

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

# POUDRE NOIRE, COMLOT ET TRAHISON

Un scénario officiel proposé par Greg Smith  
dans *Signs & Portents 32*

Traduit par Lolof

Relecture : zaoutir et Vincent Lazzari

Illustrations : Gary Chalk, Rich Longmore, Denis Taverne



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : [www.legrimoire.net](http://www.legrimoire.net)

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

[www.loup-solitaire.fr](http://www.loup-solitaire.fr)

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.  
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

## **Poudre Noire, Complot et trahison**

Un scénario pour Loup Solitaire pour 4-6 PJ de niveau 3-4

### **Synopsis**

Comme les Seigneurs Kaiï, la Confrérie de l'Étoile de Cristal a de tout temps été un rempart contre les invasions du Sommerlund par les Maîtres des Ténèbres.

Il y a environ un an, Faludar, un Frère de l'Étoile de Cristal, a été capturé lors d'une reconnaissance dans les Royaumes des Ténèbres. Il fut conduit à Kaag et son esprit a été brisé par les tortures et la magie. Il est devenu un pion des Maîtres des Ténèbres.

Devenu un pion des Maîtres des Ténèbres, Faludar croit que sa guilde l'a laissé tomber et il a conçu un plan pour se venger en détruisant le bâtiment de la guilde lors de la fête de Maesmarn, quand beaucoup des membres de la Confrérie seront présents. Il a forcé psychiquement un marchand Sommerlundois, Dassinar (en abrégé Dass), à voyager à Bor pour y acheter une cargaison de bière de Bor. Il s'est débrouillé pour que Dassinar embarque sans le savoir une cargaison de poudre.

Faludar suivit Dass jusqu'à Ruanon et a ensuite chevauché vers la passe de Moytura pour la seconde phase de son plan. Là, Avec l'aide de quelques Gloks, il a prévu d'apparaître comme un fugitif tentant d'échapper aux forces des Maîtres des Ténèbres. Son intention est d'obtenir l'aide de voyageurs de passage pour retourner avec eux jusqu'à Toran pour qu'ils puissent corroborer son histoire. Là, il projette de voler la cargaison de Dass et de la cacher dans la cave de la Guilde des Mages.

À Ruanon, Dass a été agressé et tout son argent a été volé. Il est anxieux d'atteindre Toran avant Maesmarn mais il a besoin de protection pour son voyage. C'est là que les PJ interviennent.



## Ruanon

Les PJ se préparent à se diriger vers le nord suite à leur dernière mission. Ils viennent de pourchasser des bandits dans des grottes proches de Maaken, à moins qu'une aventure précédente ne les ait amenés à Ruanon. Les Seigneurs Kaï retournent au Monastère, les Chevaliers du Royaume rentrent à Holmgard faire leur rapport aux barons, les Frères de l'Étoile de Cristal rejoignent la guilde de Toran et ainsi de suite. Si de PJ manquent de raisons pour retourner dans le nord, alors Dass offre une somme d'argent qui devrait les tenter.

Il fait un temps magnifique, les PJ quittent la ville de Ruanon sûrement après quelques emplettes. Alors qu'ils franchissent la porte Nord, ils passent devant un marchand assis à l'avant de son chariot. Il les regarde et les interpelle « La belle rencontre messeigneurs, iriez vous par le plus grand des hasards en direction du nord? ». Suite à leur réponse il explique qu'il a brutalement été attaqué la nuit dernière et que tout son argent lui a été dérobé et donc qu'il n'a plus les fonds nécessaires pour prolonger le paiement de ses gardes et convoier sa précieuse cargaison de bière de Bor. De nombreuses ecchymoses et cicatrices sur son visage attestent de la véracité de son récit. Il leur dira qu'il a peur d'être de nouveau attaqué par des bandits, des Gloks ou des choses pires encore. « Le territoire au delà de Ruanon s'appelle « la Contrée des Pillards » vous savez? »



Si le groupe comporte un Seigneur Kaiï, un Chevalier du Royaume ou un Frère de l'Étoile de Cristal il leur demandera la faveur de voyager sous leur protection. Sinon il offrira de les payer 6 pièces d'argent par jour, le double d'un salaire normal de garde, lorsqu'il sera arrivé à Toran et aura vendu sa bière.

## La fête de Maesmarn

Maesmarn a lieu le dernier jour de l'été et est une cérémonie de remerciement à Kai pour la saison d'été et la récolte abondante. C'est une tradition qui remonte jusqu'à l'implantation des Sommerlundois dans le nord du Magnamund. Cette fête est le symbole du dernier repas abondant avant l'austérité de l'hiver et est servi tard dans la soirée. Il est par contre signe de mauvais augure d'être toujours en train de manger à minuit malgré l'abondance des mets. À l'inverse du plus solennel Fehmarn, Maesmarn est une véritable fête. Les maisons sont décorées avec des fanions, les gens portent des vêtements colorés et le vin et la bière coulent à flot. Dans les villes, ces dernières années, c'est devenu une habitude de faire la fête dans les rues avant le repas. Des danseurs, des artistes de rues, des jongleurs et des théâtres ambulants jouent pour les citadins. La plupart des Sommerlundois soupent avec leur famille à Maesmarn mais à Toran cela se passe légèrement différemment. Les nombreuses guildes de la cité organisent de gigantesques banquets pour leurs membres et leur famille. Ceux qui n'appartiennent pas à une guilde choisissent souvent de vivre la célébration dans une auberge au milieu d'une foule de gens.

## Le Pays Sauvage

Cinq jours après avoir quitté Ruanon, le groupe entre dans les paysages désolés du Pays Sauvage. Peu de chose poussent ici et rares sont les animaux à vivre parmi la poussière et les rochers. À leur gauche les oppressants pics des monts Durncrag les écrasent de leur présence. Dass les mets en garde sur les risques d'attaques par des bandits ou des Gloks.

Un éclaireur bandit surveille la route dans l'attente de proies adaptées. Des PJ aux yeux perçants le repéreront en train de se dissimuler derrière un amas rocheux (Test de Perception DD 15). Il a vu le groupe et cherchera à s'éloigner discrètement pour alerter ses camarades. Il est à environ 100 mètres et utilise la couverture du terrain rocheux. Si les PJ veulent lui tirer dessus, il est considéré comme à couvert et camouflé. S'il est poursuivi il ne cherchera plus à se cacher mais à fuir à toute vitesse et les PJ ne pourront pas le rattraper avant qu'il n'atteigne le camp des bandits. Si des PJ montés le poursuivent, ils auront besoin de réussir un test d'Equitation DD 12 à cause du terrain accidenté, sinon leur monture se déplace au quart de sa vitesse.

Si l'éclaireur s'échappe, les bandits mettront en place une embuscade 1 kilomètre et demi plus loin. Il y aura un nombre de bandits égal à celui des PJ, Dass y compris. Ils seront dissimulés parmi les rochers de part et d'autre de la route avec leurs arbalètes

prêtes et ne peuvent être découverts que sur un test de Perception DD 15. Ils espèrent surprendre les PJ avec une volée de carreaux avant de les charger l'épée à la main. Si le tir d'arbalète se montre inefficace ou que les PJ apparaissent bien armés et protégés, ils effectueront une retraite rapide. Sinon ils combattront jusqu'à ce que la moitié d'entre eux soient défaits. Dans le cas peu probable où les bandits arriveraient à vaincre les PJ, ces derniers seront abandonnés sans équipement, nourriture ni eau au milieu des terres sauvages...

### **Bandits (Guerrier humain niveau 2)**

**Dé d'Endurance** : 2d8 (17)

**Initiative** : +1

**Vitesse de base** : 9 m

**Classe d'Armure** : 13, pris au dépourvu 12

**Bonus de base à l'attaque** : +2

**Attaque** : +3 au corps à corps, +3 à distance (+4 avec une arbalète)

**Espace occupé/allonge** : 1,5 m/1,5 m

**Attaques Spéciales** : aucune

**Particularités** : Arme de Choix (arbalète)

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +4, Vol +0

**Caractéristiques** : For 13, Dex 12, Con 14, Sag 10, Int 11, Cha 12

**Compétences** : Athlétisme +2, Connaissances (nature) +1, Dressage +2, Escalade +3, Équitation +3, Intimidation +3, Perception +1, Survie +4,

**Facteur de puissance** : 2

**Allégeance** : Neutre

**Équipement** : armure de cuir, épée, arbalète (dégâts : 1d10+1), 20 carreaux

### **La passe de Moytura**

La journée suivante se déroule sans surprise et la vue de la passe de Moytura et des plaines verdoyantes du Sommerlund en arrière plan sont les bienvenues. À l'est, parmi les collines escarpées qui forment les contreforts des Durncrag les PJ verront des vautours tournant en cercles. Ces charognards sont à environ 800 mètres de distance. Si les PJ font une recherche, ils trouveront simplement un cheval mort.

C'est celui de Faludar mais il n'y a aucun moyen pour les PJ de le savoir. C'est une pièce du puzzle qu'ils ne pourront rattacher que plus tard.

Un examen approfondi révélera que le cheval n'est pas mort depuis longtemps. Quiconque avec une connaissance des animaux sera capable de conclure qu'il est mort avec la colonne cassée la veille. Des vêtements et une paire de bottes sont dispersées tout autour. Dans les sacs de selle on peut trouver plusieurs jours de ration et une bourse contenant des pièces d'origine diverse : Ains, Lunes et Couronnes d'or.

Avant que les PJ ne puissent envisager d'autres actions, ils entendent un cri « Koga nart gaj! » (Stop ou meurt) Ils verront rapidement un homme vêtu d'une robe bleue en lambeaux poursuivi par des Gloks. Il verra les PJ et changera de direction pour se

diriger vers eux tout en appelant à l'aide d'une voie affaiblie. Il est à une cinquantaine de mètres et il y a sept Gloks à sa poursuite. Les PJ reconnaîtront les robes d'un Frère de l'Étoile de Cristal lorsqu'ils se rapprocheront. Les Gloks combattront à mort (voir leurs caractéristiques page 309 et 310 de l'Encyclopédie du Monde).

À la fin de la bataille, le mage les remerciera et se présentera en tant que Faludar. Il est visiblement exténué et possède une blessure d'une épée à l'avant bras gauche ainsi que des coupures et contusions signes de sa longue fuite à travers les montagnes. Une fois ses blessures traitées ainsi que sa faim et sa soif rassasiée, il expliquera qu'il a été capturé il y a environ un an alors qu'il était en mission de reconnaissance dans les Royaumes des Ténèbres. Il s'est échappé de Kaag et est arrivé jusqu'ici mais sans pouvoir semer ses poursuivants. Il est fondamental qu'il puisse retourner à Toran. Il demandera l'aide des PJ.

Lorsque Faludar verra Dass et son chariot, il ne pourra pas dissimuler sa surprise. Si on l'interroge, il répondra qu'il a été surpris que des personnes aussi illustres s'abaissent à servir de garde à un marchand. En fait il pensait qu'il allait atteindre Toran avant Dass.

## Holmgard



C'est en début d'après-midi au 30<sup>ème</sup> jour de voyage depuis Ruanon que les tours blanches de Holmgard deviennent visibles. Alors que le groupe approche la magnifique cité qui est la capitale du Sommerlund, Dass leur dira qu'il connaît une bonne auberge relais « Le Repos du Marchand ».

Les gardes de la porte leur souhaitent la bienvenue. L'un d'entre eux adressera à Dass un signe de la tête quand il le reconnaîtra. Ils effectueront une fouille du chariot avant de les laisser passer.

« Le Repos du Marchand » est proche de l'entrée qui perce les puissantes murailles de Holmgard. Les conseils de Dass sont pertinents, la nourriture et la bière sont bonnes, les lits douilletts et les servantes avenantes. La cour intérieure de l'auberge est grande et fermée d'une double porte et abrite les étables. Dass gare son chariot sous la protection d'un toit à côté de deux autres chariots et d'une diligence. Un garçon d'écurie s'occupe des chevaux.

Les PJ ont maintenant quelques heures avant la tombée de la nuit. Ils peuvent aller faire quelques courses mais n'auront pas le temps de trouver quoi que se soit qui ne soit pas commun. S'ils sont suffisamment entreprenants pour essayer d'en apprendre plus au sujet de Faludar ou de Dass, faites leur réaliser des tests de Renseignements. En interrogeant soit le barman du Repos du Marchand ou un soldat à la porte (tests de Renseignement DD12) ils pourront apprendre que Dass est exactement ce qu'il dit être bien qu'il ne soit pas venu à Holmgard depuis plusieurs mois. Trouver un Frère de l'Étoile de Cristal est plus difficile et demandera un test de Renseignements DD 20 pour trouver Brendir, un Érudit qui se souviendra de Faludar qui était un membre de la confrérie supposé mort dans les Royaumes des Ténèbres. Brendir est ravi d'apprendre le retour de Faludar mais il a du travail à effectuer pour le roi ce qui l'empêchera de poursuivre cette conversation ou de leur apporter toute autre aide.

Après un superbe souper, Dass et Faludar iront tout les deux se coucher tôt du fait de la fatigue. Lorsque les PJ décideront d'aller se coucher, le Meneur de Jeu devra répartir la moitié d'entre eux dans des chambres donnant sur la rue et l'autre moitié sur la cour intérieure.



Pendant la nuit, 4 voleurs essayeront de voler les marchandises et les bagages dans les étables. Les PJ dont les chambres donnent sur la cour doivent faire un test de Perception pour entendre les voleurs et se réveiller. Si un PJ monte la garde, le DD est diminuée de 5. Un chariot se gare le long de la porte et un des voleurs grimpe par dessus la porte (Perception DD 17), enlève la barre et ouvre la porte (Perception DD 20). Ses 3 complices entrent dans la cour et commencent à fouiller les 4 véhicules (Perception DD 15).

Certainement les PJ vont donner l'alarme et affronter les scélérats. Faludar sera debout, habillé et déjà en train de descendre l'escalier car il surveillait le chariot. Si les PJ ne se réveillent pas, Faludar frappera à leurs portes en les appelant. Souvenez vous qu'il faut du temps pour mettre une armure donc les PJ devront choisir entre rapidité et protection.

Dans la cour les PJ peuvent prendre les voleurs par surprise. Deux d'entre eux sont en train de porter un baril sorti du chariot de Dass pendant que les deux autres transportent un coffre de bagages. Faludar est visiblement en colère et lancera *Impulsion Électrique* sur l'un des voleur portent le baril. Les voleurs lâcheront les biens volés et s'ils sont moins nombreux fuiront ou sinon combattront. Lorsque l'un d'entre eux sera tombé, ils fuiront. Faludar lancera une dernière *Impulsion Électrique* dans leur dos.

Toute l'auberge aura été réveillée par l'agitation, le garçon d'écurie sera envoyé chercher le guet et un docteur requis pour soigner les éventuels blessés. L'auberge offrira une tournée à ceux qui auront empêché le vol et les marchands et passagers dont les biens ont été protégés se confondront en remerciements.

Si les PJ interrogent Faludar sur sa colère, il dira « Je souffre de cauchemars et j'étais éveillé lors de l'entrée en scène des voleurs. Les souvenirs acérés des tortures qui m'ont été infligées m'avaient mis dans un état de rage et j'ai perdu le contrôle, ce que je regrette ».

Faludar surveillait bien entendu sa poudre et a été affolé par l'idée que ces voleurs puissent mettre en échec ou révéler son complot.



### **Voleurs (Vagabond niveau 3) [le Grimoire du Magnamund]**

**Dé d'Endurance** : 3d6 (10)

**Initiative** : +2

**Vitesse de base** : 9 m

**Classe d'Armure** : 12, pris au dépourvu 10

**Bonus de base à l'attaque** : +2

**Attaque** : +3 au corps à corps, +4 à distance

**Espace occupé/allonge** : 1,5 m/1,5 m

**Attaques Spéciales** : aucune

**Particularités** : Attaque Sournoise 1d6, Larcin

**Jets de sauvegarde** : Réf +5, Vig +1, Vol +2

**Caractéristiques** : For 12, Dex 14, Con 10, Sag 12, Int 10, Cha 12

**Compétences** : Bluff +4, Crochetage +3, Discrétion +8, Escalade +6, Escamotage+9, Évaluation +2, Perception +4

**Facteur de puissance** : 3

**Allégeance** : Neutre

**Équipement** : dague

## **La route de Toran**

Si les PJ envisagent de laisser Dass à Holmgard pour qu'ils puissent se rendre plus vite à Toran, Faludar ne sera pas d'accord. Il dira qu'il n'y a pas de raison pour que le marchand ne puisse pas venir avec eux. Après la tentative de vol, il a conclu que la poudre était mieux sous sa surveillance.

Le ciel est gris et des gouttes de pluie commencent à tomber alors que le groupe passe la porte ouest de Holmgard. Une pluie de plus en plus drue tombe toute la journée, rendant leur voyage désagréable. La route devient boueuse et les chevaux de Dass renâclent à la tâche. La nuit est tombée lorsque le groupe atteint le relais de poste.

Le lendemain la pluie continue, Dass insiste pour continuer malgré la météo car il doit arriver à Toran à temps pour Maesmarn. La vitesse du chariot a diminuée pour n'être plus qu'une lente reptation et juste après avoir traversé la rivière Unoram, il s'enlise dans la boue.

Les PJ seront incapables de tirer le chariot chargé. Dass leur annonce qu'il faut vider le chariot pour arriver à l'extraire de la boue. Faludar commence à être anxieux. Il n'aidera pas à décharger le chariot mais surveillera étroitement le travail. Si on lui demande il dira "Je suis pressé d'atteindre Toran et je maudis chaque chose qui nous ralentit à commencer par ce temps pourri! ».

En fin d'après-midi la pluie cesse et le soleil commence à percer. La suite du voyage se fera sous un chaud soleil qui permettra d'arriver facilement à destination.

## Toran

Les PJ arrivent à Toran l'après-midi du jour précédent Maesmarn. Après avoir passé le tunnel qui traverse les murs épais de 12 mètres, ils découvrent la ville pavoisée de centaines de fanions. Tout le monde à Toran est prêt pour la fête.

Dass les informe qu'il doit livrer sa bière de Bor à l'auberge du « Vieux Dragon ». Il suggère aux PJ de se retrouver plus tard à l'auberge du « Bras du Baron », de manière à ce qu'il puisse leur régler tout ce qu'il leur doit et leur payer un coup à boire à titre de remerciement. Il explique que le « Vieux Dragon » est une hôtellerie hors de prix, fréquenté par les plus riches, par contre le « Bras du Baron » est plus abordable, sympathique et sert de la bonne bière. Il sera content si certains PJ souhaitent l'accompagner.

Faludar demande aux PJ de l'accompagner au siège de la Guilde des Mages. La guilde est installée dans un groupe de bâtiment situé dans une zone impeccablement entretenue. Au centre une tour s'élève coiffée d'une étoile de cristal brillante. Une rivière court à travers les jardins afin que les mages puissent utiliser leur sort Purification pour soigner.

Alors qu'ils approchent de la porte principale, ils sont abordés par Allana, une jolie et jeune Initiée de la Confrérie qui les fait pénétrer dans la cour principale à la simple vue de Faludar et de l'état de sa robe. En entendant l'histoire de Faludar, elle prie les PJ de l'attendre pendant quelle ira le conduire auprès des mages.

Si l'un des PJ est un Frère de l'Étoile de Cristal, il peut vouloir les accompagner. Allana escorte Faludar au grand Hall pour une audience avec le maître de la guilde, auquel il raconte brièvement sa capture, les tortures que les forces des ténèbres lui ont infligées. Il feint d'être fatigué et demande à se retirer pour se reposer. Allana l'emmène jusqu'à une chambre où il pourra dormir sans être dérangé.

Une fois seul, Faludar quitte la pièce et commence à mettre son plan en action. Il localise la cave et trouve plusieurs gardes sur lequel il exerce un contrôle magique afin qu'ils l'assistent.



Allana retourne auprès des PJ et leur annonce que les Anciens de la Confrérie souhaitent leur présenter leurs remerciements demain. Il serait souhaitable qu'ils ne reviennent pas trop tôt car souvent les Anciens finissent la fête fortement imprégnés d'alcool et dorment tard le lendemain. Elle regrette de ne pas pouvoir offrir un logement au sein de la guilde mais la plupart des membres de la Confrérie sont revenus pour la fête et pour passer l'hiver. Elle est par contre autorisée à leur payer leur logement dans l'auberge qu'ils choisiront.

Les rues de la cité commencent à se remplir de noceurs habillés de manière bigarrée. La foule regarde les cracheurs de feu, les clowns et les jongleurs ce qui à pour effet de ralentir les déplacements dans les rues. Lorsque les PJ atteignent l'auberge de leur choix, ils la trouvent surpeuplée et extrêmement bruyante. Une fois qu'ils finissent par trouver le tenancier déjà épuisé, il parviendra à leur trouver un logement.

Au Vieux Dragon, Dass doit attendre une heure avant que Thelli, la matriarche au visage sévère qui tient l'auberge revienne d'une commission. Il négocie alors un bon prix pour sa cargaison et ensuite offre un verre aux PJ qui l'ont accompagné puis il va décharger la bière.



Tandis que Dass décharge, 4 gardes de la ville pénètrent dans la cour et l'accostent. Ils lui annoncent que sa marchandise de contrebande est confisquée. Dass commence par se rebiffer mais le chef des gardes frappe le marchand d'un coup d'épée qui lui perfore la poitrine, le tuant sur le coup. Les gardes s'en iront alors avec le chariot de Dass. Si un PJ est témoin de ce qui se passe il est probable qu'il cherchera à s'interposer. Les gardes ne répondront pas à toute sollicitation verbale et combattront si l'on cherche à leur bloquer la route. Faludar est caché juste à l'extérieur de la porte et utilisera *Marche Silencieuse* pour prendre les PJ par surprise puis il utilisera *Lancer de Filet* afin de permettre aux gardes de partir avec le chariot sans être gênés et à lui de partir sans être repéré. Si cela rate il utilisera *Prompte Amitié* pour convaincre les PJ que les gardes font leur devoir. À ce point, Faludar n'utilise la violence qu'en tout dernier recours mais il doit partir avec le chariot.

A un certain moment, les PJ se rendront compte que Dass est manquant. Qu'ils soient en train de boire un verre au Vieux Dragon ou bien qu'ils soient en train de l'attendre au Bras du Baron son absence finira par être remarquée. En informer les joueurs si nécessaire.

Au Vieux Dragon, Thelli leur montrera la cour d'écurie où ils découvriront le corps de Dass. Son chariot n'est plus là, ce qui embête encore plus Thelli. Par contre alors qu'ils sortent dans la cour, un baril est tombé. Les PJ trouveront des morceaux de bois et là où ils pensaient ne trouver que de la bière répandue, il y aura également une fine poudre grise. Un Artilleur Nain de Bor reconnaîtra immédiatement de la poudre, de la même manière que toute personne avec la compétence Artisanat (Alchimie). Autrement les PJ peuvent la reconnaître avec une réussite à un test de Connaissances (art de la guerre) contre un DD12 ou un test de Sagesse DD 15.

Les joueurs devraient maintenant être capable de relier l'anxiété de Faludar lorsque le chariot était embourbé, ses actions lors de la tentative de vol, avec le fait que ce même chariot soit maintenant disparu. Qu'ils le suspectent d'une quelconque malversation ou qu'ils pensent simplement qu'il en sait plus qu'il n'en dit, ils devraient se mettre à chercher le mage. S'ils n'arrivent pas à relier les points, donnez leur un léger coup de pouce pour ne pas les laisser partir dans de mauvaises directions.

## La Guilde des Mages

De nouveau ils rencontreront Allana à la porte. En entendant leur histoire, et quoi qu'ils suspectent, elle les escortera jusqu'aux appartements de Faludar. Il n'est pas là et son lit n'a pas été utilisé.

Alors qu'ils sortent de la petite pièce, un mage de haut rang les approche. Il se présente en tant que Malindo et leur demande ce qu'ils font en ces lieux. Allana explique qu'ils sont à la recherche de Faludar. Malindo dit alors qu'il a vu Faludar un peu plus tôt et qu'il a essayé de lui parler car ils étaient amis de longue date. Il ne semblait pas reconnaître Malindo et lui a simplement demandé la direction des cuisines et lui disant qu'il devait manger. Puis il est parti comme si sa vie en dépendait.



La cuisine est en totale effervescence alors que les cuisiniers préparent le repas de Maesmarn pour la totalité de la guilde. S'ils essayent de parler à qui que se soit, le cuisinier chef, une femme de la taille d'un ours les évacuera en brandissant une louche. Elle insistera pour que personne dans SA cuisine ne soit perturbé par des questions sans importance.

Un marmiton s'appelant Darios aura entendu leurs questions et vient leur apporter son aide. Le garçon est très impressionné par les Seigneurs Kai, les Chevaliers du Royaume, les Artilleurs Nains et toute autre personne à l'apparence étrange : il les bombarde de questions. Les PJ devront satisfaire sa curiosité émerveillée avant qu'il ne leur dise qu'il a vu Faludar un peu plus tôt et qu'il a demandé à un cuisinier où était la cave. Quand les PJ montrent leur intérêt, le garçon réalise qu'il peut obtenir un peu plus d'eux. Il leur demande de pouvoir chevaucher le destrier d'un Chevalier, de recevoir une leçon de combat d'un Seigneur Kai ou une chose similaire avant de leur dire que peu de temps plus tard, un garde est venu se mettre en faction devant la porte de la cave. Il leur indique l'endroit et les PJ peuvent distinguer un homme d'arme à travers les fumées et le chaos de la cuisine.

Si les PJ enquêtent plus avant au sujet de la cave, ils apprennent qu'elle est utilisée pour stocker le vin, la viande et d'autres victuailles ainsi que la réserve de bois. Ils apprennent également que la cave possède une entrée extérieure dans la cour Est.

Le garde de la porte est sous l'influence de Faludar et il ne les laissera pas passer sans combattre. Si les PJ choisissent cette option, Allana leur fera remarquer que le garde est innocent et qu'ils devraient essayer de ne pas le blesser. La porte est barrée de l'intérieur et ne peut être forcée qu'avec un test de Force DD 19. Un seul PJ peut apporter son aide pour ce test.

Le chariot de Dass est garé devant la porte de la cave dans la cour Est. Il est vide. La porte double est barrée de l'intérieur. Un test de Force DD 21 est nécessaire pour la briser mais quatre PJ peuvent associer leurs efforts.

La cave est dans la pénombre, éclairée uniquement par quelques torches. Dans la pièce principale il y a des casiers à vin, des carcasses de veau et de mouton et des piles de sacs de blé. Grâce à une arche on peut accéder à la réserve de bois. C'est ici que les PJ vont trouver Faludar.

Il se tient debout brandissant haut une torche allumée. Derrière lui se trouve une pile de barils. Plusieurs gardes forment un rideau entre lui et les PJ. Quand il les voit, il proclame :

« Il est l'heure de nettoyer le Magnamund de cette soit disant confrérie ! Ils ne peuvent pas sauver un des leurs des griffes des Maîtres des Ténèbres ? Comment peuvent ils envisager de sauver tout le Sommerlund ? J'ai souffert des peines insupportables pour eux ! Sont ils venus pour moi ? Non ! Laissez-les mourir »

Avant que les PJ ne puissent agir, il allume la mèche. C'est une mèche lente et elle est conçue pour brûler pendant 2 heures jusqu'au summum de la fête de Maesmarn qui a lieu dans le grand hall juste au dessus. Bien entendu les PJ ne savent pas cela.

Ils doivent combattre les gardes et Faludar. Si Allana est avec eux, elle les aidera. Il y a le même nombre de garde que de PJ. Faludar lance *Bouclier de Force* lors du premier round de combat. Puis il utilise *Lancer de Filet* sur tout PJ présent dans sa ligne de vue, suivi d'un *Éclair en Chaîne* ou d'une *Impulsion Electrique* sur le(s) PJ(s) immobilisé(s). Une fois que ses gardes commencent à perdre, il essaye de lancer Coup de Filet pour immobiliser tout les PJ puis mettre le feu à la toile avec sa torche. Une fois qu'il se rend compte qu'il va perdre, il lance Armistice et se dirige vers les barils de poudre. Les PJ n'ont alors plus qu'un round pour l'empêcher de plonger sa torche dans un baril de poudre déclenchant l'explosion.

### **Garde de la cité de Toran**

Guerrier humain (sommerlundois) de niveau 2

**Dé d'Endurance** : 2d8 (19)

**Initiative** : +1

**Vitesse de base** : 9 m

**Classe d'Armure** : 14, pris au dépourvu 12

**Bonus de base à l'attaque** : +2

**Attaque** : +4 au corps à corps (+6 avec une épée), +3 à distance

**Espace occupé/allonge** : 1,5 m/1,5 m

**Attaques Spéciales** : aucune

**Particularités** : Arme de Choix (épée)

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +5, Vol +0

**Caractéristiques** : For 14, Dex 12, Con 14, Sag 10, Int 10, Cha 11

**Compétences** : Connaissances (art de la guerre) +2, Dressage +1, Escalade +3, Équitation +3, Intimidation +4, Perception +2, Survie +1

**Facteur de puissance** : 2

**Allégeance** : Neutre

**Équipement** : armure de cuir cloutée, épée de maître (dégâts : 1d8+4)

### **Les répercussions**

Une fois le combat terminé, plusieurs mages et gardes arrivent. Ils s'occupent des blessures des PJ ainsi que de celles des gardes survivants. Si Faludar est en vie, il est emmené sous bonne garde.

Les PJ sont escortés au grand hall et le maître de la guilde les remercie chaleureusement. C'est un vieillard sage aux cheveux gris dégarnis. Il prend son pendentif en forme d'étoile et l'offre au plus vaillant PJ. Il les invite alors à s'asseoir à sa table pour le reste des festivités.

Avant que la fête ne commence, il annonce alors leurs noms à l'ensemble de la Confrérie rassemblée pour Maesmarn et fait jurer aux mages de se souvenir de ces noms comme de ceux d'amis de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Allana est également acceptée à la grande table. Elle se sera amourachée d'un PJ et s'assoira à ses côtés. Plus tard, elle lui offrira timidement son pendentif bien que cela ne soit pas une étoile de cristal. Elle expliquera la tradition mais admettra qu'elle n'a pas encore gagnée la sienne.

Si certains des PJ sont assez vénaux pour demander un paiement ou une récompense, le maître de la guilde est d'accord pour leur payer ce que leur devait Dass plus 100 Couronnes d'or. Si un Seigneur Kaiï, un Chevalier du Sommerlund ou un Frère de l'Étoile de Cristal demande de l'argent, cela ne lui sera pas accordé, on lui fera plutôt un cours au sujet de ses devoirs envers le Sommerlund.

Le maître de guilde requiert leur présence le lendemain après-midi pour discuter de la trahison de Faludar. Il veut entendre l'histoire complète de la bouche des PJ afin de comprendre les actions du mage renégat. Il questionne les PJ sur les détails de chaque événement. Si les PJ pensent que Faludar a agi seul, le maître de la guilde sera d'accord. S'ils pensent que les Maîtres des Ténèbres étaient responsables de ses actions, le maître de la guilde devient très inquiet et convoque tout les Anciens de la guilde afin d'obtenir leurs opinions.

Les Anciens passent un certain temps en délibération à l'abri d'une porte close avant de se convaincre qu'il faut en savoir plus. Les PJ sont rappelés et le maître de guilde annonce qu'ils envisagent d'envoyer un groupe de reconnaissance dans les Royaumes des Ténèbres. Il demande aux PJ s'ils seraient intéressés. Mais c'est une autre histoire...



## PNJ

### Dassinar

Dassinar est un homme sympathique et bavard qui a voyagé dans à peu près tout le Magnamund Septentrional. Il régale les PJ des récits de ses voyages durant le trajet. Il ressent un peu de crainte à l'encontre des PJ surtout s'ils sont membres des élites Sommerlundoises. Il est honteux d'être obligé de demander l'aide des PJ et refuse toute autre aide, comme des soins à ses blessures ou des avances de paiement aux auberges. Il sera toutefois possible de le lui faire accepter contre une promesse de remboursement à terme.

### Gens du commun niveau 4 (humain sommerlundois)

**Endurance** : 17

**Initiative** : +0

**Vitesse de base** : 9m

**Classe d'Armure** : 10

**Attaque** : +3 au corps à corps ou +3 à distance

**Particularités** : Rôle dans la Communauté (Profession marchand), Maniement des armes (arc long, toutes les armes de corps à corps à une main)

**Jets de sauvegarde** : Réf +1, Vig +2, Vol +2

**Caractéristiques** : For 12, Con 13, Dex 10, Int 12, Sag 12, Cha 14

**Compétences** : Bluff +3, Connaissances (géographie) +6, Diplomatie +5, Dressage +3, Évaluation +4, Perception +2, Profession (marchand) +6, Survie +3

**Allégeance** : Neutre

**Équipement** : Tout son équipement lui a été volé

### Faludar

Le mage semble sortir du pire et le porte sur lui. Il est maigre avec de longs cheveux noirs en désordre. Il se dit épuisé et légèrement perturbé mentalement, s'enfermant dans le mutisme, prenant des poses de vedette et parfois ne comprenant même pas la conversation. Ce rôle peut s'effondrer lorsque la poudre est en danger. Il parle peu mais lorsqu'il le fait, il est respectueux des PJ et est d'accord avec tout ce qu'ils suggèrent. Arrivé à Toran, une fois qu'il met son plan en œuvre, il n'est focalisé que sur sa tâche et ne tolère aucune ingérence.

La corruption des Royaumes des Ténèbres flotte sur lui et elle empêche la blessure de son bras de guérir.

### Frère de l'Étoile de Cristal niveau 8 / Adorateur des Ténèbres niveau 1

**Endurance** : 49

**Initiative** : +1

**Vitesse de base** : 9m

**Classe d'Armure** : 11

**Attaque** : +4 au corps à corps ou +5 à distance

**Bonus de base à l'attaque magique** : +9/+4

**Dégât magique de base** : 1d10

**Particularités** : Sorts de la Confrérie (Contre-sort, Vigueur, Bouclier Invisible, Main de Feu, Envoûtement, Filet, Détection du Mal, Silence), Combat Magique, Expertise Mystique (Bouclier Invisible, Main de Feu, Envoûtement, Filet), Alliance des Ténèbres (Naar)

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +2, Vol +10

**Caractéristiques** : For 11, Con 15, Dex 12, Int 18, Sag 14, Cha 14

**Compétences** : Art de la magie +16, Bluff +13, Concentration +10, Connaissances (arcanes) +13, Connaissances (Royaume des Ténèbres) +5, Connaissances (géographie) +10, Connaissances (histoire) +6, Diplomatie +8, Discrétion+5, Perception +5, Psychologie +7, Soins +4, Langues (Sombre Langage, Glok, Sudien, Sommlend, Vaderish)

Allégeance : Mal mais ne s'en est pas rendu compte

Corruption : 2

Équipement : Dague Glok, Robe étoilé en sale état.

Note : l'aptitude Alliance des Ténèbres et la caractéristique Corruption sont décrites dans le *Grimoire du Magnamund*. C'est grâce à cela que Faludar assure son contrôle sur les gardes de la cité.

## Allana

C'est une Initiée de la Confrérie de l'Étoile de Cristal. Elle est studieuse mais se sent un peu seule. Elle n'aime pas le chahut de la fête de Maesmarn, donc elle s'est portée volontaire pour être d'accueil à la porte. Elle est polie et aide les PJ. Elle tombe amoureuse de l'un des PJ mâle, le plus beau d'entre eux ou celui qui se montrera le plus galant ou le plus héroïque lors de la bataille finale.

Si un PJ est tué, Allana peut devenir un bon PJ de remplacement sinon devenir un PNJ récurrent tout particulièrement si elle est tombée amoureuse d'un des PJ. Les événements vécus durant ce scénario lui feront gagner un niveau.

## Frère de l'Étoile de Cristal niveau 2

**Endurance** : 9

**Initiative** : +1

**Vitesse de base** : 9m

**Classe d'Armure** : 11

**Attaque** : +1 au corps à corps ou +2 à distance

**Bonus de base à l'attaque magique** : +2

**Dégât magique de base** : 1d6

**Particularités** : Sorts de la Confrérie (Contre-sort, Vigueur), Combat Magique, Serment des Mages, Expertise Mystique (Contre-sort)

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +1, Vol +5

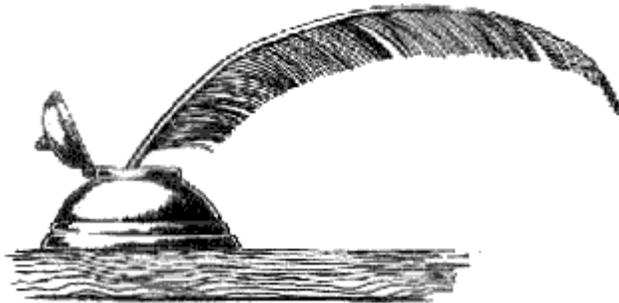
**Caractéristiques :** For 10, Con 12, Dex 12, Int 16, Sag 14, Cha 15

**Compétences :** Art de la magie +8, Concentration +4, Connaissances (arcanes) +8, Connaissances (géographie) +3, Diplomatie +4, Équitation +3, Perception +4, Psychologie +5, Langues (Sombre Langage, Vassan), Soins +5,

**Allégeance :** Bien

**Équipement :** Dague

## Notes pour le Meneur de Jeu



### Voyage

Une grande part de cette aventure comporte des déplacements. Le chariot de Dass roule à 24 kilomètres par jour seulement et cela prendra 30 jours pour voyager de Ruanon à Holmgard et 6 jours de plus pour rallier Toran. Il est suggéré de gommer cette partie du scénario, elle deviendra rapidement ennuyeuse si vous jouez chaque jour de route et chaque nuit de bivouac ou d'auberge. Gardez seulement à l'esprit que les PJ auront besoin de vivres lors de la traversée du Pays Sauvage et qu'ensuite ils passent leurs nuits dans des auberges.

Si vous souhaitez garder une trace de chaque kilomètre parcouru, de chaque pièce d'argent dépensée, de chaque lapin tué, faites-le. Certains Meneurs de Jeu et joueurs désirent ce niveau là de détail. Vous pouvez également envisager d'ajouter des rencontres chaque jour, que cela soit une meute de chiens sauvages ou bien un groupe d'autres voyageurs qui souhaitent bavarder.

### Médiation

Il existe trois PNJ principaux dans ce scénario et les joueurs imaginent trop tôt que Faludar est douteux. Essayez de les laisser se poser des questions. Noyez les tests importants avec d'autres tests autour de ses bizarreries psychologiques. N'effectuez pas de test de Bluff si les joueurs essaient d'utiliser leur Psychologie sur eux. Préparez par avance un certain nombre de résultats de lancer de dé afin de déterminer leurs difficultés.

Si les joueurs deviennent particulièrement suspicieux au sujet de Faludar, faites faire à Dass quelque chose qui va donner de nouvelles sources de réflexion aux joueurs. Il peut être surpris en train de voler un PJ endormi ou se faire surprendre en possession d'argent ce qui laisse penser que son excuse n'est qu'un stratagème pour avoir des gardes gratuits.

Il existe plusieurs moyens et sorts pour détecter le mal mais ils ne marcheront pas sur Faludar car il croit en son âme et conscience qu'il agit pour le mieux. Ils pourront détecter sa corruption mais ils ne pourront conclure qu'il est maléfique. Mettez en évidence auprès des joueurs que la corruption peut n'être due qu'au séjour dans le Royaume des Ténèbres.

Si tous les PJ accompagnent Dass au Vieux Dragon une fois qu'ils ont atteint Toran, le scénario risque de finir prématurément si les PJ arrivent à arrêter Faludar et les gardes avant qu'ils ne volent le chariot. Bien qu'il n'y ait rien de catastrophique dans ce fait, la scène finale prévue manquera de tension et d'effet dramatique. Dans ce cas, vous pouvez changer les événements qui ont lieu au Vieux Dragon : Dass devrait décharger son chariot avec succès puis paierait les PJ avant qu'ils ne partent tous au Bras du Baron. C'est seulement à ce moment que Faludar arrive avec ses gardes et un chariot pour saisir la bière de contrebande sans violence. Allana les y retrouve. En allant chercher Faludar dans sa chambre, elle ne le trouve pas, elle a fouillé la guilde de fond en comble avant de venir voir s'il était venue retrouver les PJ. Elle est désespérée et leur demande de venir la prévenir s'ils ont des nouvelles.

Durant le dernier chapitre de l'histoire, dans la guilde des mages, les joueurs peuvent avoir envie d'essayer d'associer les puissants mages de la guilde à l'aventure. Ne laissez pas les joueurs le faire, ce sont les PJ qui sont les héros de cette histoire. Faites que Allana les bouscule, leur rappelant qu'il n'y a pas une seconde à perdre : Faludar et ses explosifs doivent être trouvés. Si les joueurs sont déterminés, faites leur rencontrer des mages plongés dans une profonde méditation ou bien déjà ivres mort alors que la fête ne fait que commencer.

## **Gain d'Expérience**

Empêcher l'éclaireur bandit de faire son rapport à ses camarades et ainsi éviter leur attaque : 300 par PJ\*\*

Défaire les bandits après leur embuscade : 200 par PJ\*\*

Surpasser en finesse les bandits, soit en leur tendant une embuscade ou en les évitant : 300 par PJ\*\*

Défaire les Gloks : 350 par PJ

Stopper les voleurs : 150 par PJ

Défaire les gardes de la ville et Faludar en empêchant l'explosion : 1 000 par PJ

Comprendre que Faludar est impliqué dans le meurtre de Dass et le vol de la poudre : 500 à partager entre les joueurs qui ont activement participé

Comprendre que les actions de Faludar font partie d'un complot des Maîtres des Ténèbres : 750 à partager entre les joueurs qui ont activement participé

\*\* : ces trois récompenses sont mutuellement exclusives

