

Les aventuriers du
4^e Âge des
Terres du Milieu
présentent :

L'appel Du Destin

Acte 6 - Philany

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard



Philany

L'Appel du Destin

Acte 6 : Philany

Nos aventuriers finiront d'une manière ou d'une autre à aller sur Philany pour y trouver le grand érudit Myrdin.

Cet épisode peut donc se jouer après l'épisode 5 ou après l'épisode 3 selon la volonté de nos aventuriers d'évoluer dans la campagne.

Nous partons du principe que chaque acte s'est joué dans ce déroulé. Le Maître du Jeu improvisera le scénario en fonction des livres en leur possession : le livre magique aux étranges dessins et le Livre des Morts de Forsagh. Les deux demandent un érudit de haut rang pour pouvoir les déchiffrer.

Si vos personnages vont tout d'abord à Philany ils peuvent rencontrer Myrdin à l'académie. Le premier livre est un code mais d'après l'érudit il manque autre chose. Ils partiront alors au temple et vous pourrez jouer le reste du scénario à leur retour.

Philany

La cité est fortifiée. De prime abord elle paraît très austère avec de grands bâtiments étendant leurs ombres sur toute la ville, un palais qui la surplombe sur une colline rocheuse et un grand Colisée au centre de la ville qui est lieu des jeux. Mais Philany c'est aussi un haut lieu d'érudition avec une académie, de beaux quartiers marchands et commerçants, des quartiers bourgeois et des ruelles animées. Les maisons semblent entassées les unes sur les autres, à étages. Cet aspect d'empilement donne parfois une

impression étouffante dans les quartiers les plus imbriqués du centre ville

Philany est aux mains du Prince Oswald Lamores, ancien gladiateur qui a su conquérir sa liberté et est devenu un militaire éclairé, considéré comme grand stratège. Un jour il prit par les armes Philany, qui, à l'époque était aux mains de maîtres esclavagistes. Il est connu comme étant un fervent adepte du dieu Ulric comme l'atteste un temple imposant.

Actuellement le prince a reçu la visite de la princesse Esméralda et d'une partie de sa garnison. Des pourparlers sont en cours.

Canaval organise des raids pour piller les cargaisons ravitaillant la ville, des attaques face aux troupes du Prince, le tout dans le plus grand secret par l'intermédiaire de troupes de mercenaires grassement payées.

Le Prince sait que Canaval prépare une grande guerre mais malheureusement ses hommes sont trop peu nombreux. Canaval étant d'ailleurs toute proche, à quelques jours de cheval.

La princesse Esméralda est venue passer un marché avec le prince. Elle convoite l'érudit nommé Myrdin pour déchiffrer les ouvrages que les joueurs possèdent et en échange, elle promet de laisser Philany tranquille. Le prince ne compte aucunement laisser sa cité aux mains des Canavaliens et de sa Princesse. Il sait aussi que si l'armée de Canaval marche sur ces terres ou organise un blocus de la ville c'est l'arrêt de mort de sa cité et le massacre de toute la population.

Philany

0m 100 200

1. Temple du Dieu Ulric
2. Le Chaudron Fumé
3. Palais du Prince Oswald
4. Académie
5. Entrée égouts 1
6. Entrée égouts 2
7. Entrée égouts 3
8. Entrée égouts 4
9. Entrée égouts 5
10. Entrée égouts 6
11. Colisée et Ludus







Il proposa alors un marché à la Princesse. Oswald va organiser des jeux pour sa population. Etant lui-même un ancien gladiateur il sait que les jeux permettent d'imposer sa force à la foule. Les arènes et les ludus de Philany sont extrêmement réputées. Si le champion de Canaval gagne la joute des gladiateurs, qui se déroulera sur plusieurs jours, il s'engage à livrer le vieil érudit à la principauté de Canaval.

Il s'avère que le Prince a gagné sa liberté dans ces mêmes arènes et sera l'ultime champion de Philany si besoin est.

Note au M.J.

Pour le besoin de la campagne, sachez cher MJ que le Prince mourra lors du dernier affrontement, livrant ainsi la principauté aux hommes de Canaval, qui, aussitôt le prince décédé, enclenchera une grande bataille qui sera sanglante et rapide. Canaval s'emparant rapidement de la ville. Mais je vous laisse découvrir tout cela à la lecture de ses lignes.

La Princesse a plus d'un tour dans son sac et son champion est Snory, un Nain rompu aux combats et considéré par son peuple comme un « héros ». C'est un Nain tourmenté qui a vu sa compagnie (la compagnie Doucefleur) se briser suite à son entrée dans le château Drachenfels. Ce dernier est donc parti en pèlerinage plusieurs années loin de l'Empire pour y chercher une rédemption. Malheureusement en cours de route il croisa la princesse. Cette dernière lui offrit un collier possédant des runes Naines et quand Snory le porta autour de son large cou il ne comprit que trop tardivement que la Princesse l'avait trompée. Il s'agit là

d'un collier d'asservissement dissimulé par la magie de Mère. Depuis le grand guerrier est sous l'emprise de Mère et lui obéit corps et âmes. Il sera donc le champion présenté par la principauté de Canaval.

Mère s'arrangera aussi pour payer certains membres du ludus de Philany en échange de quelques services: empoisonner les gladiateurs du Prince fera partie de son plan.

Les jeux auront débutés depuis une journée, lorsque nos aventuriers arriveront sur les lieux. Les épreuves dureront encore 5 jours.

Leur étape sera mouvementée : des cavaliers de Canaval patrouillent sur les terres de la principauté et des mercenaires attaqueront certains convois, etc. Le Maître du Jeu pourra improviser leur arrivée toute en discrétion voir avec un petit combat si vous le désirez.

Les occupations en ville sont entièrement consacrées aux jeux : courses de chars et combats de gladiateurs. Il y a même des combats où l'on amène des gobelins et où les humains déchaînent leur fureur sur eux encouragés par le public.



Le Prince Oswald Lamores



Arrivée en ville

Nos aventuriers pourront trouver une auberge dans un quartier convenable. Les portes de la cité sont fermées la nuit et pénétrer en ville s'effectue via des portes plus petites et sous autorisation de la garde postée sur des tours de guets.

Dès qu'ils se mettront en charge de retrouver l'érudit, le Prince sera mis au courant. À l'académie on leur dira que Myrdin est actuellement absent. Il a été invité au palais il y a quelques jours. Mais personne ne semble savoir pourquoi.

Ils pourront acquérir son adresse. En se rendant sur place, des hommes dans la maison, des mercenaires sont déjà à la recherche de l'érudit ou de quelques savoirs utiles. Ils travaillent pour Mère bien sûr. Si vos aventuriers sont discrets ils pourront les surprendre et essayer de les interroger. Si le combat a lieu la garde est vite sur les lieux et ils sont sommés de déposer leurs armes. Nos aventuriers seront menés à la milice

de Philany pour y être interrogé. Tout d'abord emprisonnés dans les geôles et au matin interrogés puis menés au Prince dans la journée.

Dans les cellules de la prison ils entendront certaines rumeurs. Les langues peuvent se délier sur des jets réussis de Charme ou Ragot par exemple.

Ce qu'ils peuvent apprendre en prison

Les jeux ont débuté depuis une journée. Il se terminera par un grand combat de gladiateurs entre les ludus de Canaval et ceux Philany.

« Une délégation canavaliennne a été aperçue. Le prince a reçu du beau monde semble-t-il. »

« La guerre rôde aux portes de Philany. Selon certains prisonniers, il y a de plus en plus d'attaque sur les convois de marchandises et tout ce qui est lié aux commerces de Philany. »



Les geôles de Philany



Sur un test réussi avec plusieurs degrés de réussite, ils pourront entendre, de la part de gardes discutant entre eux, que l'un des gladiateurs favoris du prince est mort au ludus. Une enquête va être diligentée.

À l'attention du Maître du Jeu

Improviser l'interrogatoire le lendemain. Dès qu'ils mentionneront le nom de Myrdin et qu'ils demanderont une audience auprès du prince, un garde sera envoyé au palais. En effet le Prince a demandé à ses hommes de surveiller quiconque s'intéresserait de près ou de loin à l'érudit. Il craint que la princesse ne complotte quelque chose. La suite ne lui donnera pas tort.

Ils seront emmenés ensuite auprès du Prince Oswald Lamoires sous bonne escorte et désarmés.

Il est à noter que la Princesse est repartie laissant quelques hommes à elle sur place. Un baraquement a été mis à disposition pour les hommes et le champion de Carnaval.

Si nos aventuriers fouillent un peu certains quartiers ils peuvent les voir. Ils portent tous les couleurs de Carnaval et sont en armures de cuir.

Les attaquer reste une très mauvaise idée. Le Prince leur demandera d'ailleurs de ne rien tenter face à eux. Il tient à garder la situation sous contrôle tant qu'il le peut et à éloigner toute menace de sa population.



L'entretien avec le Prince

Oswald sera accompagné de son fidèle conseiller, un sexagénaire. Il se prénomme Vladimir et vient de Kislev. Il est le second du prince depuis ses années militaires. Le prince ne serait pas la moitié de ce qu'il est sans lui. Vladimir chuchotera à l'oreille de son prince, lui murmurant des conseils. Il veut être sûr de la loyauté de nos aventuriers. Vladimir sera un bon allié si les aventuriers savent présenter les choses.

Tout d'abord le Prince Oswald Lamoires posera des questions :

qui sont-ils ?

D'où viennent-ils ?

Pourquoi sont-ils ici ?

Et pour finir, que veulent-ils à son plus grand érudit ?

Entre chaque question le conseiller se penchera à son oreille pour lui glisser quelques mots.

Il répétera ces questions jusqu'à avoir les réponses qui lui conviennent et son conseiller le confortera lorsque les joueurs auront répondu correctement. Une fois rassurer sur leurs intentions, il se livrera à son tour à eux.

Oswald racontera son entrevue avec la princesse Esméralda et ce qu'il a convenu avec elle. Il leur dira que Myrdin est en lieu sûr pour sa propre sécurité.

Le Prince soupçonne la Princesse d'avoir corrompu des hommes du ludus pour tuer l'un de ses meilleurs champions. Son héros a été retrouvé dans sa cellule, égorgé. Il se nommait Willem.



Si les investigateurs veulent rencontrer Myrdin le Prince leur proposera de devenir gladiateurs et d'intégrer le ludus. Si ils découvrent les raisons de la mort de l'un de ses champions il acceptera que les aventuriers aient une entrevue avec Myrdin. (C'est une façon pour lui d'imposer son autorité mais aussi de tester les aventuriers et leur loyauté). Oswald veut des preuves solides. Il ne peut accuser un membre du ludus sur simple présomption.

Devenir gladiateur

Il n'y a que les guerriers qui pourront rejoindre le rang de gladiateurs (un personnage peut même en profiter pour dépenser de l'expérience et changer de carrière pour embrasser celle de gladiateur).

Les journées au ludus sont très simples : entraînement, repos, combat, passage devant le médecin (pour ceux qui ne sont pas morts). L'un d'eux pourra aussi rejoindre le ludus en tant que servant infirmier, ou comme cuisinier et rejoindra soit la cantine ou l'infirmier du ludus. Le Prince préviendra cependant les futurs gladiateurs. Chaque jour aura lieu un combat, parfois à plusieurs combattants parfois en duel (le combat de fin de journée). Chaque combattant se voit offrir une arme avant le combat et/ou un attirail.

Le champion de Canaval à la réputation d'être terrible. Il s'agit d'un Nain, un guerrier sanguinaire. Si l'un des aventuriers « survit » au combat il pourra alors affronter le champion dans le duel final. Le Prince Oswald mettra alors tout en œuvre pour aider les investigateurs et si nos aventuriers lui ont parlé d'autres principautés il envisagera même de mettre en route son armée si elle s'allie à d'autres contrées contre Canaval.

Le Prince présentera lui-même les aventuriers à celui qui dirige le ludus : Jefferson. Chaque gladiateur appartient au Prince Oswald Lamores mais ne sont pas esclaves, ils ont choisi de servir à leur façon leur principauté. Les combats des gladiateurs à Philany sont rarement meurtriers. Le prince préfère assister à de beaux combats qu'à de brèves boucheries.

Le ludus

C'est un bâtiment rectangulaire, construit autour d'une cour carrée à un étage. Les pièces du bas sont dévolues aux gladiateurs : dortoirs, cellules, cuisine, chapelle (polythéiste). L'étage est occupé par les serviteurs avec les appartements du Prince lorsqu'il vient séjourner en ces lieux.

Ils seront amenés à Jefferson et présentés comme de nouvelles recrues venues défendre l'honneur de Philany. Il ne dira rien de la mission à Jefferson et demandera au joueurs de ne rien révéler sur leur véritable mission.

Jefferson se fera un malin plaisir de juger du niveau des combattants et leur réservera une épreuve de corps à corps.

Nos recrues seront confrontées à Omhouk, un Barbare de terres nordiques et accessoirement le Champion de Philany, à Netfasth, un estalien farouche. Le Maître du Jeu créera la liste pour le reste des combattants si besoin est. Deux aventuriers seront endôlés, pendant que les autres enquêteront au sein du ludus sans vivre les entraînements et les combats.

Le ludus compte 12 gladiateurs plus ou moins aguerris. Les deux héros

- Investigation et résolution d'énigmes.
- Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.
- Respect de son alignement.
- Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.
- Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.
- Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.

Jefferson et Omhouk sont au-dessus du lot et gagneront leurs duels. Si ce n'est pas le cas cela créera des frictions au sein du groupe.

Il y a en ces lieux une dizaine de servants : ménage, latrines, cantine, masseurs et secrétaire de Jefferson. Etant donné qu'il y a des jeux, les gladiateurs ne peuvent sortir du ludus hormis pour les combats. En dehors de cela certains ont des vies « normales » au sein de la cité. C'est le cas des deux champions possédants chacun femme et enfants.

Présentation des pnj du ludus princier

Les aventuriers seront autorisés à recevoir de la visite ou à sortir du ludus si besoin est. Mais sortir pourra mettre la puce à l'oreille des autres gladiateurs qui eux ont pour ordre de stationner au ludus jusqu'à la fin des jeux. Il est préférable que vos joueurs laissent agir les « servants » pour aller vers l'extérieur.

Le Colisée et le ludus

Jefferson

Maitre du ludus, 46 ans, guerrier de l'Empire.

Le maître du ludus est fidèle à son Prince ; c'est un homme droit et autoritaire dirigeant d'une main de fer le ludus. Il fera en sorte de jauger nos aventuriers en fonction de leur action. Il veut surtout voir ses gladiateurs triompher dans l'arène et dans un premier temps il poussera les aventuriers dans leur retranchement en les mettant à l'épreuve. Suite au meurtre il a interrogé un par un les membres du ludus. Une porte arrière semblait avoir été ouverte dans la nuit. L'intrus pouvait venir de l'extérieur.

Quand il apprendra la trahison de Netfasth il demandera à l'un des aventuriers de l'affronter dans la cour, dans un combat à mort, telle est la loi du ludus.





Omhouk

Gladiateur, 32 ans, guerrier Norsk.

Omhouk ne parle que très peu, grommelle les $\frac{3}{4}$ du temps mais n'en reste pas moins sympathique. Il s'entraîne avec ardeur et est fier d'être le champion de Philany.

Il fut exilé par ses pairs Norsks il y a de cela une quinzaine d'années et les voyages l'ont mené jusqu'à Philany. Il décida d'offrir sa vie au Prince et son art de la guerre. Il possède une bâtisse en ville, marié avec deux enfants prénommés Olek et Sven, la prune de ses yeux.

Il se laissera approcher par les aventuriers si ces derniers ne font pas preuve de prétention et de suffisance. Si la personne est honnête et fier combattant alors il pourra discuter avec lui.

Il n'a rien à voir avec les meurtres qui auront lieu dans le ludus. Il ignore qui a fait cela. Son seul objectif est de remporter le tournoi de gladiateurs face au champion de Canaval.

Le Prince Oswald Lamoires lui a promis de faire en sorte que sa famille puisse revoir les contrées Norsk. Omhouk veut montrer les rivages Norsks à ses deux enfants.

Netfasth

Gladiateur, 37 ans, guerrier Tiléen et traître au ludus.

Netfasth est d'origine tiléenne. Fier, arrogant, bon guerrier, il parle beaucoup, raillera nos aventuriers et les

poussera à la confrontation, cherchent les ennuis. Persuadé de sa supériorité au corps à corps (il est excellent dans ce domaine) il compte envoyer l'un des aventuriers au médecin si possible. Netfasth voit d'un mauvais œil l'arrivée des aventuriers et pour cause, on lui a confié la lourde tâche de tuer les champions du Prince.

Il vise principalement Omhouk mais se chargera de mettre hors d'état d'autres gladiateurs. Sa mission lui a été donnée par un mercenaire, dont il ignore le nom. Au début réticent, ces derniers ont décidé de kidnapper sa fille Alundra. Sa femme est décédée lors de l'accouchement et sa fille est la seule chose qui lui reste. Il n'a jamais réussi à devenir le champion de Philany, éternel numéro deux. Il veut donc sauver sa fille et pouvoir affronter le champion de Canaval. Il ne sait absolument pas pour qui il travaille. Il égorgera un champion avant l'arrivée des aventuriers (Willem), cherchera le combat face à eux et ne se retiendra pas (ce qui déplaira à Jefferson).

Netfasth a toujours eu pour réputation d'avoir le sang chaud. Une fois ce méfait commis il fera en sorte d'empoisonner quelques boissons, ce qui provoquer une bonne diarrhée à certains gladiateurs (voir à nos aventuriers si cela amuse le MJ), pour les rendre plus faible lors du combat. Il est probable que lors de combats collectifs au sein de l'arène ce dernier « aide » d'une manière ou d'une autre ses adversaires (sans que cela ne soit trop voyant : une parade ratée pour protéger ses partenaires, une bousculade etc.).

Si les aventuriers sont suffisamment fins ils pourront découvrir la vérité,



essayer de sauver sa fille des mains des mercenaires et faire de lui l'un de leurs alliés dans l'arène. Netfasth doit transmettre un message aux hommes de l'extérieur pour prévenir de ses avancées. Pour cela il passera par un servant du Ludus : Honoré Donzacq (un bretonien).

Honoré Donzacq

Servant, peureux, 26 ans.

Honoré Donzacq est un serviteur sympathique du ludus, toujours prêt à aider, répondant à toutes les demandes de Jefferson. Il est sociable et répond avec franchise. Cependant il reste un trouillard né. Quand Netfasth lui demandera de se rendre à l'auberge du Chaudron Fendu pour livrer une lettre, il le fera sans broncher. Netfasth lui promettant la douleur si ce dernier n'obéit pas. Cependant si les aventuriers le brusque fortement il sera ravi de balancer le gladiateur. Il ignore tout du contenu de l'enveloppe ni même des gens à qui le donner. Il doit juste déposer une missive au Chaudron Fumé, auprès de l'aubergiste et revenir.

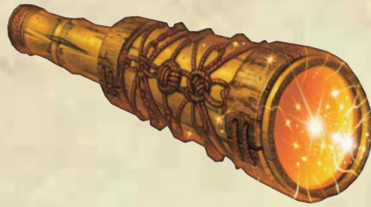
Sara

Servante, observatrice, 22 ans.

Sara fait partie de ses servantes qui voit un peu tout ce qui se passe dans le ludus. Elle amène le repas à Jefferson, va en cuisine, s'occupe des gladiateurs quand il se blessent, etc. C'est une jeune femme intelligente. Elle connaît certains détails sur l'affaire en cours. Mais pour que se délie les langues les aventuriers devront être persuasifs et que Sara gagne quelque chose en échange. Elle



Honoré Donzacq



désirera soit de l'argent soit officier auprès d'Oswald. Elle ne répondra à leur question qu'une fois ceci officialisé. C'est risqué de sa part, le Prince Oswald n'appréciant guère le chantage. Cependant il reconnaîtra là une certaine intelligence qui mérite une place dans son palais. Elle a vu un homme dans le couloir de Willem, le soir où ce dernier a été égorgé. Il faisait sombre elle n'a pas discerné correctement la silhouette mais jaugé de la carrure est resté persuadée qu'il s'agit d'un gladiateur. Voici ce que Sara sait dans un premier temps. Elle peut devenir leur espionne et tendre l'oreille pour eux s'ils sont persuasifs et payent, cela va de soi. Elle pourra même le proposer.



Sara

Chronologie des évènements

Jour 1

Arrivée des aventuriers à Philany. Premier jour des jeux. Assassinat de Willem par Netfasth. Nos aventuriers finissent au cachot (ou pas).

Jour 2

Entretien avec le Prince et début de leur infiltration dans le ludus. Des aventuriers peuvent rester en dehors. Ce qui a tout son intérêt. Combat de présentation au ludus. Début de l'enquête. Le soir venu combat contre des gobelinoïdes et combat de groupe. Il sera suivi du combat du champion de Canaval, seul face à des Orques.

Le Nain Snory est torse nu, possède une hache à deux mains qu'il manipule avec aisance. Snory porte un collier autour du cou. Sur un fest de Perception réussissent les joueurs pourront apercevoir des runes gravées. Snory en est fier. Si le test est largement réussi ils pourront même ressentir de la rage échappée du Nain. Ses yeux sont comme révoltés comme une bête. Il découpera les 6 orques avec une facilité déconcertante. Si un aventurier ressent la magie, il saura que le collier est magique. Il tranchera ensuite la tête d'un de ses ennemis pour l'envoyer dans la tribune du Prince. La foule sera en transe, les paris allant bon train. Les gladiateurs tombés au combat (et non morts) seront éliminés du tournoi des gladiateurs.

Pendant ce temps, en journée, des mercenaires, sous les ordres de Mère et arborant des vêtements de marchands, sont arrivés en ville. Ils sont venus avec quelques tonneaux de poudre. Déposer dans les égouts, lieux stratégiques, ils ont ordre de les faire exploser après le combat final et donner le signal de l'attaque de Canaval sur Philany.

- Investigation et résolution d'énigmes.
- Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.
- Respect de son alignement.
- Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.
- Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.
- Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.

Jour 3

Entraînement au ludus

Il consiste en des combats avec des armes en bois, lancer de filet pour le Rétiaire, maniement de la lance ou gaffe pour le Scissor, des exercices de lutte, de parades, etc. Si vos aventuriers s'en sortent bien offrez leur un bonus de 10 sur leur test de Combat le soir venu. En soirée aura lieu un autre combat où s'affronteront 6 gladiateurs canavaliens face à 6 gladiateurs de Philany : les 3 derniers debout participeront à la suite des jeux. Si l'un des gladiateurs se rends il ne sera pas mis à mort.

Omhouk sera confronté à Stanky. Arvin Stockley, membre de la cour du Prince Affrontera Snory. Le combat sera cependant rapide. le Nain tuant son adversaire ce qui choquera l'assemblée. Le Nain a mis à mort un champion du Prince, sans concertation.

En ville les mercenaires commencent à installer leurs charges explosives. Cela a déjà débuté la veille. Un habitant viendra à la milice en disant avoir vu



La panoplie du Rétiaire

un mutant la veille au soir à l'entrée des égouts. Il s'agit d'un mercenaire touché par le chaos. Le Prince leur demandera d'enquêter sur le sujet dans la journée. Le témoin, Ortiz Hauteur, peut les mener là où il a vu le mutant ; une bouche d'égout située dans les bas quartiers.

Les égouts

Des tunnels où s'écoule de l'eau putride, des rats, et quelques monstruosité oubliées arpentent les lieux. Test de Perception réussi : une bourse avec quelques piécettes de bronze, une épée sans grande valeur, etc. Les joueurs pourront remarquer que les égouts sont très bien agencés, fortifiés et semblent construits comme bases d'anciennes fortifications d'époque reculée.

Ils pourront trouver aussi plusieurs tonneaux abandonnés, recouverts de tissus. Sur des jets de perception réussis ils entendront des hommes discutés entre eux. Il y a effectivement un individu étrange au bras mutant se terminant par une pince animale. Selon leur réussite les observateurs pourront les prendre par surprise. Les intrus sont dans un couloir, à une intersection encombrée de tissus, tonneaux et caisses. Le combat peut alors débuter. Si les aventuriers fouillent les tonneaux ils constateront que 5 d'entre eux sont remplis de poudre noire. Il existe plusieurs sites de ce genre : 8 dans toute la ville. Ces stocks d'explosifs seront embrasés le jour J.

Selon que les aventuriers les révèlent ils pourront éviter les attentats de Philany.



Note au M.J.

Encore une fois si les personnages tentent d'interroger un ennemi, il se donnera la mort ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des aventuriers. Voici une intrigue secondaire que vous pouvez développer.

Les égouts possèdent six accès et à chaque fois un dépôt de poudre se situe sous une arche principale à l'aplomb d'un bâtiment ou d'une place de la cité : milice, accès au palais, etc. Le soir venu ils peuvent surprendre des mercenaires descendant dans les égouts. Dès qu'un site aura été découvert les mercenaires chercheront à savoir qui a fait cela et le jour suivant des hommes essaieront de tuer nos aventuriers.



Les égouts de Philany



Jour 4

Encore une journée au ludus avec entraînements et combat. Les aventuriers devront chercher des preuves en fouillant les cellules des gladiateurs. Ils peuvent surprendre une discussion entre Netfasth et Honoré et par la même s'interroger sur le rôle du servant, le faire parler, le filer et suivre dans ses pérégrinations, etc. La filature les mènera à l'auberge et la dépose de la missive. Des alliés de Mère déguisés en marchands, viendront récupérer la lettre auprès de l'aubergiste. Il sert de boîte restante. En se renseignant auprès de l'aubergiste ils apprendront que les hommes qui récupèrent le message sont de Canaval. Avec cette information le Prince pourra ordonner l'arrestation de Netfasth et lui demander des comptes. Les hommes à la solde de Mère savent où est détenue sa fille. Si nos investigateurs les suivent ils les mèneront à une vieille maison dans les bas quartiers, un lieu un peu abandonné à la périphérie de la ville. Il y a une douzaine d'hommes d'armes et la fille de Netfasth est effectivement présente. Cet acte sera une victoire pour vos aventuriers. Improviser le combat avec ces mercenaires.

Netfasth a eu cependant le temps d'empoisonner l'eau du ludus (celle du puits de la cour). Chaque aventurier devra lancer un test de Résistance et avec un très bon jet ils n'auront pas d'effet lié au poison. Sinon ils recevront chacun une faiblesse. Les hommes tomberont malades, pris de maux de tête et de ventre, vomissements, etc. Les symptômes leur donneront des malus au combat. Un antidote est faisable mais il faudra une soirée entière de repos pour éviter tout malus. Le soir

venu un combat a lieu. Deux équipes sont confrontés en deux tours.

La première affrontera les hommes de Canaval la seconde, deux guerriers face au Nain Snory. Il sortira encore vainqueur. Vos aventuriers feront partis de la première escouade avec Omhouk. Le combat sera terrible et laissera des séquelles. Omhouk les protégera comme il pourra. Ils seront donc blessés lors du dernier combat voir même l'un d'entre eux sera hors combat pour le surlendemain en ayant abandonné.

Le Nain Snory quant à lui mènera un combat glorieux et plein de rage. Ses adversaires lui donneront du fil à retordre. Il sera blessé mais sortira victorieux du combat. Achévant l'un des deux sous le regard du Prince. À la fin du combat il sera pris D'un violent mal de tête et s'effondrera dans l'arène. Sur un test de Perception réussi avec une bonne marge, ils verront que les yeux du Nain ont changé de couleur l'espace d'un instant comme si toute rage l'avait quitté. Puis il se relèvera avec ce regard de tueur bien connu.

Voilà de quoi avoir un entretien avec Myrdin.

L'entretien avec Myrdin

Myrdin, humain, érudit, 72 ans, sympathique et curieux.

Ce dernier est caché dans le palais du Prince sous bonne garde. Il sera ravi de recevoir les aventuriers et d'autant plus intrigué en voyant les deux volumes (nous partons du principe que les deux livres sont en leur possession).

En regardant les deux ouvrages il pourra déjà leur dire que ces derniers



sont certainement liés. Le langage utilisé est très ancien et il va avoir besoin de temps pour le déchiffrer. Il parlera alors en magikane face à l'un des volumes. Les joueurs discerneront alors les figures représentées sur les vélins bouger et former alors des lettres. Le premier volume était protégé par un sort cachant son sens premier sous l'aspect de figures. L'érudit leur demandera de garder les deux tomes et de revenir le lendemain. Il a besoin de temps pour tout déchiffrer.

Le Prince Oswald tiendra à remercier les aventuriers de leur enquête et leur offrira chacun une gemme d'une valeur de 200 CO.

Jour 5

Il marque l'arrivée de la Princesse Esméralda à Philany. Elle est accompagnée de Wolfgang. Une rencontre avec le Prince est possible et les aventuriers peuvent tout à fait être présent. Wolfgang restera impassible. Le Prince accusera la princesse de vilainie mais il n'y aura aucun témoin capable de parler. Les hommes sont tous morts ou se sont donné la mort pour ne pas divulguer leur source : Canaval. Oswald compte dorénavant sur la victoire de son champion. Il s'agit de la journée de repos avant le combat final dans l'arène.

Note au M.J.

Improviser cette journée. Mère se prépare au lendemain, elle laissera les aventuriers tranquilles.

Myrdin a étudié les ouvrages toute la nuit et voici ce qu'il pourra leur apprendre. Les deux livres sont liés. L'un est la clef de l'autre. Le second livre

est codé. Le premier livre permet de comprendre le code. Tout cela s'active par la magie mais n'a pas encore pu tout déchiffrer.

Voici ce qu'il a compris : dans l'ancien temps vivait un peuple nommé Tziganes. Il voyageait de lieu en lieu. Nomade, beaucoup de tziganes priaient le dieu Forsagh, gardien des esprits et protecteur des morts de ce peuple. Les Tziganes manipulaient la magie et les mages de ce peuple étaient de fabuleux sorciers, utilisant les forces chaotiques pour le combattre. Forsagh veillait à poser un voile entre les mutations du Chaos et ses prêtres. Le savoir des prêtres de Forsagh affrontaient les Morts-vivants et Vampires de l'ancien temps. Leur connaissances étaient convoitées par les prêtres d'Ecate désireux que leur déesse enfante d'un fils parfait qui ne serait pas soumis au Chaos pour y incarner toute sa volonté et devenir ensuite la déesse vivante via son avatar. Une prêtresse d'Ecate, la plus ancienne, celle que l'on nommait Mère, infiltra le culte de Forsagh et s'empara des grimoires anciens. Un destin funeste venait de se tisser. Par la magie noire elle accoucha d'un œuf qui devait mûrir pour devenir ensuite un enfant parfait, pouvant manier toute magie sans succomber aux appels du Chaos. Mère couva amoureusement son œuf sous le regard d'Ecate, dans sa forteresse des terres lointaines.





La forteresse fut découverte par les prêtres de Forsagh et s'ensuivit une guerre terrible. La citadelle fut prise d'assaut et les prêtres affrontèrent Mère et ses Succubes. Elle fut défaite et son œuf emmené au loin pour y être enfermé en un lieu dont jamais l'enfant ne pourrait sortir.

Mère trouva le moyen de s'échapper. Affaiblie par son enfantement elle perdit une grande partie de sa magie et se réfugia dans l'ombre. L'œuf fut emmené à l'Ouest, sur une île et enfermé dans un lieu secret scellé par une clef d'argent. De ce que l'érudit comprends des indications données situe cette île le long des cotes arabes, celle que l'on nomme aujourd'hui l'Île Aux Sorciers et qui possède une sombre réputation.

Myrdin a réussi à retranscrire une prophétie du livre des morts.

Il est dit qu'un jour Mère reviendra chercher son enfant, plongeant le monde dans les ténèbres. Ce jour là des héros se dresseront, trouveront l'enfant et scelleront à jamais son pouvoir. L'ordre sera de nouveau rétabli. L'érudit comprends que l'œuf et Mère sont liés. L'œuf va arriver à maturité et peut être que sa prison ne pourra le retenir longtemps si son pouvoir augmente.

Il ne peut en dire plus et a encore besoin de temps pour tout déchiffrer pendant un jour ou deux.

Les craintes de Myrdin

L'érudit mettra en garde nos aventuriers sur les tenants et les aboutissants de cette sombre légende. Pendant la nuit, il a rêvé et il lui semble

important de d'alerter les joueurs sur ce qui ressemble à une prémonition : des flammes, des cris, des hommes et des femmes fuyants une ombre ailée. Il donne le conseil suivant :

« Si vous êtes en danger, il existe au Sud de la cité, un port de pêcheurs, constitué d'anciens esclaves affranchis. Le village se nomme Port-aux-Crânes. Si vous payez bien ils peuvent vous faire traverser la mer vers les terres arabes et aller vers l'Ouest en longeant les cotes pour rejoindre un second port nommé Somjek, au Sud-Est. J'espère que ce conseil ne vous sera jamais utile... et n'ayez jamais le besoin de fuir... Mais sait-on jamais. Les rêves sont parfois difficiles à traduire. »

À l'attention du Maître du Jeu

La prophétie est totalement fausse. Une autre faction entre en jeu. Et la véritable menace de la campagne se trouve ici.

Tzeench connaissait les plans de Mère. Le dieu de la magie voyait là d'un très bon œil la venue de cet enfant pouvant emmagasiner la puissance d'une déesse du mal et apte à recevoir l'âme d'un des plus puissants Duc du changement : Hal'Nuriel.

Alors quand le culte de Tzeench retrouva le livre des morts, un sorcier y imposa une prophétie et le reposa dans le tombeau. Le livre attendrait qu'un jour quelqu'un le trouve. Par malchance ce sont nos aventuriers qui seront pris dans ce plan machiavélique du dieu tisseur de destinée. Tzeench sait attendre et lui seul connaît ses plans. Les hommes qui ont aidés nos aventuriers lors de l'aventure du temple sont des cultistes de Forsagh mais leur



maître prie Tzeench et connaît la vérité, aussi sombre soit elle. Nos aventuriers vont aller rechercher cette prison et participeront à sortir l'enfant de ce lieu pour ensuite le livrer au dieu du chaos, tout en croyant travailler du bon côté.

Jour 6

Le jour où tout se précipite

Le Maître du Jeu fera en sorte que cette journée soit épique pour l'un des grands souvenirs de la campagne.

Plusieurs actions se dérouleront en même temps.

À l'extérieur des troupes de Canaval se rapproche par petits groupes. Des infiltrés se rendent aux portes de la ville, guettant le déclenchement des explosions pour agir et laisser les portes ouvertes pour l'assaut des troupes extérieures.

Des hommes partent dans les égouts prêts à allumer les mèches qui feront exploser les sites principaux de la ville. Une unité d'élite est envoyée s'infiltrer au palais pour trouver l'érudit.

Une autre, avec à leur tête Wolfgang, ont pour but de supprimer les aventuriers après le combat final dans l'arène (si le Nain ne le fait pas).

Le combat dans l'arène

Des mercenaires de Philany ont pénétré dans les tribunes et réussi à y faire entrer des armes de jet (arcs).

Note au M.J.

Nous partons du principe que les aventuriers seront soit auprès du Prince ou dans les tribunes soit au sein de l'arène pour combattre. Pour le reste des situations décrites au-dessus, le M.J. improvisera. Sachez que quoiqu'il arrive Myrdin sera trouvé et emmené par les hommes de Mère. Vous pouvez organiser une dernière tentative pour que nos aventuriers tentent de sauver l'érudit, avec l'intervention des soldats du Prince restés au palais pour un combat épique ; le final sera le même : Myrdin est kidnappé et disparaît.

Le combat attirent la foule au Colisée. Dans les tribunes la Princesse de Canaval se tient dans la tribune d'honneur près du Prince. Tenter d'assassiner Mère est une très mauvaise idée. Bien qu'elle n'ai pas accès à toute sa magie actuellement Mère reste un être ancien très puissant et peu faire face à des aventuriers trop prétentieux. De plus le Prince ne voudra surtout pas qu'un pugilat se déroule dans les tribunes officielles. Si Philany gagne le combat alors il organisera une riposte armée avec des cités environnantes.

Le Nain Snory sera confronté à nos aventuriers et Omhouk. Une armure de cuir leur sera donnée et ils choisiront leurs armes. Le Nain sera accompagné d'un gladiateur avec lui, suivant le nombre d'aventuriers en face. Le mieux serait qu'il n'y en ai qu'un seul joueur pour l'affronter.

Chaque participant est acclamé par la foule saluant son « maître ». Puis le combat débutera. Faites-en sorte que ce pugilat soit terrible. Le Nain tranche dans le vif et est rapide. Jet de



- Investigation et résolution d'énigmes.

- Interprétation, élocution, mimiques et défauts liés au personnage.

- Respect de son alignement.

- Actions réussies ou non dont le choix semble cohérent.

- Stratégie dans les combats, initiatives, sang froid et analyse des situations.

- Animation de la partie, bons mots, traits d'esprit.

Perception pour voir le collier et ses inscriptions de près. Sur un jet réussi le joueur peut comprendre qu'il ne s'agit pas seulement de runes mais de symboles terribles. Le combat doit durer ; sur son trône, le Prince grince des dents et Omhouk se bat superbement bien (animez le combat comme si il avait vraiment lieu même si l'issue est inévitable).

Il faudra briser le collier du Nain pour qu'il ne soit plus sous l'emprise de Mère. Il s'effondrera alors au sol puis reprendra progressivement ses esprits.

En attendant il mettra au tapis votre aventurier et tuera Omhouk dans l'arène. Ce qui provoquera un grand désarroi dans l'assemblée. Philany a perdu. C'est alors que le Nain s'approchera de la tribune du Prince et lancera :

« Alors, humain, est ce là vous ce que peuvent donner vos champions ? Je suis Snory et je réclame mon dû pour ma victoire. Pas d'autres champions pour défendre son honneur. Toi Prince peut être ? »

À ces mots le Prince sera touché au vif et pris d'orgueil. Le peuple commencera à scander son nom et le réclamera dans l'arène.

Mère semble sourire et profiter de sa victoire silencieusement.

Le combat a bien lieu. Le prince entre dans l'arène et embrasse un pendentif qu'il sort de sous son armure : une tête de loup.

Il semble sûr de lui et prêt au combat. Il approchera d'un pas décidé.

À l'attention du Maître du Jeu

À vous d'improviser le combat. Le Nain doit perdre son pendentif pendant l'affrontement. Le combat fait rage et le Prince Oswald se bat comme un diable blessant Snory, esquivant ses coups. Le Nain grogne, hurle et redouble ses coups... Il frappe fort. Les passes d'armes s'enchaînent et le public est fasciné par le spectacle. La foule scande le nom des deux gladiateurs. Le combat est incertain lorsque le Prince atteint d'un coup adroit le collier de fer du Nain. L'artefact brisé, tombe au sol. Une petite secousse se fait sentir comme si le sol ressentait la chute de l'objet. Tout le monde s'arrête et un silence de mort s'établit dans l'arène. Snory se relève regarde le Prince et ne semble pas comprendre... Comme perdu il reagrd hagard à droite et à gauche comme décontenancé.

Mère se lève alors dans la tribune, agite une main et interpelle le Nain qui lui répond.

« Toi, sorcière, c'est toi. Traîtresse. »

Elle semble sourire à ces mots. Comme donnant un signal, elle abat alors son bras et une flèche part depuis l'arène transperçant le Prince de part en part. Le public se lève et Mère toujours debout rit aux éclats. Puis un second projectile siffle, suivi d'une détonation puis plusieurs autres explosions des quatre coins de la ville. Les habitants sont terrifiés.

Mère hystérique, dans sa tribune ordonnera :

« Tuez-les, tuez-les tous », puis disparaîtra à la vue de tous.



C'est la panique, des hommes armés surgissent de partout affrontant les soldats loyaux. Dans un dernier souffle le Prince demandera aux aventuriers de fuir. le Nain couvrira la fuite des aventuriers, tranchant des ennemis de sa lourde hache, jurant après la sorcière. Ce dernier disparaîtra dans la foule attaquant tout homme de Canaval et cherchant la sorcière.

Faites-en sorte de réunir vos aventuriers dans cette panique générale. Ils leur faut sortir de la ville et partir en quête de l'île citée dans les écrits traduits par Myrdin. Faites-leur comprendre que la ville est perdue. Des unités arrivent de l'extérieur et le palais brûle déjà ; la milice est en déroute.

Ils assisteront à l'incendie de Philany, et peuvent essayer de sauver des civiles mais il est trop tard. La cité va tomber aux mains de la soldatesque de Mère.

Philany va être annexée par Canaval ce qui sonne les prémisses d'une guerre imminente et inévitable.

Le Maître du Jeu improvisera la fuite des joueurs entre deux combats, les incendies, la panique générale, les portes qui se referment lentement, poussées par les hommes de Canaval pour emprisonner les habitants dans leur prison de feu. Pour ce qui est de Mère, elle assistera à la chute de Canaval du haut d'une tour de la ville sous la forme d'une succube ailée.

Les aventuriers seront pris en chasse par l'unité de Wolfgang.

De son côté, Mère a récupéré les ouvrages et capturé l'érudit pour les lire ; elle possède de plus la clef. Quant

à Tzeench son plan se déroule sans accroc.

La fuite de Philany

Ils leur faudra chevaucher plusieurs jours pour arriver à Somjek. Une partie du Sud dépend du territoire de la principauté de Canaval. Des hommes seront envoyés à leur recherche et une prime de 150 CO par tête sera offerte : mort ou vif.

Ils devront peut-être se cacher dans leur avancée. Quoiqu'il arrive, aux abords de la principauté de Somjek des cavaliers arriveront sur eux et les chargeront. Il s'agit de Wolfgang et de ses hommes (le tout égal au nombre d'aventuriers).

Le combat est inévitable, l'orgueil de Wolfgang a été touché lors de l'histoire du temple et il fera tout pour les tuer.

Si les aventuriers gagnent l'échauffourée, Wolfgang sera abandonné par ses hommes mais se battra jusqu'au bout. Avant de mourir Wolfgang prononcera ces quelques mots : « s'il me voyait, l'imbécile. » un voile semble se lever sur le visage de Wolfgang, un sourire s'esquisse. « Adieu Compagnons » dira-t-il, le regard perdu dans un vieux souvenir.

Malgré le combat gagné contre Wolfgang, la victoire est amère. Canaval s'est emparée de Philany, la guerre va bientôt frapper ses terres. Ils partent pour une quête à l'aveuglette ignorant que dans l'ombre le tisseur de destin est aux manettes.

À l'attention du Maître du Jeu

Sachez Mj que Wolfgang faisait partie



de la compagnie Doucefleur. Lors de leur affrontement avec Drachenfels ce dernier a subi une malédiction détournant son cœur de la compagnie et l'emplissant de ténèbres. Dans ses voyages il rencontra la princesse et voua son existence à la servir, elle et sa Déesse.

Port-Aux-Crânes

Le scénario s'arrêtera avec leur arrivée sur la crête d'une colline. Devant eux, en contrebas, une petite ville portuaire avec sa jetée où une myriade de mouettes bruyantes terminent les restes de poissons, des pêcheurs occupés à replier des filets, des bateaux amarrés

à un grand port et une rangée de toits avec en son centre, un promontoire rocheux sur lequel s'élance un phare : un drapeau flotte au dessus, affichant l'effigie de la cité ; trois crânes et deux os barrés.

Distribution de l'expérience

Selon l'expérience de vos personnages, vous pouvez leur offrir plus ou moins de points d'expérience en fonction des intrigues secondaire et principale résolue ou auquel ils ont participé. Ainsi qu'un point de destin après ce scénario.

Port-Aux-Crânes

