

Chroniques laelithiennes oubliées

Note d'intention

Ce document a pour objectif de proposer une campagne pour le jeu Chroniques oubliées [1] (complété des règles avancées de Kegrone [2]) qui se déroule dans la ville de Laelith [3] et ses abords. Mêlant scénarios officiels (pour lesquels seules les caractéristiques des antagonistes sont fournies) et originaux, il est destiné à être joué par un MJ adulte (ou du moins un peu expérimenté) et des enfants de 8 à 14 ans (à la louche).

Crédits

- Texte : © J. Darmont 2010-2011 (même pas honte !)
- Illustrations races d'Altalith : © D. Guiserix (Casus Belli 1987, 1991), avec son aimable autorisation

Races de la région d'Altalith

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Arachnien	+1		-2			+1
Chupl'z		-2		+1	+1	
Demi-elfe		+1	-1			
Demi-orque	+1			-1		
Elfe		+2	-2			
Félyls		+1	-1			
Gnome	-1			+1		
Gnopnelaun		+1	+1	-1		-1
Hobbit	-2	+1			+1	
Humain						
Nain		-2	+2			
Razouflard ¹	-1		+1			
Utruz		+1	-1		+1	-1
Zadulhien	-1			+1		

Voie de l'arachnien

1. *Mains osseuses* : Les arachniens détestent les armes, mais savent très bien se défendre avec leurs énormes mains, qui occasionnent 1d6 points de dégâts.
2. *Toile (L)* : Cf. Voie de l'araignée, p. 10 [2].
3. *Pattes d'araignée (L)* : Cf. Voie de l'araignée,

¹ Razouflard bleu

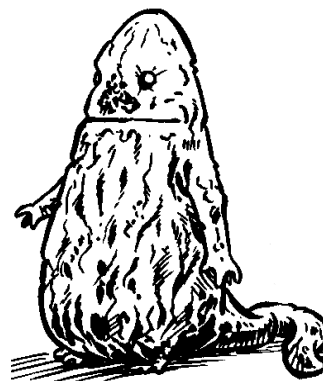
p. 10 [2].

4. *Monteur d'araignée* : L'arachnien possède une araignée géante (p. 18 [1]) dressée, qu'il peut chevaucher et/ou qui peut combattre pour lui.



Voie du chupl'z

1. *Télépathie (L)* : Cf. Voie de la domination, p. 12 [2].
2. *Télékinésie (L)* : Cf. Voie de l'évocation, p. 11 [2].
3. *Porte dimensionnelle (L)* : Cf. Voie du déplacement, p. 13 [2].
4. *Domination (L)* : Cf. Voie de la domination, p. 12 [2].



Voie du demi-orque

Cf. Voie de l'orc, p. 28 [2]

Voie du félyls

1. *Vision nocturne* : Cf. Voie de l'orc ou du nain, p. 28 [2].
2. *Discret* : Cf. Voie du professionnel, p. 27 [2].
3. *Acrobate* : Cf. Voie du professionnel, p. 27 [2].
4. *Armes naturelles* : Le félyls est en mesure de faire usage de ses griffes rétractiles ou de ses crocs en combat (1d4+1 de dégâts) en plus de

son attaque normale.



Voie du gnome kaokalien

5. *Vision nocturne* : Cf. Voie de l'orc ou du nain, p. 28 [2].
6. *Polyvalent* : Choisir une capacité de niveau 1 dans n'importe quelle voie de n'importe quelle classe.
7. *Acrobate* : Cf. Voie du professionnel, p. 27 [2].
8. *Élémentaire d'air (L)* : Cf. Voie de l'air, p. 10 [2].

Voie du gopnelaun

1. *Vision nocturne* : Cf. Voie de l'orc ou du nain, p. 28 [2].
2. *Talent naturel* : Choisir une capacité de niveau 1 dans n'importe quelle voie de voleur.
3. *Coup d'œil* : Le gopnelaun gagne un bonus de +1 en attaque lorsqu'il utilise une arme à distance. Les dégâts des fléchettes passent de 1d3 à 1d4 et, sur un 20 naturel, une blessure au front ou à l'œil entraîne un malus de -1 au toucher de la victime pour la suite du combat (en plus de doubler les dégâts).
4. *Résistance à la magie* : Cf. Voie du nain, p. 28 [2].



Voie du hobbit

1. *Esquive* : Le hobbit est vif et de petite taille, si bien qu'il bénéficie d'un bonus de +2 à sa défense (cf. Voie du déplacement, p. 13 [1]).

2. *Discret* : Cf. Voie du professionnel, p. 27 [2].
3. *Sauver sa peau* : Cf. Voie du couard, p. 26 [2].
4. *Pâle ou Fort* : Le hobbit répartit un bonus de +2 en dextérité, constitution et/ou sagesse.

Voie du razouflard bleu

1. *Vision nocturne* : Cf. Voie de l'orc ou du nain, p. 28 [2].
2. *Attaque vicieuse* : Cf. Capacités de voleur, p. 3 [2].
3. *Virtuose du coupe-choux* : Le razouflard gagne un bonus de +1 en attaque et en dégâts lorsqu'il utilise un coupe-choux (1d6 de dégâts).
4. *Coriace* : Le razouflard gagne +1 en force et en constitution.



Voie de l'utruz

1. *Homme poisson* : L'utruz peut respirer sous l'eau indéfiniment. Il bénéficie également d'un bonus de +5 à ses tests de natation.
2. *Griffes rétractiles* : L'utruz est en mesure de faire usage de ses griffes rétractiles en combat (1d4+1 de dégâts).
3. *Guerrier utruz* : L'utruz gagne un bonus de +1 en attaque et aux dégâts lorsqu'il utilise le kruuz (harpon à la pointe d'obsidienne barbelée ; dégâts 1d8).
4. *Transe* : Cf. Voie de l'ermite, p. 16 [2] (des algues remplacent les herbes).



Voie du zadulhien

1. *Lévitacion (L)* : Cf. Voie des arcanes, p. 13 [2].
2. *Télépathie (L)* : Cf. Voie de la domination, p. 12 [2].
3. *Télékinésie (L)* : Cf. Voie de l'évocation, p. 11 [2].
4. *Clairvoyance (L)* : Cf. Voie de la divination, p. 12 [2].



Scénario n° 1 : Raid sur Cosmopolis

Contexte

Lors des Guerres d'Épuration du Sang qui ont secoué le Grand Duché d'Agramor à plusieurs reprises, un noble agramorien plus tolérant que ses contemporains concéda l'usage d'une partie de ses terres à des réfugiés (non-humains et humains qui les avaient aidés). Ainsi naquit la vallée franche de Cosmopolis. Sise à la frontière de l'Egonzasthan, qui a appuyé son établissement, ses ressources sont essentiellement pastorales, complétées par un peu de commerce avec les marchands qui circulent sur la route qui la borde au sud-ouest. Cosmopolis est dirigée par un conseil des sages bienveillant. Sa seule autre institution est la garde, composée de vétérans volontaires... Et de tous les jeunes gens en âge de participer à la surveillance de la vallée, dont font partie nos aventuriers (une des rares obligations requises des habitants, d'ailleurs) !

Alerte de nuit

Une nuit, alors que les personnages sont de garde, le feu d'alarme du fond de la vallée (à l'est) est allumé. C'est le personnage dont le joueur réussit le meilleur test de sagesse qui le remarque le premier. Un messenger indique peu de temps après au capitaine de la garde, Kaspat' le nain, que c'est une attaque de razouflards rouges. Ce dernier ordonne aux plus jeunes gardes, dont les personnages, de protéger le village, tandis qu'il part contrer le raid avec le reste du détachement.

À ce moment faites faire un nouveau test de sagesse

aux joueurs. Le plus perceptif des personnages aperçoit des lumières bizarres au nord du village, dans les premiers contreforts de la montagne. Il n'y a là qu'une vieille mine qui ne produit plus de minerai d'argent et sert désormais de carrière. Que faire ? Nos aventuriers restent-ils au village comme ils en ont reçu l'ordre, ou partent-ils sur le champ tirer cette histoire au clair ? Gageons qu'ils seront suffisamment courageux pour choisir la deuxième solution !

Bisbille à la mine

Quand les personnages arrivent aux abords de la mine, faites-leur faire un test de dextérité de difficulté moyenne. Si tous réussissent, ils peuvent prendre par surprise la troupe de razouflards (utilisez les caractéristiques des gobelins, p. 23 [1]) qui garde l'entrée. Dans le cas contraire, les intrus les repèrent. Les razouflards sont aussi nombreux que les personnages, plus un. En cas de combat, l'un des razouflards s'éclipse immédiatement dans la mine, où l'on aperçoit des éclats de lumière.

Une fois débarrassés des razouflards, les personnages peuvent s'engager prudemment dans la mine. Ils seront sans doute surpris de tomber nez-à-nez avec un groupe d'aventuriers similaires au leur (cf. « Nos meilleurs ennemis » ci-dessous). L'elfe habillé en noir s'écrie « Nous avons ce que nous voulons, filons ! ». Les trois comparses et le razouflard s'élancent alors dans un boyau latéral. Si combat il y a, il est malaisé dans cette galerie étroite et mal éclairée. On ne peut s'y engager qu'à la queue leu leu. Le premier adversaire est le pauvre razouflard, puis Mélior qui protège les autres de son bouclier.

Lorsque tout le monde débouche à l'air libre, une nouvelle surprise attend nos amis. Une nouvelle troupe de razouflards se charge de couvrir la fuite des trois intrus. Ils sont autant que les personnages. L'un d'entre eux est posté au-dessus de la sortie de la mine et saute sur le premier poursuivant qui sort. Si ce dernier n'est pas prudent, il subit une attaque vicieuse (+2 en attaque, +1d6 dégâts). Cette manœuvre a pour but d'handicaper le poursuivant présumé le plus fort et de boucher le tunnel. Pendant ce temps, les trois intrus sautent à cheval et s'enfuient au triple galop en direction de la route. Il n'est pas impossible de les arrêter, mais il faut qu'au moins l'un d'entre eux s'échappe. Et l'objectif est de faire du trio la Némésis des personnages, alors autant les faire durer un peu si possible... Si toutefois l'un des jumeaux est tué ou capturé, l'autre fera tout pour le délivrer ou le venger, respectivement (pas nécessairement tout de suite, en cas de vengeance). Mais pour l'heure, un test de sagesse de difficulté moyenne permet surtout de remarquer à la lumière de la lune que les chevaux des fuyards sont dotés de selles richement décorées (trop chères pour un groupe d'aventuriers aussi jeunes), frappées d'un blason représentant trois têtes de corbeau.

Une fois les trois comparses enfuis, les razouflards survivants s'éparpillent à leur tour. Rien n'empêche de les capturer, eux. Les faire parler est plus compliqué, car ce sont de fieffés menteurs qui donnent tous une version différente de leur histoire : ils cherchaient de l'or / de l'argent / des pierres précieuses ; ce sont les trois intrus qui les ont engagés pour quelques pièces d'argent (5 à 30 selon les versions, mais on n'en trouve pas trace sur eux, leur chef a tout empoché) ; c'est un grand homme chauve qui les a engagés (même tarif) ; l'elfe noir est un puissant sorcier ; leur tribu est affamée et ils cherchaient de quoi nourrir leurs familles ; leurs dieux leur ont ordonné d'attaquer la vallée, etc.

Au conseil des sages

Les personnages sont de retour au village un peu avant le détachement parti contrer le raid au fond de la vallée. Tous les blessés sont soignés (1d8+1 PV), puis le capitaine Kaspas' demande un rapport aux personnages. Soucieux, il leur annonce qu'ils doivent rester à disposition : il va convoquer un conseil de sages extraordinaire !

Le conseil est présidé par Sam le Sagace, un vieillard chenu mais qui n'a rien perdu de sa vivacité d'esprit. Tout le village semble s'être rassemblé aux portes et aux fenêtres de la maison commune pour écouter le récit de la nuit. Les personnages doivent en premier lieu répéter leur rapport. Puis Kaspas' explique que les razouflards se sont comportés de manière étrange au cours de leur raid. Au lieu de piller une bergerie et de repartir comme à leur habitude, ils ont mis le feu à plusieurs granges sans rien voler qui puisse les retarder. Ils sont restés toujours en mouvement puis, comme s'ils avaient reçu un signal, ils sont brusquement repartis dans les montagnes.

Pour tout le monde, l'affaire est entendue (mais c'est encore mieux si ce sont les personnages qui l'expriment) : le raid de la vallée était une diversion, heureusement que nos jeunes amis ont été vigilants (et hop, une tournée de tapes dans le dos ! « Aïe, ma blessure ! »). Le blason entrevu sur les selles des trois fuyards est connu de Sam le Sagace : c'est celui du chevalier Korvac, un noble dont la famille a toujours contesté l'installation d'une zone franche sur les terres du baron Riyoval, le protecteur de la vallée. Il y a donc anguille sous roche. Toutefois, une tournée d'inspection menée par Kaspas' dans la mine n'a rien révélé de particulier. Que cherchaient donc les intrus ? Il paraît donc urgent de prévenir le baron au plus vite. Qui est volontaire pour escorter Sam le Sagace à Paltinoleven, le grand port agramorien où vit Riyoval ?

Scénario n° 2 : Intrigues en Agramor

Discretion oblige

Si les personnages ne se sont pas portés volontaires pour accompagner Sam le Sagace² à Paltinoleven, ils sont désignés pour le faire (non mais ! Et puis les voyages forment la jeunesse). Le voyage en lui-même est une formalité (une grosse journée de marche), mais il s'effectue en intégralité en territoire agramorien, ce qui implique que les personnages non-humains dissimulent leur nature sous peine d'être lynchés par la populace et/ou les garde-frontières. Laissez vos joueurs trouver des déguisements : capuches et bonnets pour les oreilles pointues, larges ceintures pour comprimer la bedaine des hobbits et les faire passer pour des enfants, échasses pour les plus acrobates des petites gens, voire dissimulation pure et simple dans un chariot bâché pour les trognes les plus exotiques. Vous pouvez éventuellement leur faire faire des tests d'intelligence, histoire de les laisser un peu dans l'incertitude.

Rencontre n° 1 : Une patrouille de garde-frontières montée a repéré les personnages. Se soumettent-ils à leur inspection minutieuse (faites-les transpirer, mais s'ils ne commettent pas d'erreur, les gardes les laissent repartir) ? Préfèrent-ils tenter de les semer ? Dans ce cas, ils ont deux options : les contourner par la montagne au sud et traverser le territoire de razouflards revanchards ; ou passer par les marais qui bordent le lac des Hautes Eaux au nord, sans guide. Dans les deux cas, il leur faut abandonner leur chariot (au grand dam de Sam), mais le terrain difficile fait renoncer la patrouille. Si les personnages choisissent les marais, vous pouvez les brancher sur le scénario « Le marchand des étoiles » (ci-dessous) à ce moment-là. Dernière possibilité : les personnages peuvent choisir de foncer dans le tas. Ce n'est sans doute pas la meilleure solution (ils risquent d'y perdre des plumes, les patrouilles vont se multiplier dès la découverte des corps), mais connaissant les bas instincts de l'aventurier moyen...

Garde-frontières (6) : ATT +4, Init 10 (12 à cheval), Dégâts 1d8+2 (épée longue), DEF 16 (armure de cuir renforcé et bouclier), PV 11, Pouvoir : Voie du cavalier niveau 1 (p. 7 [2]).

Rencontre n° 2 : Un chariot coincé dans une ornière bouche la route devant celui des personnages. Une prouesse de force difficile permet de le dégager (ajouter les bonus de force de tous les participants). Son propriétaire, un marchand agramorien du nom de Volder Koldin (cf. scénario « Le marchand des

2 Le vieux Sam peut servir au MJ pour conseiller des personnages dans le pétrin et les remettre en selle, ou les soigner à l'occasion s'ils sont vraiment mal en point. Toutefois, il leur laisse volontairement l'initiative, les incite à faire leurs propres choix s'ils le sollicitent systématiquement et s'efface le plus possible. En fait, il veut savoir ce qu'ils ont dans le ventre. Et puis, il a passé l'âge de jouer aux héros. Place aux jeunes !

étoiles »), est reconnaissant et propose de faire chemin avec eux. Toutefois, à son air, les personnages peuvent croire qu'il a percé leurs déguisements à jour. Voilà un cas de conscience : vont-ils le laisser en arrière, s'en débarrasser, discuter avec lui pour savoir s'il compte les dénoncer ?

À Paltinoleven

Paltinoleven est le principal port et la capitale économique du Grand Duché d'Agramor. La ville est divisée en deux quartiers bien distincts. Celui du port est de loin le plus gros et le plus animé. Il est assez facile aux personnages non-humains d'y passer inaperçus. Le quartier noble, quant à lui, est organisé autour d'un champ de lice et constitué de manoirs de style mini-châteaux forts. Un « groupe d'individus suspects » est donc plus susceptible de s'y faire intercepter par un noble agramorien désœuvré. Il faut donc s'y déplacer avec prudence.

Jeune chevalier agramorien : ATT +6, Init 12 (14 à cheval), Dégâts 1d8+3 (épée longue), DEF 20 (armure de plaques partielle et bouclier), PV 20, Pouvoirs : Voie du cavalier niveau 2 (p. 7 [2]), Voie de l'armure (p. 6 [2]).

Le premier réflexe des personnages est sans doute de se rendre à la demeure du baron Riyoval. Les domestiques de la maisonnée connaissent bien Cosmopolis et introduisent sans difficulté Sam et les personnages auprès du sénéchal du baron, un homme entre deux âges du nom de Sire Wayland. Ce dernier écoute leur récit avec gravité, avant de prendre un air sombre pour leur annoncer que le baron est mort il y a presque six mois, à Laelith. Il s'étonne également que les habitants de Cosmopolis ne soient pas au courant, car il leur a dépêché un messenger immédiatement pour leur annoncer la triste nouvelle. Sam peut attester que le messenger n'est jamais parvenu à destination.

S'engage alors un conciliabule auquel le MJ doit s'efforcer de faire participer les personnages. Apparemment, leur voyage n'est pas terminé, il faut qu'ils en réfèrent à la baronne Elzbieta, qui est demeurée à Laelith ! Les plus perspicaces des personnages (test de sagesse difficile) peuvent remarquer que Sire Wayland paraît inexplicablement nerveux. S'il est interrogé, il prétend de soucis dus à la disparition du baron, mais ne se montre guère convaincant et met fin à l'entretien. Une petite filature s'impose ! Si les personnages ne se sont rendus compte de rien ou semblent laisser filer Wayland, l'un d'entre eux (non-humain de préférence) est agrippé par la manche par une servante au moment du départ. Elle lui dit à voix basse, très vite : « Ça ne se voit pas sur ma trogne, mais je ne suis pas de sang pur. Je rêve de vous rejoindre à Cosmopolis et je n'ai pas pu m'empêcher d'écouter discrètement votre conversation avec le sénéchal. Et bien, je peux vous dire qu'il n'a jamais envoyé de messenger vous

prévenir. Si j'étais vous, je le garderais à l'œil ! »

Après cela, suivre Sire Wayland s'impose. Il ne tarde pas à quitter le manoir. Les personnages devront réussir des tests de dextérité de difficulté moyenne pour ne pas se faire repérer. Sire Wayland les conduit tout droit à un autre manoir dont la bannière arbore trois têtes de corbeau sables (noires) sur champ d'argent (sur fond blanc). Ce n'est autre que la demeure du chevalier Korvac ! Si les personnages ont été repérés par Wayland, trois chevaliers ne tardent pas à sortir du manoir et à charger les personnages épée au clair (utiliser les caractéristiques du jeune chevalier agramorien, ci-dessus).

Vous, ici ?!

La trahison de Wayland étant avérée, les personnages peuvent choisir de partir sur-le-champ pour Laelith. S'ils surveillent plus avant le manoir du chevalier Korvac, ils ont la surprise d'apercevoir Mélior, Druzilla et Légolas (coiffé d'un capuchon) sur les remparts. Les jumeaux, en les remarquant, se retirent assez vite, mais l'elfe les contemple un bon moment d'un air goguenard avant de leur adresser un « À bientôt ! » accompagné d'un signe de la main. Ils peuvent discuter avec lui s'ils le souhaitent... Et qu'ils supportent ses moqueries !

Si les personnages souhaitent rendre la monnaie de sa pièce à Sire Wayland avant de quitter Paltinoleven, ils peuvent enquêter sur lui en ville, où sa femme est bien connue pour ses folles dépenses (en coiffures, tenues, animaux familiers et gourmandises sucrées). Le mobile est clair... Si les personnages coincent Sire Wayland à son retour au manoir du baron, il avouera aisément s'être laissé corrompre par le chevalier Korvac pour « oublier la commission ». Sincèrement honteux, il se rend aux personnages et remet son sort entre leurs mains. L'étiquette voudrait qu'ils en réfèrent à la baronne Elzbieta. À eux de voir...

Tant que les personnages sont en ville, s'ils n'ont pas déjà recroisé la route de Légolas, le MJ peut mettre en scène une rencontre à ce moment, car l'elfe, bravant l'interdit qui frappe les non-humains en Agramor, ne peut s'empêcher de céder à son penchant pour les lieux de débauche.

Interlude optionnel : Le marchand des étoiles

Si vous souhaitez que les personnages passent un peu plus de temps en Agramor, vous pouvez décréter qu'ils ne possèdent pas l'argent pour se rendre à Laelith. Il leur faut donc trouver un emploi suffisamment rémunérateur pour se payer le passage. C'est le moment de ressortir votre Casus Belli n° 44 et de faire jouer le scénario « Le marchand

des étoiles ». Arnulf de Jolibois pourrait d'ailleurs être remplacé par le chevalier Korvac dans le rôle du créancier cruel et sans scrupule.

Juste un conseil : n'hésitez pas à réduire l'opposition et les récompenses généreuses prévues dans ce scénario.

Trappeurs/bandits : ATT +3, Init 10, Dégâts 1d6, DEF 15, PV 6, Pouvoir : Embuscade (cf. Voie du traqueur, p. 13 [1]).

Crocodile : ATT +6, Init 12, Dégâts 1d8+6, DEF 15, PV 35, Pouvoir : Étreinte (suite à une attaque réussie, le crocodile peut attirer sa victime sous l'eau – tant qu'il réussit des attaques, la victime doit réussir un test de constitution de difficulté moyenne ou encaisser 1d6 points de dégâts de noyade).

Morts-vivants : tous des zombies (p. 32 [1]).

Orques : ATT +4, Init 11, Dégâts 1d10+1, DEF 13, PV 10, Pouvoir : Grosse brute (+1 en ATT et dégâts quand il tape sur plus petit que lui).

Scénario n° 3 : Les brumes d'Altalith

Sam le Sagace et les personnages doivent donc d'embarquer pour Laelith pour rencontrer la baronne Elzbieta. Si vous avez joué « Le marchand des étoiles », Volder Koldin peut aisément aiguiller le groupe vers le capitaine du « Fend le Saghian », Golial, un marin jovial sur le point de lever l'ancre pour la citée sainte. La traversée doit durer en tout quatre jours environ : deux jusqu'à la Divine Écluse, puis encore deux jusqu'à Laelith.

Coups fourrés en Hautes Eaux

Embuscade ! Le « Fend le Saghian » est à peine à quelques encablures du port qu'il est pris en chasse par un autre navire aux voiles brunes, qui jaillit littéralement de derrière un îlot. Bientôt, Légolas se montre à la proue (les personnages peuvent aussi entrapercevoir Mélior et Druzilla s'ils les cherchent). Tout sourire, il fait de grands signes aux personnages avant d'encocher une flèche enflammée et de la décocher sur les voiles de leur bateau ! Aux personnages de voir comment ils réagissent. Une flèche enflammée provoque 1d6 de dégâts par tour de combat tant que le feu n'est pas éteint ; un seau d'eau permet de n'en éteindre qu'1d4 (il faut le plonger dans le lac, puis jeter l'eau en l'air, c'est moins efficace). La grand voile dispose de l'équivalent de 25 PV, le foc de 15 PV. Outre tenter d'éteindre le feu, les personnages peuvent riposter (il est très difficile d'atteindre les voiles adverses), ce qui provoque les moqueries de Légolas. En effet, les voiles de l'autre navire ont semble-t-il été recouvertes d'une substance ignifugée (d'où cette couleur brune). Viser les marins d'en face est sans doute une meilleure tactique (cela les oblige à se mettre à l'abri) ; et la magie est certainement l'option la plus efficace pour éloigner les importuns. Si les voiles du

« Fend le Saghian » sont hors d'usage, il n'y a plus qu'à rentrer à Paltinoleven avec un grément de fortune pour en acheter des neuves, en laissant l'autre navire prendre de l'avance...

Abordage ! Si les personnages se sortent du piège précédent, vous pouvez jouer la course poursuite entre les deux navires comme une suite de tests en opposition entre le charisme du capitaine + la sagesse du navigateur + la dextérité et la force des meilleurs membres d'équipage (ajoutez tout ; la valeur totale de l'équipage adverse est de +13). Le bateau vainqueur prend une encablure d'avance (ou réduit la distance d'une encablure, soit 185 mètres). Continuez tant que cela amuse vos joueurs. Vous pouvez aussi considérer qu'un écart supérieur à cinq ou six encablures désigne un vainqueur. Lorsque les bateaux sont au même niveau, il est possible d'échanger quelques volées de flèches (faites tenir le compte des munitions !), mais l'autre navire évite soigneusement toute tentative d'abordage. Quelle que soit l'issue de cette phase de jeu, le vaisseau adverse change soudain de cap, donnant l'impression d'abandonner la partie alors que le « Fend le Saghian » passe au large d'un îlot désolé... C'est alors qu'il est pris d'assaut par une bande d'hommes poissons (ancêtres des utruz ; s'il y en a parmi les personnages, une négociation n'est pas à écarter). Ils sont une dizaine et défendent leur territoire (à moins qu'on les ait payés d'une manière ou d'une autre ?). Si l'obstacle est trop facile, le MJ peut soit augmenter le nombre des assaillants, soit leur adjoindre un animal familier redoutable : un félin marin.

Hommes poissons (10) : ATT +3, Init 14, Dégâts 1d8+1 (trident), DEF 13, PV 20, Pouvoir : Amphibie (les hommes-poissons respirent aussi bien dans l'air que dans l'eau).

Félin marin [4] : ATT +9, Init 13, Dégâts 1d6+4 (griffes), DEF 18, PV 60, Pouvoir : Étreinte (suite à une attaque réussie, le félin marin peut attirer sa victime sous l'eau – tant qu'il réussit des attaques, la victime doit réussir un test de constitution de difficulté moyenne ou encaisser 1d6 points de dégâts de noyade).

Sabotage ! Une fois le combat contre les hommes poissons terminé, les personnages sont tranquilles jusqu'à la Divine Écluse (soit un jour de repos complet). Le navire aux voiles brunes de Mélior, Druzilla et Légolas n'est plus en vue. Après avoir patienté un peu (il y a une file d'attente), le « Fend le Saghian » est sanglé et amorce sa descente vers les eaux du lac d'Altalith. Un jet de sagesse de difficulté moyenne permet de repérer une silhouette juchée sur la grue. Le personnage qui obtient le meilleur résultat remarque en outre que la silhouette est celle de Légolas et qu'il tient une fiole à la main. On peut aussi entendre des bruits de lutte au sommet de l'écluse (Mélior et Druzilla tiennent les nains qui la font fonctionner en respect le temps que Légolas mette son plan en application). Si les personnages ne

font rien pour le déséquilibrer (tirs de flèches très difficiles, magie, escalade de la chaîne pour aller à sa rencontre), il verse le contenu de la fiole (de l'acide !) sur la-dite chaîne avant de s'enfuir. Dès ce moment, si les personnages ne délestent pas le « Fend le Saghian » rapidement, ils risquent une chute mortelle. Selon leur empressement, la chaîne ne finit par céder qu'en toute fin de descente, n'occasionnant que des dégâts superficiels au bateau et à ses passagers, ou beaucoup plus haut. Dans le derniers cas, les dégâts aux personnages sont à moduler entre 1d6 et 5d6 et les dommages au navire de « légers » à « coulé ».

Dans les griffes de l'Éventreuse

Après toutes ces péripéties et peut-être une pause pour se refaire une santé et réparer le « Fend le Saghian », voire embarquer sur un autre navire, les personnages abordent enfin la dernière étape de leur voyage vers Laelith. Mais un brouillard épais est tombé sur le lac d'Altalith. La navigation est hasardeuse et, soudain, une falaise se dresse devant la proue du navire. Laissez les joueurs tenter des manœuvres désespérées, mais la collision est inéluctable... Sauf que le bateau des personnages passe tout simplement à travers la « falaise » (une illusion) et se retrouve dans une immense grotte faisant office de port pirate. C'est le moment de vous brancher sur le scénario « Les ombres du passé » (Casus Belli n° 49), deuxième partie (« L'ombre de Tourre »), à partir de la section « Dîner chez l'éventreuse ».

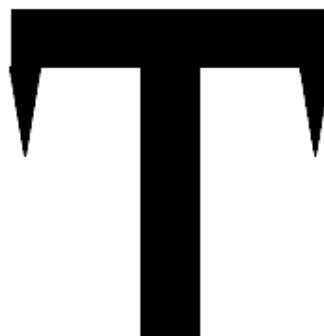
Lorsque les personnages débouchent dans l'ancre de Tourre, ils sont accueillis comme un équipage pirate (après tout, ils semblent dans le secret de l'existence de la grotte). Il y a alors deux alternatives : soit ils jouent le jeu et embrayent sur l'aventure prévue (au variations ci-dessous près), soit ils sont hésitants ou se défendent carrément d'être des pirates et, submergés par le nombre, sont rudement jetés dans une geôle du village des forbans. Ils y rejoignent un autre prisonnier, Thorün Velhirsson (cf. « Vieilles gloires laelithiennes » ci-dessous). Ce dernier, après avoir un peu tâté le terrain, leur avoue qu'il est ici en mission d'infiltration pour découvrir qui se cache derrière la recrudescence de piraterie sur le lac et peut leur expliquer qui est (était !) Tourre l'Éventreuse. Il leur révèle également que son retour à la vie ne peut être le fait que d'un puissant nécromant et qu'elle détient probablement un objet qui lui permet de demeurer sur le plan des vivants.

Velhirsson propose enfin aux personnages d'attendre la fête donnée par la pirate. Pendant qu'il s'échappe pour rejoindre le Tanith Lenath et revenir éperonner tous les navires pirates dans leur nid, il les charge de s'introduire dans le palais de Tourre pour découvrir ce qui se trame. Eux seuls peuvent mener cette mission à bien. S'ils hésitent encore, Velhirsson leur promet une part du butin et la reconnaissance éternelle de la cité sainte. Sur ce, il gèle par magie le verrou de leur

cellule, laisse les personnages s'occuper des deux gardes et les quitte. Aux personnages de décider comment pénétrer dans leur palais : en se grimant en pirates, en escaladant l'édifice pour pénétrer directement à l'étage, etc. Seule l'attaque frontale semble vouée à un échec immédiat.

Variations :

- Dans la pièce 11, remplacez le piège de la boule de feu par une vision effrayante de Trevelian (en vampire façon Nosferatu). Si les personnages ont raté le discours de Tourre, c'est l'occasion de leur faire entrevoir les plans de l'Empereur-Démon, qui tente de les séduire. Toutefois, ces informations sont obtenues au prix de l'établissement d'un lien avec le vampire (à exploiter par la suite !).
- Vous pouvez aussi simplifier la résolution de l'aventure en supprimant la dernière étape (la découverte du corps de Tourre au pays de Mange-Temps). Dès que les personnages auront récupéré le vinaigre, ils reviennent dans leur plan d'origine et peuvent détruire la perle noire. Selon le temps que prend le scénario, vous pouvez même permettre la destruction de la perle dès qu'elle est jetée dans le feu. Attaquer les chevaliers montés sur les chevaux-dragons les renvoie directement dans leur plan avec 1 PV.
- Dans cette configuration, le retour de Tourre n'est pas dû à la frustration de Trevelian suite à des échecs répétés (section « Mais qui fait quoi ? » du scénario Casus Belli), mais à sa première tentative de déstabilisation du pouvoir du Roi-Dieu, qui vise à perturber le commerce sur le lac d'Altalith. Même si tout cela échappe aux joueurs, essayez de les marquer avec l'iconographie de l'Empereur-Démon (cf. symbole ci-dessous), dont ils devraient se souvenir plus tard...



Tourre l'Éventreuse : ATT +14, Init 18, Dégâts 1d4+5 (fouet +2), DEF 18 (armure de cuir renforcée +1), PV 70, Pouvoirs : Voie des armes légères niveau 4 (p. 6 [2]), Voie de la mort niveau 4 (p. 17 [2]).

Scarlett : ATT +5, Init 12, Dégâts 1d6 + 2d6 (poison), DEF 14, PV 32, Pouvoir : Regard hypnotique (p. 14 [2]).

Gardes/guerriers : ATT +7, Init 14, Dégâts 1d8+3 (épée longue), DEF 17, PV 29, Pouvoir : Voie du combat niveau 4 (p. 5 [2]).

Vargouilles [4] (3) : ATT +3, Init 14, Dégâts 1d4 (morsure) + 1d6 (venin), DEF 12, PV 10, Pouvoirs : Vol ; Baiser (la victime doit réussir un test de constitution difficile ou commencer une transformation en vargouille qui s'achèvera en vingt-quatre heures – la transformation est temporairement arrêtée par la lumière du soleil ou un sortilège équivalent, et définitivement par un sort de Miracle (p. 17 [2]) ; Hurllement (les victimes de ce cri doivent réussir un test de sagesse moyen où être paralysé de terreur pendant 2d4 tours de combat – les vargouilles utilisent ce pouvoir avant celui de Baiser).

Scénario n° 4 : L'ambition de Korvac

Après moult péripéties, les personnages ont enfin rejoint la cité sainte de Laelith, avec pour objectif d'obtenir une audience auprès de la baronne Elzbieta pour lui narrer l'étrange attaque subie par Cosmopolis. Sans doute un peu perdus dans la grande métropole, ils doivent se renseigner. Jouez cela en *roleplay*. Peut-être qu'ils voudront d'ailleurs s'installer dans une auberge avant de se rendre chez la baronne. Prendre un guide n'est pas forcément une mauvaise idée, ne serait-ce que pour les avertir contre les pickpockets, nombreux sur la Chaussée du Lac. Toujours est-il que les personnages atterrissent tôt ou tard Échelle des Paladins (Terrasse de la Prospérité), devant l'hôtel particulier de la baronne Elzbieta.

Pris au piège !

Dès qu'ils s'annoncent, les personnages sont introduits sans difficulté auprès de la baronne, qui les reçoit entourée de toute une cour, et notamment d'un conseiller de noble apparence qui lui glisse de temps à autre un mot à l'oreille. Les personnages ont tout le loisir de narrer leurs aventures, du raid sur Cosmopolis à la traîtrise de Sire Wayland, en passant par le harcèlement que leur ont fait subir Mélior, Druzilla et Légolas pour le compte du chevalier Korvac. Mais, avec un air infiniment triste, la baronne Elzbieta leur annonce qu'elle ne peut rien pour eux et leur donne congé. S'ils insistent, elle leur demande poliment, mais fermement, de sortir. Toute violence est à proscrire ici et Sam le Sagace peut le leur rappeler le cas échéant.

Et c'est là que les choses commencent à aller vraiment de travers... Alors que les personnages, vraisemblablement découragés et en pleine confusion, traversent la cour de l'hôtel particulier en direction de la sortie, ils se heurtent à une porte close gardée par une forte troupe (plus nombreuse que leur groupe). Derrière eux, ils peuvent également entendre des bruits métalliques de mauvais augure :

d'autres guerriers, menés par Mélior, leur coupent la retraite. Et pour couronner le tout, des archers, dont Druzilla et Légolas, apparaissent sur la galerie qui surplombe la cour. Laissez les joueurs flipper et imaginer une échappatoire pour leurs personnages. À part le combat, qui les voue à une mort certaine, tout est jouable : sauter dans le puits central, s'engager illico-presto dans l'escalier qui descend au cellier, défoncer une porte latérale pour déboucher dans la cuisine (cul de sac ! Mais un monte charge permet de descendre dans le cellier), voire se rendre (allez hop, tous emprisonnés dans le cellier, mais sans arme et sous les quolibets de Légolas).

Vous l'avez compris, la seule issue pour les personnages se situe vers le bas ; attachez-vous à les y guider sans en avoir l'air (suivez leurs suggestions). Le puits ou le cellier (ou l'écurie...) recèlent une grille de fer forgé, fermée par un gros cadenas. Un peu plus haut, leurs ennemis se réjouissent qu'ils soient « faits comme des rats ». Pas le choix, il faut s'échapper par le Cloaque. C'est le moment de vous brancher sur le scénario « L'ambassadeur » (Casus Belli n° 48), sections « Bref séjour dans le Cloaque » et « Chez Trollf le gnome », jusqu'au retour des personnages à l'air libre. Mais évidemment, ils ne disposent d'aucun guide pour leurs premiers pas dans les sous-sols de la cité sainte...

Gobelins (15-20) : p. 23 [1].

Hommes lézards (10) : ATT +2, Init 10, Dégâts 1d6+1 (gourdin) / 1d4+1 (griffes), DEF 15, PV 15, Pouvoir : Vivacité (deux attaques par tour de combat).

Élémentaire d'eau : ATT +6, Init 13, Dégâts 1d8+4, DEF 19, PV 40, Pouvoir : Immunité contre les coups critiques, le poison, les effets de sommeil et la paralysie.

Chauves-souris géantes (10) : ATT +0, Init 13, Dégâts 1d4, DEF 17, PV 10.

Squelette : ATT +10, Init 15, Dégâts 1d8+6, DEF 20, PV 35, Pouvoir : Immunité à la capacité de destruction des morts-vivants des prêtres.

Trollf et ses (2) aides : ATT +5, Init 11, Dégâts 1d6, PV 25, Pouvoir : Attaque sournoise (p. 13 [1]).

Troll : p. 34 [1].

Back into the Cloaque

À leur retour à la surface, les personnages ont sans doute quelques blessures à panser. C'est l'occasion de leur faire visiter le temple du Poisson d'Argent, voire de rencontrer Siriani (cf. « Vieilles gloires laelithiennes » ci-dessous) s'ils sont vraiment mal en point. Une fois raisonnablement remis, alors que les personnages ne savent peut-être pas quoi faire, un messenger demande à leur parler. C'est en fait une jeune servante de la baronne Elzbieta déguisée en garçon. Elle leur transmet la joie de sa maîtresse qu'ils aient pu s'enfuir et sortir vivants du Cloaque.

Elzbieta n'a pu leur parler librement lors de leur entrevue car les hommes du chevalier Korvac ont investi sa maison. Elle soupçonne Korvac d'avoir tué son mari. De plus, le malotru veut maintenant l'épouser, probablement pour mettre la main sur ses terres (Cosmopolis comprise). Devant les refus répétés de la baronne, Korvac a, pour lui forcer la main, enlevé son fils adoptif Jolan et menace de le précipiter dans l'Inlam si elle persiste à lui résister. Il reste peu de temps. Il faut absolument délivrer Jolan pour que la baronne recouvre son indépendance. Ah ? À quoi ressemble Korvac ? Au mystérieux conseiller d'Elzbieta, bien sûr !

Reste à échauffer un plan, ce qui n'est pas une sinécure. Korvac est en effet l'ambassadeur d'Agramor et réside dans le Petit Duché, Terrasse de la Prospérité. C'est un hôtel particulier assez similaire à celui de la baronne Elzbieta, en plus grand. Il est architecturé autour d'une cour intérieure bordée de communs (cuisines, écuries...) et d'une caserne de bonne taille, les quartiers nobles se situant dans les étages. Et bien sûr, il est très, très bien gardé, surtout aux niveaux des portes et de la cour intérieure.

Détail d'importance : le Petit Duché d'Agramor est sis Échelle des Paladins, non loin de l'hôtel particulier de la baronne Elzbieta. En découvrant cela (par exemple, lors d'une reconnaissance), tout nain, gnome, voire gopneldaun qui se respecte se rend compte que, lors de leur récent périple dans le Cloaque, les personnages sont passés juste en dessous. Un jet de sagesse difficile est nécessaire pour les représentants des autres races. Les souterrains sont donc sans doute le moyen le moins dangereux d'arriver directement dans la place en rencontrant un minimum de gardes, mais ne brimez pas vos joueurs s'ils pensent à quelque chose d'autre, comme une approche similaire, mais par les toits (dans ce cas, si vous souhaitez tout de même placer des embûches sur leur chemin, vous pouvez les mettre en concurrence avec une bande de voleurs bien décidés à ne pas céder leur territoire). Découragez toutefois une attaque de front (suicidaire), par exemple en opposant d'emblée aux personnages une résistance ferme et efficace. En dernier recours, recourrez à la sagesse de Sam le Sagace.

Le retour dans le Cloaque n'est toutefois pas nécessairement complètement de tout repos (au choix du MJ). Si les personnages ne se sont pas débarrassés de Trollf le gnome et/ou de ses sbires, ils auront peut-être réactivé quelques pièges. Les hommes-lézards peuvent également avoir fortifié la salle des statues, qui leur est sacrée, et en interdire le passage. Par contre, une fois introduits dans l'ambassade agramorienne, rendez-leur la vie plus facile, encore que rien de vous interdise de leur imposer des jets de discrétion (dextérité) et de leur faire quelques frayeurs avec des serviteurs ou des gardes. Mais les appartements de l'ambassadeur sont quasi-vides (et pour cause, il squatte chez la

baronne Elzbieta). On n'y trouve que Jolan... surveillé par Mélior, Druzilla et Légolas plus quelques gardes pour équilibrer le combat. Voilà l'occasion pour les personnages de prendre une bonne revanche, mais si vous le souhaitez, vous pouvez garder ces trois-là en vie pour plus tard. Rien ne dit en effet qu'ils doivent se battre jusqu'à la mort s'ils ont le dessous. La fuite ou la reddition sont certainement préférables de leur point de vue.

Gardes : ATT +7, Init 14, Dégâts 1d8+3 (épée longue), DEF 17, PV 29, Pouvoir : Voie du combat niveau 4 (p. 5 [2]).

Dénouement

Si les personnages ont la bonne idée de fouiller le bureau de l'ambassadeur, ils découvrent sur un jet de sagesse moyen un vieux plan de la mine de Cosmopolis annoté d'inscriptions en Nain. Une coupe y montre clairement que des galeries, dont l'entrée a été soigneusement camouflée, existent sous celles que connaissent les personnages. D'après les annotations de la carte, il s'agit d'une veille mine d'argent, scellée il y a des siècles par des nains contraint de l'abandonner par les razouflards des montagnes. Prononcer en Nain les mots « Mine, ouvre-toi ! » permet d'en ouvrir l'accès. C'est cela qu'étaient venus vérifier Mélior, Druzilla et Légolas pour le compte du chevalier Korvac dans le Scénario n° 1. S'ils ont été capturés, il peuvent d'ailleurs fournir le renseignement en échange de la vie sauve. En dernière extrémité, Jolan peut aiguiller les personnages vers le bureau de Korvac.

Il ne reste plus maintenant qu'à ramener Jolan à sa mère adoptive, ce qui permet à la baronne Elzbieta de se défaire de l'emprise du chevalier Korvac. Avec la carte de la mine comme preuve, elle peut même pousser son avantage et provoquer la disgrâce de Korvac (bye bye, le poste d'ambassadeur à Laelith !) et son presto retour en Agramor. S'il en a l'occasion, le chevalier ne manque pas de gratifier les personnages d'un « Je me souviendrai de vous, bande de sales bâtards », histoire de leur rappeler qu'il est leur ennemi mortel.

De plus, la baronne peut maintenant confirmer la vallée franche de Cosmopolis dans ses droits. La mine d'argent se trouvant sur son territoire, elle va lui donner une assise financière qui la mettra à l'abri des plus gros aléas (mauvaises récoltes, incursions de razouflards...). Puisqu'il faut bien un messenger pour rentrer porter la bonne nouvelle, Sam le Sagace se porte volontaire. Il s'adresse alors aux personnages en ces termes.

« Mes jeunes amis, vous avez montré lors de cette aventure courage et jugement. Vous n'avez désormais plus besoin d'un vieux chaperon comme moi pour vous guider. Je crois par ailleurs que vous avez encore beaucoup à apprendre dans cette ville. D'autres opportunités, d'autres aventures vous y attendent, que vous ne trouverez pas dans notre

vallée tranquille. Grandissez ici, devenez sages et forts et je sais que vous reviendrez un jour chez nous. Adieu, mes jeunes amis, et que vos pensées accompagnent toujours vos frères et sœurs de Cosmopolis ! »

Scénario n° 5 : La nuit de l'Empereur-Démon

Cf. Casus Belli n° 35

Serviteurs du Temple de la Taupe (5)/Assassins (7) : ATT +5, Init 14, Dégâts 1d8+1 (épée bâtarde), DEF 16, PV 25, Pouvoir : Voie de l'assassin niveau 4 (p. 13 [1] et p. 5 [2]).

Doppleganger : ATT +5, Init 14, Dégâts 1d6+1, DEF 15, PV 30, Pouvoirs : Change-forme, Immunité contre les effets de sommeil et de charme, Détection de pensée.

Ombre des roches : ATT +11, Init 14, Dégâts 2d4+6, DEF 18, PV 100.

Vase grise : ATT +3, Init 0, Dégâts 1d6+1 + 1d6 (acide), DEF 5, PV 40, Pouvoirs : Immunité contre le feu et le froid, Transparence (jet de sagesse très difficile pour la repérer).

Ombres (10) : ATT +3, Init 16, Dégâts 1d6 points de force (une fois arrivé à zéro, le personnage sombre dans le coma), DEF 13, PV 25, Pouvoirs : Vision nocturne, Difficile à repérer (jet de sagesse difficile).

Djinn : ATT +10, Init 25, Dégâts 1d8+4, DEF 16, PV 50, Pouvoirs : Vision nocturne, Voie de la magie d'arme niveau 4 (p. 6 [2]), Voie de l'air niveau 4 (p. 10 [2]).

Trevelian : ATT +17, Init 21, Dégâts 1d8+8, DEF 21, PV 100, Pouvoirs : Immunité à la capacité de destruction des morts-vivants des prêtres, au sommeil, à la paralysie ; Dégâts de froid et d'électricité divisés par deux ; Détection de pensée ; Transformation en chauve-souris ; Voie de la domination (p. 12 [2])³ ; Forme gazeuse (p. 10 [2]).

Scénario n° 6 : Le retour de l'Empereur-Démon

Cf. Casus Belli n° 38

Ettercaps (5) : ATT +5, Init 20, Dégâts 1d8+2 (morsure) + venin (perte temporaire d'1d6 points de Dextérité si un jet de Constitution difficile est raté ; nécessite des soins magiques), DEF 14, PV 35, Pouvoir : Voie de l'araignée 1 (p. 10 [2]).

Spectre : ATT +6, Init 23, Dégâts 1d8 + absorption

³ Si un lien a été établi entre Trevelian et un ou plusieurs personnages durant le Scénario n° 3, le vampire dispose d'un bonus de +5 dans ses tentatives de domination ou de lecture des pensées.

d'énergie (perte temporaire d'1d6 points de Constitution si un jet de Constitution difficile est raté ; nécessite des soins magiques), DEF 15, PV 60, Pouvoirs : Aura de mort (les animaux sentent la présence d'un spectre à 9 mètres de distance, refusent d'approcher du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire), Faiblesse : le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas à la lumière générée par un sort) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

Esprits (nécrophages) (5)/Necrophidius : ATT +3 Init 13, Dégâts 1d4+1 + absorption d'énergie (perte temporaire d'1d6 points de Constitution si un jet de Charisme difficile est raté ; nécessite des soins magiques ; l'esprit gagne autant de PV), DEF 15, PV 30.

Tentamort : ATT +4, Init 17, Dégâts 1d4+2 (tentacule), DEF 19, PV 30, Pouvoir : Deux attaques par tour de combat.

Vase verte : ATT +3, Init 0, Dégâts 1d6+1 + acide (l'armure de la victime est détruite si elle rate un jet de Dextérité difficile ; sans armure, elle perd 1d6 PV supplémentaires), DEF 5, PV 35, Pouvoirs : Immunité contre le feu et le froid, Transparence (la vase verte est difficile à repérer, même quand la luminosité est bonne ; il faut réussir un jet de Sagesse difficile pour la remarquer).

Démons de l'ombre (3)/ErschtoREQ : ATT +9, Init 21, Dégâts 1d6 (morsure), DEF 15, PV 60, Pouvoirs : Incorporels (ne peuvent être touchés que par des armes magiques et des sortilèges), immunité au poison et à l'électricité, Faiblesse : les démons fuient la lumière du jour (celle des sortilèges ne les affecte pas).

Momies (3) : ATT +11, Init 10, Dégâts 1d6+10 + putréfaction (perte temporaire d'1d6 points de Constitution et de Charisme si un jet de Charisme difficile est raté ; nécessite des soins magiques), DEF 20, PV 60, Pouvoir : Désespoir (quiconque aperçoit une momie doit réussir un jet de Sagesse difficile pour ne pas être paralysé de désespoir pendant 1d4 tours).

Vortex (10) : ATT +5, Init 22, Dégâts 1d4 (tourbillon : nécessite un jet de Force moyen pour se dégager, sans quoi la victime ne peut agir et encaisse les dégâts automatiquement), DEF 22, PV 20.

Doombats (chauve-souris sanguinaires) (6) : ATT +5, Init 28, Dégâts 1d8+4, DEF 20, PV 40.

Scénario n° 7 : Le maître des nuages

Cf. Casus Belli n° 46

Assassins (6) : ATT +5, Init 14, Dégâts 1d8+1 (épée bâtarde), DEF 16, PV 25, Pouvoir : Voie de l'assassin niveau 4 (p. 13 [1] et p. 5 [2]).

Lindil : ATT +15, Init 16, Dégâts 1d8+2 (bâton), DEF 14 (+1 par adversaire au-delà du premier),

PV 50, Pouvoirs : Voie du bâton niveau 4 (p. 31 [2]), Voie des soins niveau 4 (p. 13 [1] et p. 5 [2]), Voie des végétaux niveau 4 (p. 18 [2]), Voie du druide niveau 4 (p. 18 [2]), Plantes strangulatoires.

Plantes strangulatoires (lianes chasseresses) : ATT +7, Init 10, Dégâts 1d6+7, DEF 15, PV 40.

Gardes (2) : ATT +7, Init 14, Dégâts 1d8+3 (épée longue), DEF 17, PV 29, Pouvoir : Voie du combat niveau 4 (p. 5 [2]).

Fantôme (nécropophage) : ATT +3 Init 13, Dégâts 1d4+1 + absorption d'énergie (perte temporaire d'1d6 points de Constitution si un jet de Charisme difficile est raté ; nécessite des soins magiques ; l'esprit gagne autant de PV), DEF 15, PV 30.

Goules (15) : ATT +2 Init 17, Dégâts 1d6+1 + paralysie (la victime doit réussir un jet de Charisme moyen ou se retrouver paralysée pendant 1d4+1 tours), DEF 14, PV 15.

Trevelian : ATT +17, Init 21, Dégâts 1d8+8, DEF 21, PV 100, Pouvoirs : Immunité à la capacité de destruction des morts-vivants des prêtres, au sommeil, à la paralysie ; Dégâts de froid et d'électricité divisés par deux ; Détection de pensée ; Transformation en chauve-souris ; Voie de la domination (p. 12 [2])⁴ ; Forme gazeuse (p. 10 [2]).

Scénario n° 8 : *L'Empereur-Démon se marie*

Cf. Casus Belli n° 52

Chasme : ATT +17/+15, Init 19, Dégâts 1d6+4 (griffes) / 1d8+2 (morsure) + hémorragie (la victime perd 1 PV par tour jusqu'à ce qu'elle soit soignée), DEF 26, PV 80, Pouvoirs : Vol, Immunité à l'électricité et au poison, Bourdonnement (jet de Sagesse difficile ou sommeil pendant 2d10 tours).

Irisia : ATT +8, Init 10, Dégâts 1d8+2 (masse d'armes lourde), DEF 14, PV 40, Pouvoirs : Voie de la guerre sainte niveau 4 (p. 13 [1] et p. 5 [2]).

Âmes en peine (4) : ATT +5, Init 10, Dégâts 1d4 + absorption d'énergie (perte temporaire d'1d6 points de Constitution si un jet de Constitution difficile est raté ; nécessite des soins magiques), DEF 15, PV 40, Pouvoirs : Insensibilité aux pouvoirs anti-morts-vivants des prêtres, Ne peut être touché que par les armes magiques et les sortilèges, Aura de mort (les animaux sentent la présence d'un spectre à 9 mètres de distance, refusent d'approcher du mort-vivant et paniquent si on les oblige à le faire), Faiblesse : le spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil (mais pas à la lumière générée par un sort) et retourne se mettre à l'abri sans perdre une seconde.

Nécrophages (6) : ATT +3 Init 13, Dégâts 1d4+1 +

⁴ Si un lien a été établi entre Trevelian et un ou plusieurs personnages durant le Scénario n° 3, le vampire dispose d'un bonus de +5 dans ses tentatives de domination ou de lecture des pensées.

absorption d'énergie (perte temporaire d'1d6 points de Constitution si un jet de Charisme difficile est raté ; nécessite des soins magiques ; l'esprit gagne autant de PV), DEF 15, PV 30.

Skraeczec : ATT +4, Init 15, Dégâts 1d8 (morgenstern), DEF 14, PV 40, Pouvoirs : Voie de la prière niveau 4 (p. 13 [1]).

Kalos : ATT +10, Init 24, Dégâts 1d6+5 (rapière +2), DEF 22, PV 60, Pouvoirs : Immunité à la capacité de destruction des morts-vivants des prêtres, au sommeil, à la paralysie ; Dégâts de froid et d'électricité divisés par deux ; Transformation en chauve-souris ; Voie de la domination (p. 12 [2]) ; Forme gazeuse (p. 10 [2]) ; Pattes d'araignée (p. 10 [2]).

Golem de pierre : ATT +18, Init 8, Dégâts 2d10+9, DEF 26, PV 110, Pouvoir : Immunité contre la magie.

Dretchs (10) : ATT +4, Init 10, Dégâts 1d6+1, DEF 16, PV 20, Pouvoirs : Immunité contre l'électricité et le poison.

Molosses d'ombre (2) : ATT +7, Init 18, Dégâts 1d6+4, DEF 14, PV 40, Pouvoir : Aboiement (quand un molosse d'ombre se met à aboyer ou à hurler, toutes les créatures présentes dans un rayon de 90 mètres doivent réussir un jet de Sagesse moyen sous peine d'être paniquées pendant 2d4 tours).

Zombies : p. 32 [1].

Glasya, princesse de l'enfer : DEF 35, PV 200.

Barbazou (2) : ATT +9, Init 21, Dégâts 1d10+3 + blessure infernale (perte de 2 PV par tour jusqu'à ce que des soins soient prodigués), DEF 19, PV 50, Pouvoirs : Immunité contre le feu et le poison.

Kyton (2) : ATT +10, Init 21, Dégâts 2d4+2 (critique sur 19-20), DEF 20, PV 60, Pouvoirs : Immunité contre le froid, Danse des chaînes (permet de toucher un adversaire jusqu'à 10 mètres de distance).

Spectator : DEF 20, PV 40, Pouvoirs : Contre-sort (retourne les sortilèges à leur envoyeur), Télépathie à longue portée, Vol.

Nos meilleurs ennemis

Mélior, guerrier humain

FOR 17 (+3) / 18 (+4) au niveau 4, DEX 12 (+1), CON 16 (+3) / 18 (+4) au niveau 8, INT 10 (0), SAG 12 (+1), CHAR 13 (+1).

Niveau 1 : PV 13, DEF 17/19, ATC +5, ATD +2, Combattant (p. 3 [2]), Voie du bouclier 1 (p. 12 [1])

Niveau 2 : PV 22, PC 3 (p. 3 [2]), DEF 17/19, ATC +6, ATD +3, Combattant, Voie du bouclier 2, Voie du combattant 1 (p. 7 [2])

Niveau 3 : PV 29, PC 3, DEF 18/20, ATC +8, ATD +4, Combattant, Voie du bouclier 3, Voie du combattant 2

Niveau 4 : PV 38, PC 3, DEF 18/20, ATC +10, ATD +5, Combattant, Voie du bouclier 4, Voie du

combattant 3, Voie de l'homme 1 (p. 28 [2])

Niveau 5 : PV 49, PC 3, DEF 18/20, ATC +11, ATD +5, Combattant, Voie du bouclier 4, Voie du combattant 4, Voie de l'homme 2

Niveau 6 : PV 57, PC 3, DEF 18/21, ATC +12, ATD +5, Combattant, Voie du bouclier 4, Voie du combattant 4, Voie de l'homme 2, Voie de la parade 2 (p. 8 [2]), Voie de la magie d'arme 1 (p. 6 [2])

Niveau 7 : PV 68, PC 3, DEF 18/21, ATC +13, ATD +5, Combattant, Voie du bouclier 4, Voie du combattant 4, Voie de l'homme 2, Voie de la parade 2, Voie de la magie d'arme 2

Niveau 8 : PV 82, PC 3, DEF 18/21, ATC +14, ATD +5, Combattant, Voie du bouclier 4, Voie du combattant 4, Voie de l'homme 2, Voie de la parade 3, Voie de la magie d'arme 3

Niveau 9 : PV 92, PC 3, DEF 18/21, ATC +15, ATD +5, Combattant, Voie du bouclier 4, Voie du combattant 4, Voie de l'homme 2, Voie de la parade 4, Voie de la magie d'arme 4

Niveau 10 : PV 96, PC 3, DEF 18/21, ATC +16, ATD +5, Combattant, Voie du bouclier 4, Voie du combattant 4, Voie de l'homme 2, Voie de la parade 4, Voie de la magie d'arme 4, Voie du maître d'arme 1 (p. 8 [2]), Voie du stratège 1 (p. 8 [2])

Équipement : Cotte de mailles, bouclier, épée bâtarde (dégâts : 1d8+3/1d12+3, 1d8+4/1d12+4 au niveau 4, 1d8+5/1d12+5 contre les humains au niveau 5)

Mélior est un assez beau gars blond, bien bâti, frère jumeau de Druzilla. Orphelins d'un père bourgeois de Laelith mort ruiné et d'une mère qu'ils n'ont jamais connue, ils ont dû partir à l'aventure pour subvenir à leurs besoins. En cas de coup dur, Mélior protège sa sœur à tout prix.

Druzilla, magicienne humaine

FOR 7 (-2), DEX 15 (+2) / 17 (+3) au niveau 8, CON 12 (+1), INT 15 (+2) / 17 (+3) au niveau 4, SAG 15 (+2), CHAR 15 (+2).

Niveau 1 : PV 5, DEF 13, ATC -1, ATD +3, ATM +3, Projectile magique (p. 3 [2] - dégâts : 1d4+2), Voie de la magie protectrice 1 (p. 12 [1])

Niveau 2 : PV 9, PC 4 (p. 3 [2]), DEF 13, ATC 0, ATD +4, ATM +4, Projectile magique (dégâts : 1d4+2), Voie de la magie protectrice 2, Voie de la démonologie 1 (p. 11 [2])

Niveau 3 : PV 13, PC 4, PM 5 (p. 3 [2]), DEF 13, ATC +1, ATD +5, ATM +5, Projectile magique (dégâts : 1d4+2), Voie de la magie protectrice 3, Voie de la démonologie 2

Niveau 4 : PV 17, PC 4, PM 7, DEF 13, ATC +2, ATD +6, ATM +7, Projectile magique (dégâts : 1d4+3), Voie de la magie protectrice 4, Voie de la démonologie 3, Voie de l'homme 1 (p. 28 [2])

Niveau 5 : PV 21, PC 4, PM 8, DEF 13, ATC +2, ATD +6, ATM +8, Projectile magique (dégâts : 1d4+3), Voie de la magie protectrice 4, Voie de la démonologie 4, Voie de l'homme 1, Voie de l'envoûteur 1 (p. 10 [2])

Niveau 6 : PV 25, PC 4, PM 9, DEF 13, ATC +2, ATD +6, ATM +9, Projectile magique (dégâts : 1d4+3), Voie de la magie protectrice 4, Voie de la démonologie 4, Voie de l'homme 1, Voie de l'envoûteur 2, Voie de la nécromancie 1 (p. 12 [2])

Niveau 7 : PV 30, PC 4, PM 10, DEF 13, ATC +2, ATD +6, ATM +10, Projectile magique (dégâts : 1d4+3), Voie de la magie protectrice 4, Voie de la démonologie 4, Voie de l'homme 1, Voie de l'envoûteur 3, Voie de la nécromancie 2

Niveau 8 : PV 35, PC 4, PM 11, DEF 14, ATC +2, ATD +6, ATM +11, Projectile magique (dégâts : 1d4+3), Voie de la magie protectrice 4, Voie de la démonologie 4, Voie de l'homme 1, Voie de l'envoûteur 4, Voie de la nécromancie 3

Niveau 9 : PV 38, PC 4, PM 12, DEF 14, ATC +2, ATD +6, ATM +12, Projectile magique (dégâts : 1d4+3), Voie de la magie protectrice 4, Voie de la démonologie 4, Voie de l'homme 1, Voie de l'envoûteur 4, Voie de la nécromancie 4, Voie des morts 1 (p. 13 [2])

Niveau 10 : PV 39, PC 4, PM 12, DEF 14, ATC +2, ATD +6, ATM +12, Projectile magique (dégâts : 1d4+3), Voie de la magie protectrice 4, Voie de la démonologie 4, Voie de l'homme 1, Voie de l'envoûteur 4, Voie de la nécromancie 4, Voie des morts 2, Voie de la damnation (p. 11 [2])

Équipement : Vêtements elfiques, dague (dégâts : 1d4-2/1d4), grimoire, potion de soins

Sœur jumelle de Mélior, cette grande et belle jeune femme aux cheveux auburn le protège également au péril de sa vie, si nécessaire.

Légolas « le dégueulasse », voleur elfe

FOR 13 (+1), DEX 19 (+4) / 20 (+5) au niveau 4, CON 11 (0), INT 11 (0), SAG 9 (-1), CHAR 16 (+3) / 18 (+4) au niveau 8.

Niveau 1 : PV 6, DEF 16, ATC +2, ATD +5, Attaque vicieuse (p. 3 [2]), Voie de l'espion 1 (p. 24 [2])

Niveau 2 : PV 10, PC 5 (p. 3 [2]), DEF 16, ATC +3, ATD +6, Attaque vicieuse, Voie de l'espion 2, Voie de la traîtrise 1 (p. 24 [2])

Niveau 3 : PV 14, PC 5, DEF 16, ATC +4, ATD +7, Attaque vicieuse, Voie de l'espion 3, Voie de la traîtrise 2

Niveau 4 : PV 18, PC 5, DEF 17, ATC +5, ATD +9, Attaque vicieuse, Voie de l'espion 4, Voie de la traîtrise 3, Voie de l'elfe 1 (p. 28 [2])

Niveau 5 : PV 24, PC 5, DEF 17, ATC +5, ATD +10, Attaque vicieuse, Voie de l'espion 4, Voie de la traîtrise 4, Voie de l'elfe 1, Voie du tireur d'élite 1 (p. 27 [2])

Niveau 6 : PV 27, PC 5, DEF 17, ATC +5, ATD +11/+12 (arbalète), Attaque vicieuse, Voie de l'espion 4, Voie de la traîtrise 4, Voie de l'elfe 1, Voie du tireur d'élite 2, Voie de la ruse 1 (p. 24 [2])

Niveau 7 : PV 32, PC 5, DEF 17, ATC +5, ATD +12/+13 (arbalète), Attaque vicieuse, Voie de l'espion 4, Voie de la traîtrise 4, Voie de l'elfe 1, Voie du tireur d'élite 3, Voie de la ruse 2

Niveau 8 : PV 35, PC 5, DEF 17, ATC +5, ATD +13/+14 (arbalète), Attaque vicieuse, Voie de l'espion 4, Voie de la traîtrise 4, Voie de l'elfe 1, Voie du tireur d'élite 4, Voie de la ruse 3

Niveau 9 : PV 41, PC 5, DEF 17, ATC +5, ATD +14/+15 (arbalète), Attaque vicieuse, Voie de l'espion 4, Voie de la traîtrise 4, Voie de l'elfe 1, Voie du tireur d'élite 4, Voie de la ruse 4, Voie du dandy 1 (p. 26 [2])

Niveau 10 : PV 41, PC 5, DEF 17, ATC +5, ATD +14/+15 (arbalète), Attaque vicieuse, Voie de l'espion 4, Voie de la traîtrise 4, Voie de l'elfe 1, Voie du tireur d'élite 4, Voie de la ruse 4, Voie du dandy 2, Voie des cités 1 (p. 25 [2])

Équipement : Armure de cuir, arc long (dégâts : 1d8), épée longue (dégâts : 1d8+1), arbalète modifiée (dégâts : 2d4, portée : 50 m au niveau 5 ; dégâts : 2d6 au niveau 7)

Nul ne sait vraiment d'où vient cet elfe aux cheveux corbeau, au sourire perpétuellement ironique, au charme trouble, toujours vêtu de noir et qui semble se complaire de son surnom peu flatteur. Ni pourquoi il s'est acoquiné avec Mélior et Druzilla, d'ailleurs.

Vieilles gloires laelithiennes

Suivent quelques personnages qui ont peuplé d'antiques (voire préhistoriques !) campagnes de jeu de rôle situées à Laelith ou ses environs du Multivers. Leurs caractéristiques ne sont volontairement pas fournies : ils sont pratiquement devenus des légendes vivantes, balayeraient n'importe quel PJ d'une pichenette et la plupart occupent des postes haut placés (j'ai un brin extrapolé, j'avoue). Ils figurent ici uniquement à titre de clin d'œil et ne doivent surtout pas ravalier les PJ au rang de faire-valoir. Par contre, comme informateurs, mentors et/ou pourvoyeurs de missions, ils seront parfaits... Dernier détail : ils se connaissent tous très bien !

Le Hobbit Volant (qu'on ne connaît plus que sous ce surnom) est l'un des rares humanoïdes (et certainement le seul de son espèce !) à s'être élancé du Promontoire de l'Envol sans finir écrabouillé en contrebas sur le Pavé Rouge des Sots, grâce à sa fameuse « aile en triangle ». Certains témoins l'ont également déjà vu chevaucher un Shedras et l'on soupçonne dans les milieux bien informés qu'il pourrait bien être à la tête de la Compagnie Aérienne Royale. C'est également un intime de Mitrias, grand-prêtre du Nuage. Résidence : une élégante tour sur l'Échelle des Mille Marches.

Loraëd & Merkal sont deux demi-elfes aussi différents qu'inséparables, et sans conteste les plus fines lames de Laelith et de tous les environs. Le premier, petit et fin, officie avec une mortelle dextérité de sa rapière et de sa main gauche. Le second, grand et puissant, se bat à l'espadaon. Ils sont respectivement merker (général) de la garde pourpre

(la garde d'élite du Roi-Dieu) et de la garde de la ville. Ils sont donc en théorie sous la tutelle d'Anemates, grand-prêtre de l'Oiseau de Feu, mais on murmure par ailleurs que si le Roi-Dieu disposait de services secrets (ce qui n'est bien sûr pas le cas, le renseignement étant du domaine de Valdenath, grand-prêtre du Crâne), ils en seraient probablement à la tête... Résidence : ici et là, jamais bien loin d'une taverne.

Mildeul est certainement l'elfe vers qui on aiguillera les personnages s'ils ont un jour besoin d'une grande puissance de feu magique. Énergique, redoutable élémentaliste, il manie avec une égale maestria le feu, la terre, l'eau, le vent et même des substances bien plus destructrices. Gardez-vous d'un Mildeul en colère, car alors, les boules de plasma volent bas ! Résidence : la Tour majeure (ah oui, je ne l'avais pas précisé, mais Mildeul est archimage de son état).

Siriani est un adepte du Poisson d'Argent. Totalement dévoué à sa vocation de soigneur, il n'a jamais pris la peine de penser à sa carrière ecclésiastique, si bien qu'il demeure à ce jour simple prêtre. Toutefois, si un miracle médical (un vrai, un gros !) est requis, c'est toujours vers lui que l'on se tourne. Il partage son temps entre le Lazaret, le temple et des visites aux pauvres, même dans les endroits les plus inattendus comme la Terrasse du Châtiment ou même le Cloaque. Et tout ça sans jamais s'y faire agresser... La rumeur court qu'il est le seul à pouvoir entrer dans les appartements du Roi-Dieu... et à être autorisé à en ressortir. Résidence : le temple du Poisson d'Argent.

Sylthia est une mage bien différente de Mildeul. Son domaine est l'esprit (de multiples formes d'esprits, à vrai dire), qu'elle est tout aussi capable de comprendre, de soulager que de soumettre à sa volonté. Magnifique humaine, elle arbore pourtant un nez cassé, séquelle de sa vie d'aventure, qu'aucune magie ne semble en mesure de réparer totalement. Sylthia est actuellement la doyenne (c'est un titre honorifique, pas un rang dû à son âge) de l'Académie Tolérée de Magie. Elle fréquente également assidûment le temple du Nuage. Résidence : la Tour mineure.

Thorün Vethirsson est un homme du nord. Guerrier-mage de son état, il manie aussi bien l'épée que la magie du froid et de la glace. Mais il devient réellement redoutable quand la fureur du combat propre à son peuple le submerge. Et là, il mâche le silex ; même l'ours le fuit⁵. Thorün seconde son compatriote Conrad d'Ulver, capitaine la galère de combat Taniith Lenath et amiral de la flotte du Roi-Dieu. À vrai dire, Conrad d'Ulver n'est plus que l'ombre de lui-même. Détresse amoureuse ou malédiction ? Toujours est-il qu'avec ses yeux

⁵ Si vous comprenez cette référence, vous êtes définitivement un geek préhistorique.

perpétuellement dans le vague, il ne peut plus assumer ses fonctions, tandis que le vice-amiral Velhirsson assure l'essentiel en dissimulant son état.
Résidence : le fort du Vaisseau de Pierre.

Références

1. Chroniques Oubliées – Le jeu d'initiation
Black Book Éditions
http://www.black-book-editions.fr/index.php?site_id=74
2. Chroniques Oubliées – Règles Initiation
http://mapage.noos.fr/kegron/CO_Regles.pdf
3. Laelith / Les provinces du Haut Lac
Casus Belli n^{os} 35, 42, HS2
<http://www.ratcreve.com/laelith.html>
4. DRS – Les règles de Donjons & Dragons 3.5
<http://www.regles-donjons-dragons.com>