effectuant plusieurs allers-retours afin de ne pas activer les statues.

L'artefact en leur possession, les PJs doivent sortir discrètement du château afin de rejoindre les mines, où se trouve le seul passage dérobé menant à l'extérieur de Wolforge.

Le vieux grimoire

Livre étrange, d'apparence mystérieuse, semblant provenir d'une ancienne civilisation inconnue. Son écriture est similaire à celle découverte dans le temple de Klodenn. La couverture du livre est ornée de motifs complexes et envoûtants, donnant l'impression de révéler les secrets d'un passé lointain.

À l'intérieur, on peut trouver des illustrations représentant l'artefact.

UNE FUITE PRÉCIPITÉE

Sortir du château n'est pas difficile : les PJs peuvent aller attendre Oriel directement à l'entrée des mines ou choisir de repasser avant par la salle du trône.

Dans ce cas, les PJs pourront prévenir discrètement Oriel que la mission est accomplie. Cependant, accaparée par le roi, Oriel ne pourra pas s'en aller sans éveiller les soupçons. Elle peut suggérer aux aventuriers d'aller l'attendre directement aux mines, le temps que la fête se termine.

Les PJs n'ont pas intérêt à rester trop longtemps à la soirée. En effet, si quelqu'un découvre une trace de leur passage, n'ayant pas d'alibi et étant de parfaits étrangers, ils seront rapidement jugés responsables.

Dès que les PJs seront à l'extérieur du château, ils pourront se déplacer librement dans les rues de Wolforge.

Devant l'entrée des mines, deux gardes discutent et s'assurent que les mineurs ne sortent pas avec quelques pierres précieuses sur eux. Ils ne font pas spécialement attention aux gens qui entrent dans la mine. En revanche, ils pourraient trouver étrange que des individus attendent à l'entrée. Les PJs peuvent avancer un peu plus bas dans les mines ou rester à bonne distance des gardes pour ne pas attirer leur attention.

Après quelques minutes d'attente, une alarme retentit soudainement, résonnant dans tout Wolforge. Les gardes qui paraissaient détendus se redressent et se montrent bien plus alerte. S'ils sont à proximité des PJs, ils leur demanderont de s'arrêter sur le champ. En cas de fuite, ils partiront les pourchasser.

Si les PJs sont déjà à l'intérieur de la mine, ils ont forcément été vus par les gardes à l'entrée. Ces derniers partiront à leur recherche au moment où ils entendront l'alarme.

Si les PJs sont restés à distance, ils devront vite entrer dans les mines car les gardes de la ville sont à leurs trousses.

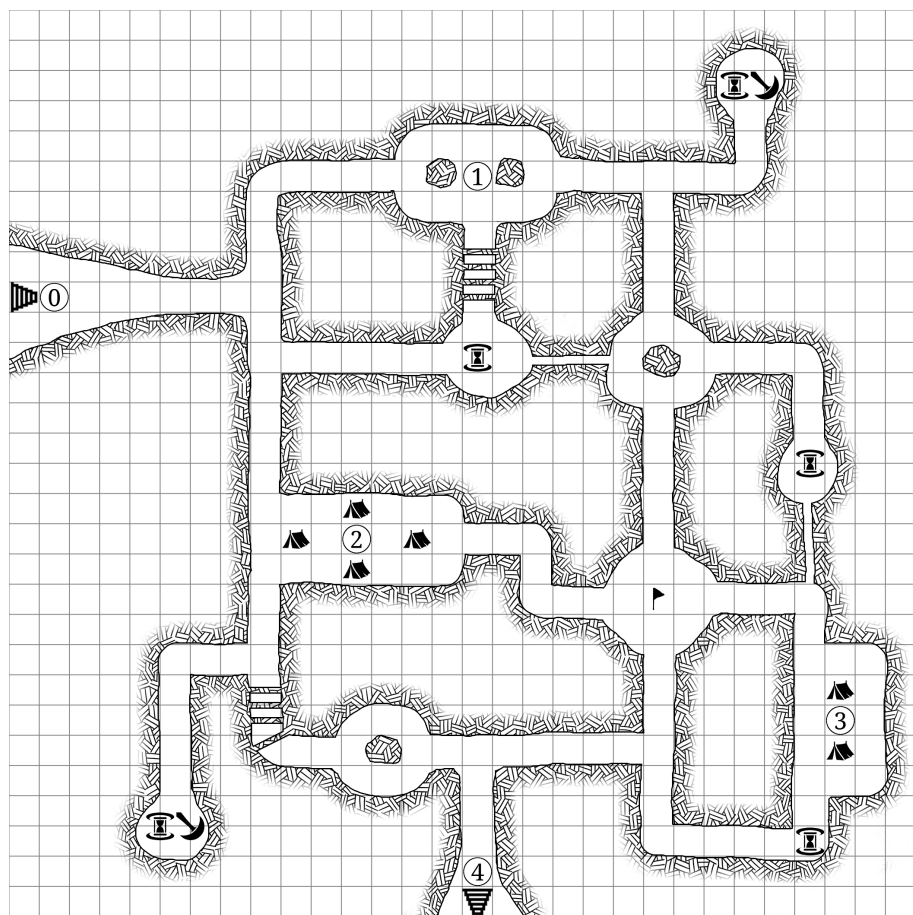
Quoi qu'il arrive, les PJs doivent vite s'enfuir de Wolforge avant que les choses ne s'enveniment. Ils ne peuvent plus se permettre d'attendre Oriel : ils vont devoir descendre dans les mines et trouver le passage qui mène à l'extérieur de la ville le plus vite possible. S'ils sont trop lents, ils risquent de se faire rattraper par les gardes qui les pourchassent.

Consultez le plan de la Mine disponible ci-après, pour décrire les lieux et les chemins possibles, et déclencher les événements en fonction des choix des joueurs.

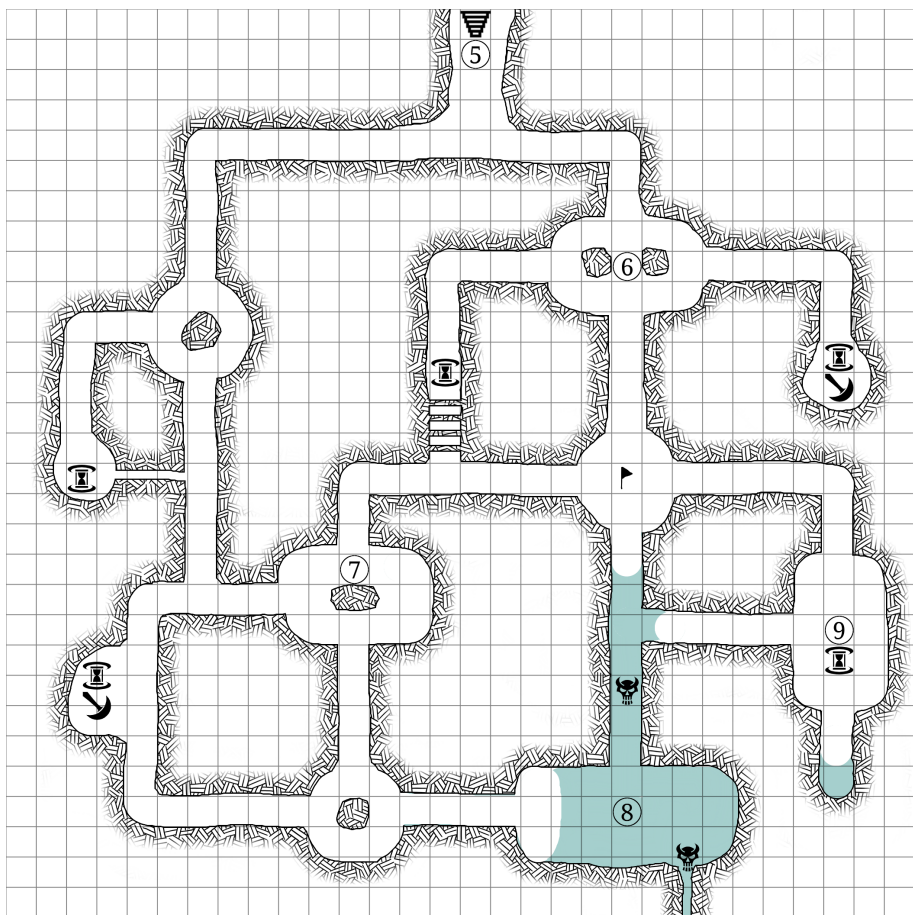
Légende

- 0 : Entrée de la mine
- 1 : Le portique des lombrics
- 2 : La grande chambre
- 3 : La salle de la taupe
- 4 : Accès à l'étage inférieur
- 5 : Accès à l'étage supérieur
- 6 : Le corridor
- 7 : La chapelle
- 8 : La cave aux limaces
- 9 : La salle de bain

Mine - étage supérieur



Mine - étage inférieur



Sablier : Ils indiquent l'endroit où les PJs risquent de perdre du temps. Si les PJs rebroussement chemin sur 2 sabliers, alors ils seront rattrapés par les gardes et forcés au combat. La première fois, ils affronteront 2 gardes, puis 3, 4, 5 etc... à chaque fois qu'ils feront 2 fois demi-tour.

Pioche : Elles indiquent la présence de mineurs. Un jet de Perception de difficulté moyenne (10) permet d'entendre les bruits de pioche qui frappent la pierre, jusqu'à une cinquantaine de mètres de distance (10 cases maximum). Si un mineur croise un PJ, il ne cherchera pas l'affrontement mais il risque d'aller prévenir les gardes. Un jet de Chance peut aider à déterminer le comportement du mineur. Si les gardes sont alertés, ils se rapprocheront dangereusement des PJs et pourront les rattraper à la moindre erreur.

Tente : Elles indiquent les lieux où les mineurs dorment ou se reposent. Les PJs doivent tous réussir un jet de Dextérité facile (5) afin de ne pas déranger les mineurs. S'ils échouent, les mineurs alerteront les gardes.

Fagnon : Ils indiquent les endroits où se trouvent des panneaux de direction sur lesquels sont inscrits les noms des salles de l'étage concerné.

Tête de mort : Elles indiquent les endroits où les PJs risquent de se noyer. Les PJs doivent réussir un jet de Constitution de difficulté facile (5) pour ne pas se noyer à chaque fois qu'ils passent sur une tête de mort. Si un personnage se noie, ses PS tombent instantanément à 0 et son corps inerte suit le courant jusqu'à la sortie. Si un PJ noyé n'est pas très vite pris en charge (Sort de Réanimation ou Kit de secours), il meurt définitivement. Comptez -2PS pour chaque minute passée inconscient. Rappel : Si les PS d'un personnage tombent en dessous de leur valeur maximum en négatif, celui-ci meurt définitivement.

Passage exigü : Les PJs doivent réussir un jet de Dextérité de difficulté moyenne (10) pour emprunter ces passages sans perdre de temps. Au bout de 2 échecs consécutifs, ils seront rattrapés par les gardes.

Passage vertical (Passage hachuré sur le plan): Les PJs doivent réussir un jet de Force de difficulté moyenne (10) pour descendre ou monter un passage vertical sans risquer de se blesser. Ils perdent 1d6 de PS à chaque fois qu'ils échouent.

La carte de la Mine et la fiche des Gardes sont disponibles en annexe.

Arrivés dans le passage secret inondé, les PJs sont aspirés par le courant et sont propulsés à l'extérieur de Wolfforge. Ils font une chute de plusieurs mètres et atterrissent dans un des fleuves qui coulent le long de la montagne.

Les mineurs

Les mineurs de Wolfforge sont des travailleurs mal rémunérés qui se trouvent en bas de l'échelle sociale. Ils peuvent effectuer leur travail aussi bien de jour que de nuit. Certains d'entre eux ont découvert un moyen de gagner un revenu supplémentaire en faisant sortir des bijoux de la mine par un passage secret qui est inconnu des gardes. S'ils croisent les PJs, les mineurs n'auront aucun intérêt à se battre avec eux. Ils préféreront simplement appeler les gardes afin qu'ils ne soient pas accusés de complicité ou de négligence.



Zico

Réptilien d'une trentaine d'années, Zico ne se balade jamais sans un cigare à la bouche. Il prétend être membre de l'Alliance, mais sa nature lunatique et violente le rend difficilement digne de confiance.

Les guerriers elfes

Les guerriers elfes allient grâce, agilité et expertise au combat.

Leurs traits élancés et leurs armes finement ciselées reflètent leur habileté martiale. Ils sont réputés pour leur esprit tactique et leur dévouement absolu.

UN REBONDISSEMENT INATTENDU

Transis de froid, les PJs doivent vite se réchauffer et s'équiper de leurs habits les plus chauds. Même si ce raccourci leur a permis de gagner un temps précieux, il leur reste encore une ou deux heures de marche pour rejoindre le village d'Hagdan.

Au bout de quelques minutes de marche, les PJs croiseront le chemin d'un certain Zico. Il est accompagné par plusieurs hommes et prétend être un officier de l'Alliance. Il porte bien le blason de l'Alliance et dit venir à la rescousse d'Oriel et des aventuriers qui l'accompagnent. D'après ses dires, il a été chargé par le président Panorius d'escorter les aventuriers partis en mission à Wolforge jusqu'à Castle City.

Peu de gens gravissent Gigantic à cette période de l'année, de plus le profil atypique du groupe de PJs laisse à penser qu'ils ne sont pas du coin. Zico fera assez vite le rapprochement et en déduira qu'il s'agit des aventuriers qui accompagnent Oriel. Il insistera lourdement pour que les PJs les accompagnent jusqu'à Castle City.

Suivre Zico

Zico et ses hommes conduisent les PJs jusqu'à Hagdan, où se trouve la diligence censée les conduire à Castle City. Sur le chemin, Zico leur demande des nouvelles d'Oriel. Il ne semble pas inquiet pour elle : selon lui, elle s'est déjà sortie de situations bien plus délicates.

Zico est au courant de l'existence de l'artefact. Il essaiera de poser des questions plus ou moins subtiles afin de jeter un coup d'oeil dans le sac des PJs, comme :

“Vous avez pu faire quelques emplettes à Wolforge ? Je suis curieux de voir ce que vous ramenez avec vous ...”

Parvenus au village d'Hagdan, Zico conduit les PJs jusqu'à l'écurie nord (PI 6) où se trouve sa diligence. Une fois installé à l'intérieur du véhicule, le groupe partira immédiatement en direction de Castle City.

Malheureusement, à peine sortis du village d'Hagdan, ils sont attaqués par surprise par une dizaine de guerriers elfes. Les chevaux qui tractent la diligence sont abattus d'une flèche chacun, expulsant tous les passagers à terre. Les hommes de Zico n'ont même pas le temps de se relever : ils sont exécutés par leurs assaillants. Zico réussit à fuir miraculeusement tandis que les PJs sont faits prisonniers. S'ils cherchent à se débattre, ils seront aussitôt assommés.

Les PJs sont ligotés et jetés dans une autre diligence, conduite par un des elfes. S'ils posent des questions, leur ravisseur répondra juste que le roi d'Epheria veut s'entretenir avec eux.

Affronter Zico

Si les PJs refusent de suivre Zico, il se montrera menaçant et n'hésitera pas à employer la force.

La carte du Chemin de montagne et la fiche de Zico et ses compagnons sont disponibles en Annexe. Les compagnons de Zico sont au même nombre que les PJs. Tirez au hasard des archétypes (Guerrier, Mage ou Voleur) pour chacun des hommes de mains de Zico.

Le combat se déroule jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un PJ debout ou que Zico tombe en dessous de 5 PS.

Alors que le combat semble toucher à sa fin, un groupe d'une dizaine de guerriers elfes surgit à la rescousse des PJs. Ils achèvent les sbires de Zico et tentent d'en faire de même avec lui, mais ce dernier réussit miraculeusement à leur échapper. Il jure de retrouver les PJs et de leur faire la peau.

Une fois Zico et sa bande mis en déroute, les elfes se rapprocheront des PJs en prétextant vouloir les soigner. Mis en confiance et épuisés par le combat, les PJs baisseront instinctivement leur garde : ils seront alors tous assommés et tomberont dans les pommes.

Ils se réveilleront quelques minutes plus tard, dans une diligence en mouvement, avec les pieds et les mains ligotés. Dans l'habitacle, deux gardes elfes surveillent les PJs. L'un d'eux dira :

“Enfin réveillés ? J'espère que vous aimez les longues balades, la bleusaille. Il nous reste encore un long chemin à parcourir jusqu'à Aethel.”

CONCLUSION

Les PJs se retrouvent dans une situation délicate : ils sont ligotés et conduits de force à Aethel, capitale du royaume d'Epheria, pour rencontrer le roi Lurius. Ils ignorent ce qu'on leur reproche et leurs ravisseurs semblent peu causants. Leurs armes ainsi que leurs effets personnels leur ont été retirés. L'artefact, quant à lui, a été placé soigneusement dans un solide coffre en bois au fond de la diligence.

Plusieurs questions se bousculent dans la tête des aventuriers. Qui sont ces gens ? Comment sont-ils au courant ? Que peut bien leur vouloir le roi d'Epheria ? Quel sort leur réservent-ils ? Toutes ces questions ne trouveront des réponses qu'à la fin de leur long voyage.

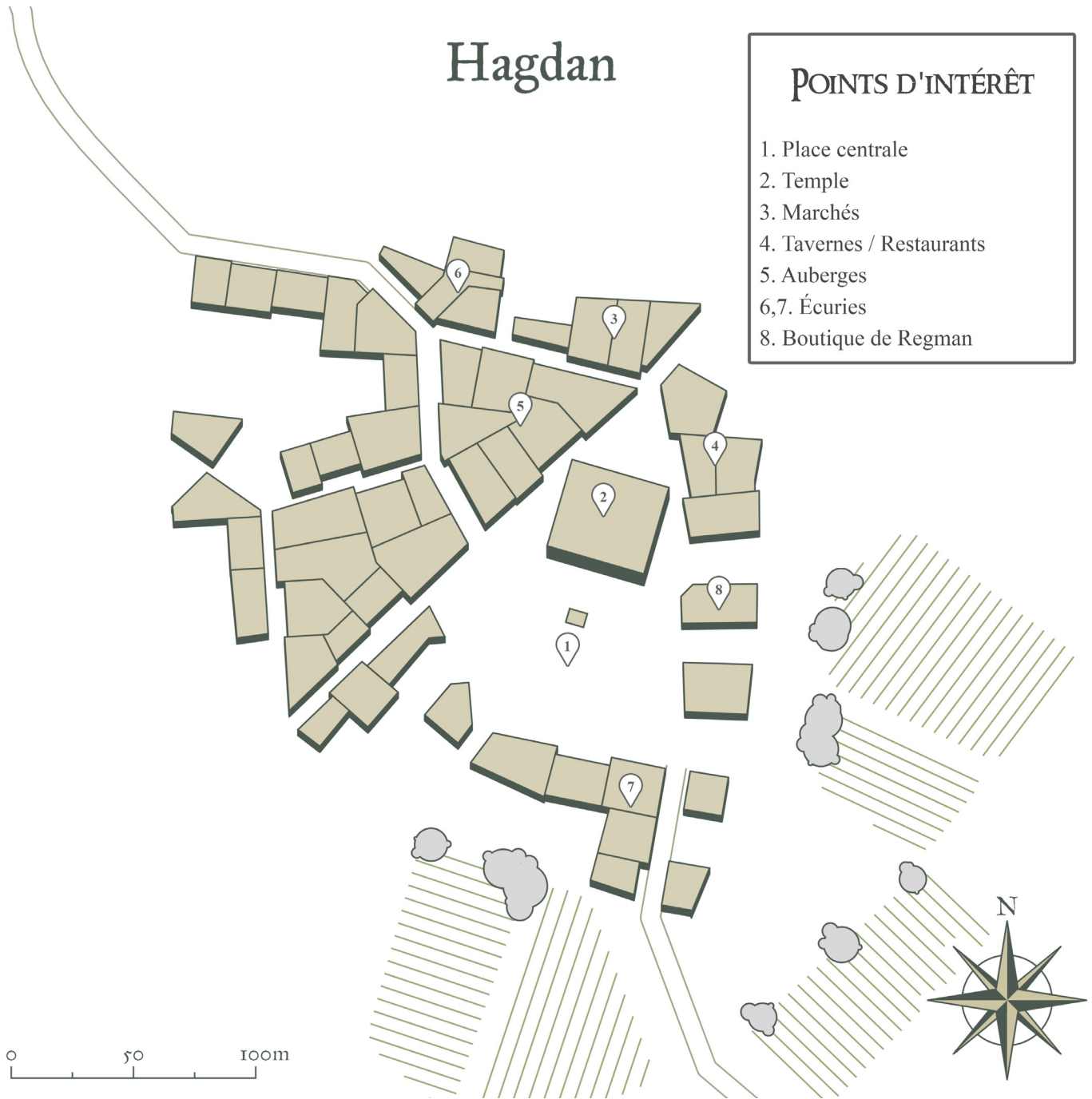
RÉCOMPENSES

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

Objectifs	Récompenses
Affronter Zico et le descendre à 5 PS ou moins	120 points d'expérience
Ne pas avoir affronté de garde	1 point de moral + 100 points d'expérience
Avoir volé l'artefact	150 points d'expérience
Avoir volé de l'or	-1 point de moral
Avoir résolu l'énigme de la salle du trésor	100 points d'expérience
Avoir vaincu les golems	80 points d'expérience
Avoir gravi Gigantic en 7h ou moins	50 points d'expérience
Avoir gravi Gigantic en 9h ou moins	50 points d'expérience
Avoir gravi Gigantic en 11h ou moins	50 points d'expérience
Terminer le scénario	90 pièces d'or

ANNEXE

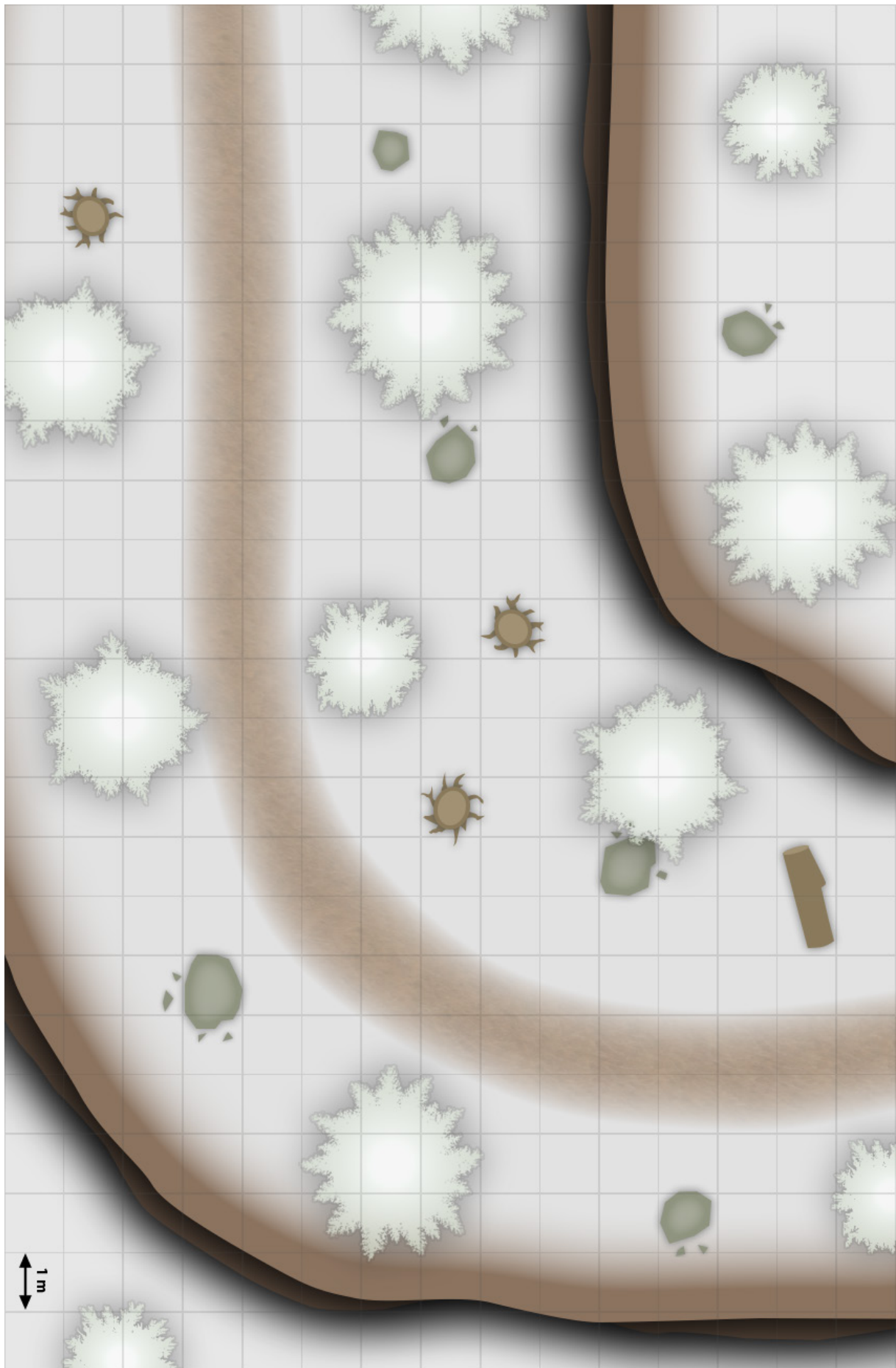
CARTE D'HAGDAN



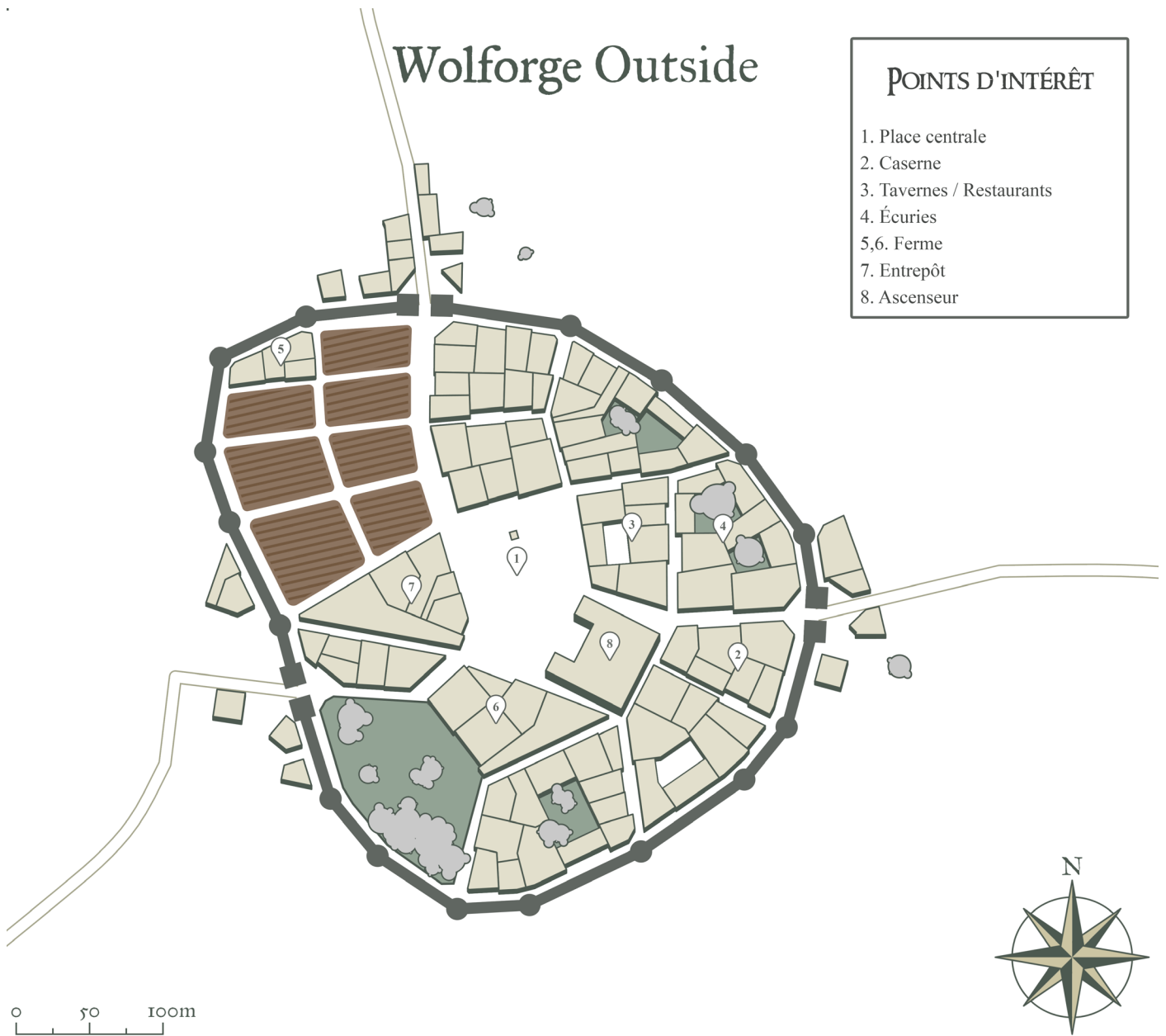
POINTS D'INTÉRÊT

1. Place centrale
2. Temple
3. Marchés
4. Tavernes / Restaurants
5. Auberges
- 6,7. Écuries
8. Boutique de Regman

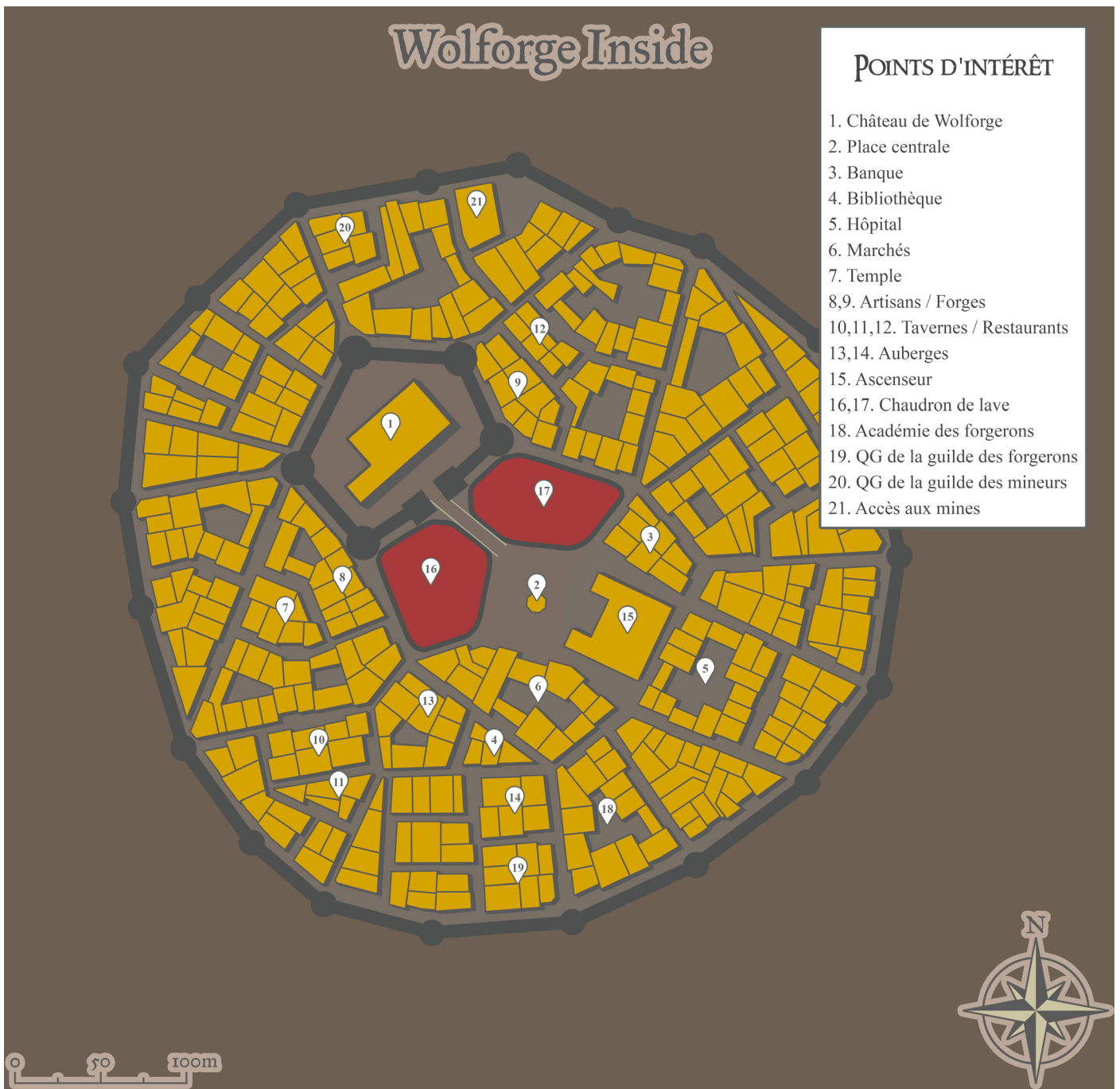
CHEMIN DE MONTAGNE



CARTE DE WOLFORGE OUTSIDE



CARTE DE WOLFORGE INSIDE

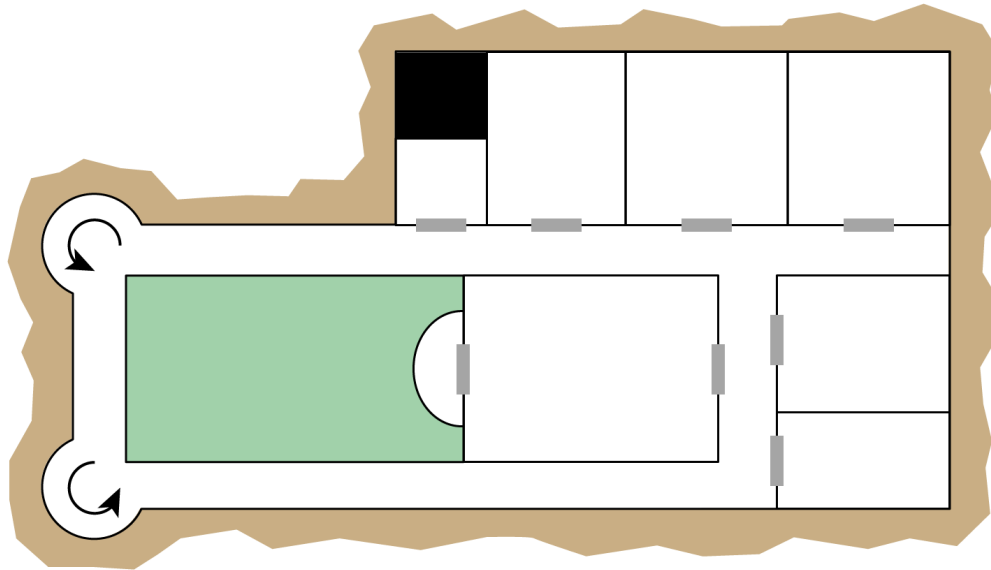


ARTEFACT DE KLODENN

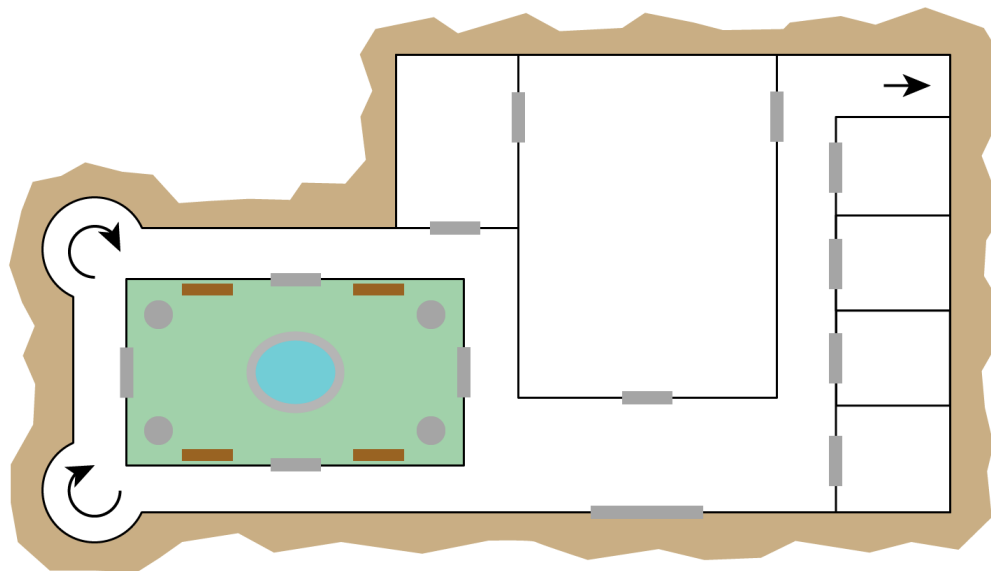


PLAN DU CHÂTEAU DE WOLFORGE CÔTÉ PJ

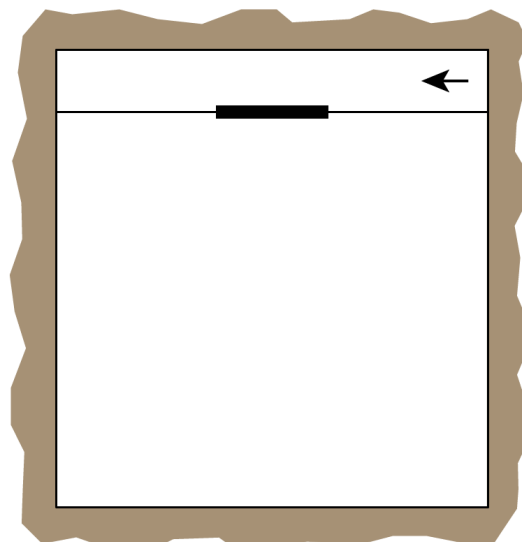
1^{ER} ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSÉE

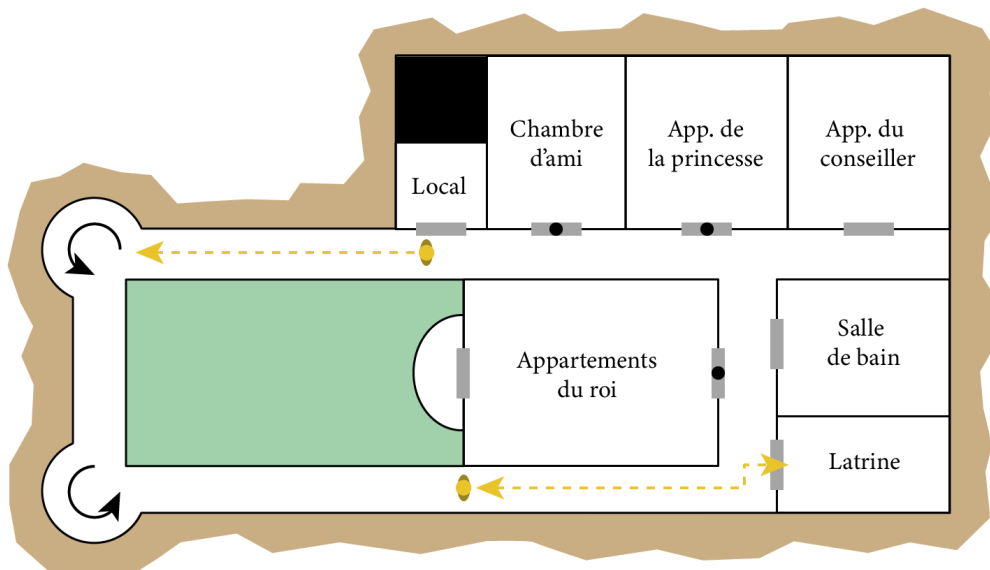


SOUS-SOL

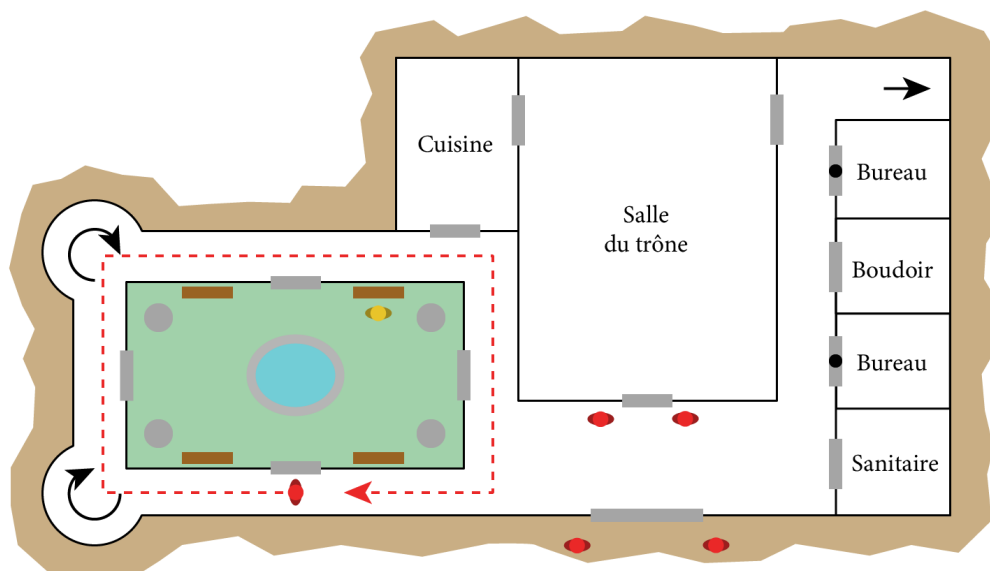


PLAN DU CHÂTEAU DE WOLFORGE CÔTÉ MJ

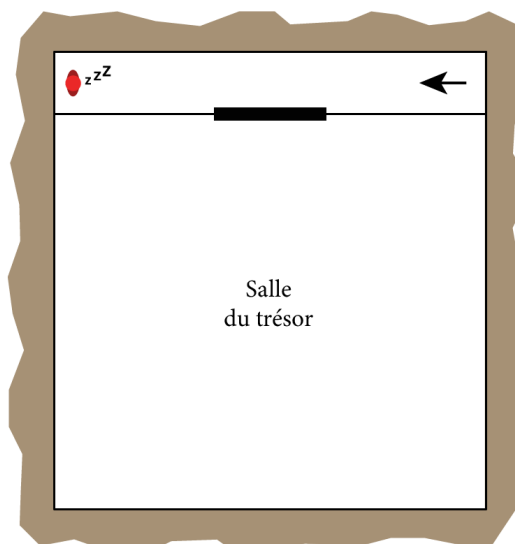
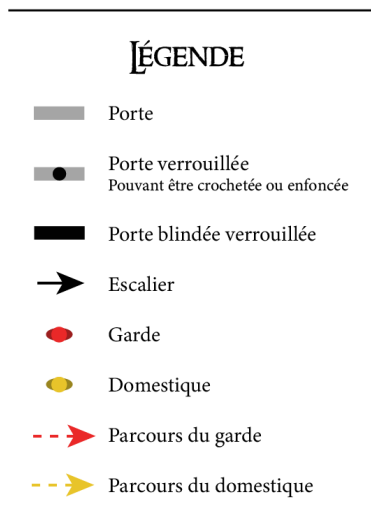
I ER ÉTAGE



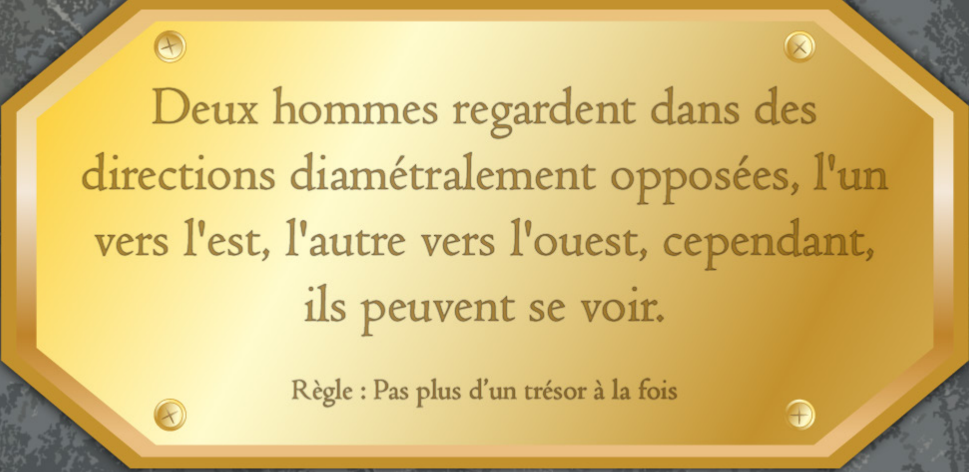
REZ-DE-CHAUSSÉE



SOUS-SOL



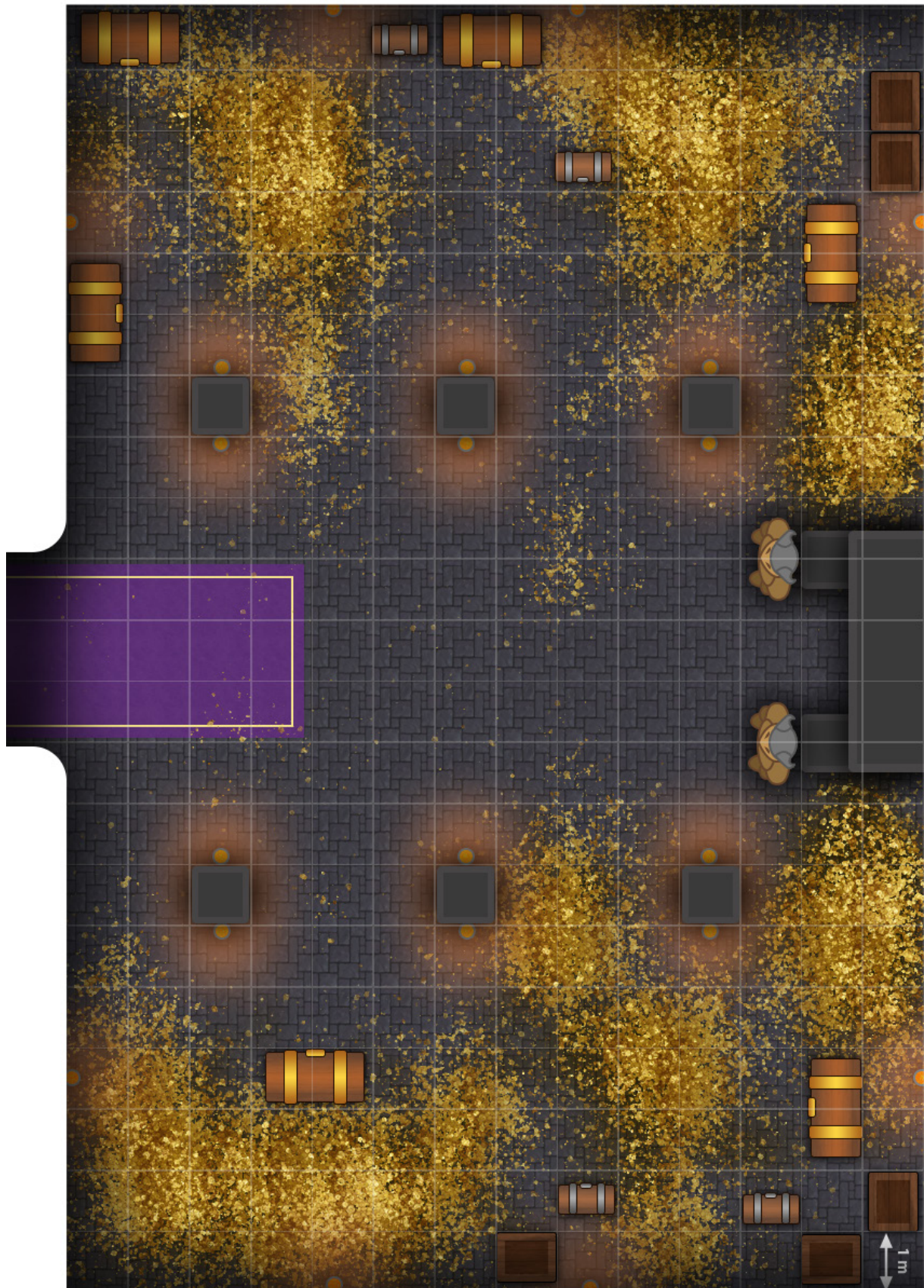
ÉNIGME DE LA PIÈCE SECRÈTE



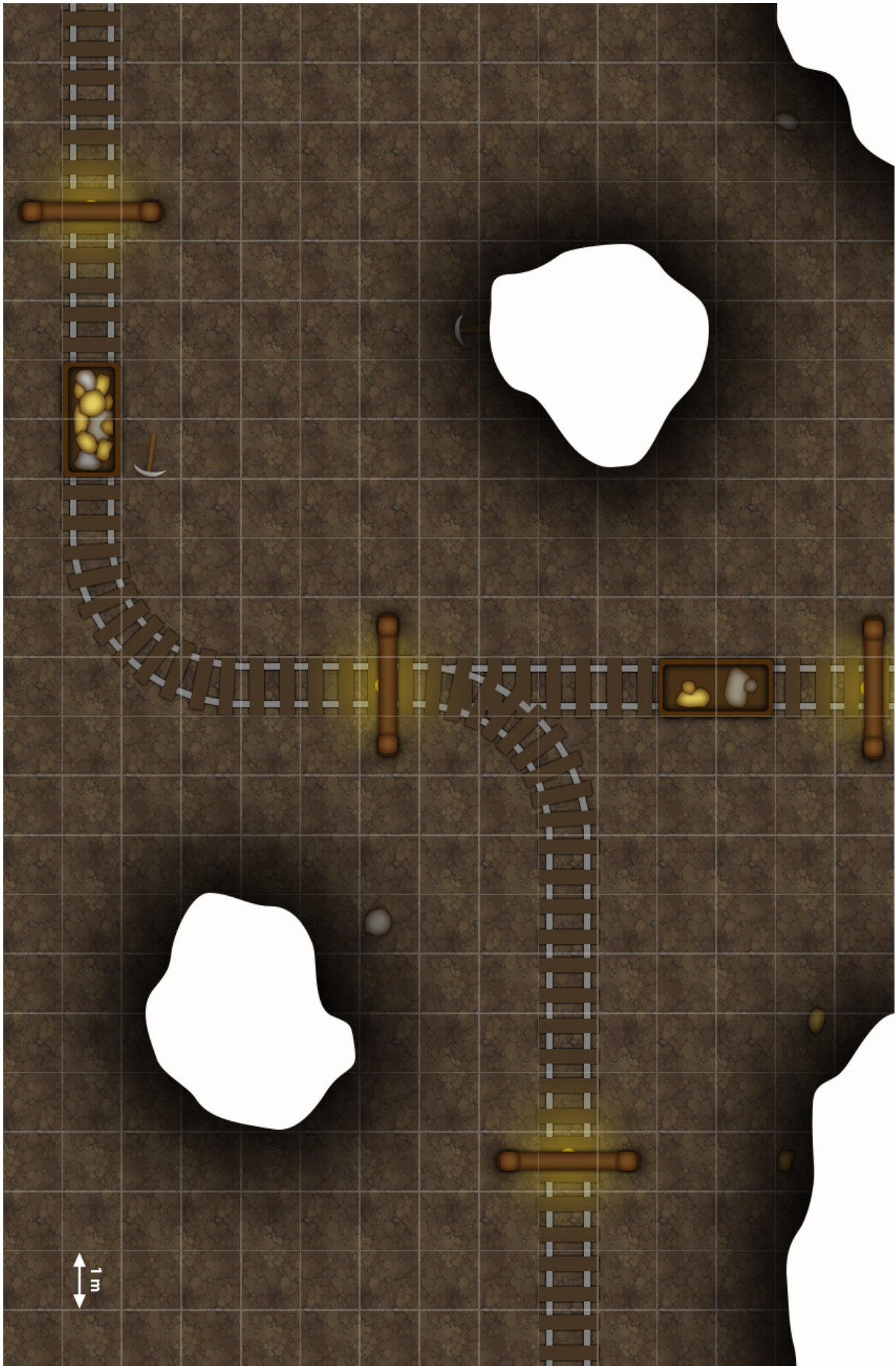
Deux hommes regardent dans des directions diamétralement opposées, l'un vers l'est, l'autre vers l'ouest, cependant, ils peuvent se voir.

Règle : Pas plus d'un trésor à la fois

SALLE DU TRÉSOR



MINE



CRÉATURES ET PNJ

LOUP

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Machoire	CAC	1D20+2	1D4+FOR+DEX brut*

*les dégâts bruts ne prennent pas en compte l'armure

GARDE DE WOLFORGE

Guerrier :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée	CAC	1D20+4	1D10+FOR

ou

Hallebarde	2m max	1D20+1	1D8+4+FOR
------------	--------	--------	-----------

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

Coup spécial : Furie, Renversement

GOLEM DE PIERRE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Poing	CAC multi-cible*	1D20	1D8+FOR

*toutes les cibles se trouvant dans un rayon de 1m autour de lui

Les golems de pierre sont des artificiels magiques ayant la forme de grandes statues impressionnantes. Animés par la magie, les golems sont des créatures très résistantes. Ils sont généralement utilisés pour protéger certains lieux d'une intrusion.

Atouts : Robuste+, Créature magique

Coups spéciaux : Projection, Coup assommant

ORIEL

Voleur & Druide :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

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

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de cuir clouté	Aucun	-	2

Atouts : Ambidextrie

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

ZICO

Voleur :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Dague de qualité *2	CAC	1D20+6	1D10+DEX

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure de cuir clouté	Aucun	-	2

Atouts : Ambidextrie

Coups spéciaux : Repli tactique, Coup perforant, Exécution

GUERRIER (NIV 1)

Guerrier :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Hache basique	CAC	1D20+2	1D6+1+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	Aucun	-	1

Coup spécial : Furie

MAGE (NIV 1)

Mage :

PS :

PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Baguette	-	1D20+2	1D10+INT

Atout : Maîtrise élémentaire

Coups spéciaux :

Sort élémentaire Feu, Éclair et Glace

VOLEUR (NIV 1)

Voleur :

PS :



PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Dague basique	CAC	1D20+2	1D6+DEX
Dague basique	CAC	1D20+2	1D6+DEX

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure matelassée	-	-	1

Atout : Ambidextrie

Coup spécial : Repli tactique