

JEUX INTERDITS

Un scénario pour Portes, Monstres & Trésors

CRÉDITS

Écriture, mise en page : Arasmo.

Carte : Etherne of Zula.

Inspiré du scénario l'Enfant dans le Puits d'Etherné of Zula.

Préparation : en plus de l'adaptation à son cadre de jeu, le MdT aura un travail de préparation à fournir pour étoffer le village ainsi que les descriptions du puits. Il a aussi intérêt à bien connaître les sections Contexte et Histoire Ancienne du scénario, car le PJ aura l'occasion au cours du scénario d'apprendre des informations tirées de ces sections.

SYNOPSIS

Le scénario se déroule dans une région frontalière d'un empire humain, autrefois dominée par un royaume goblin. Le PJ est censé descendre dans un puits d'extraction abandonné afin de chercher une enfant du village voisin qui y est descendue par jeu. Selon ses actions, le PJ pourra trouver une épée magique, un allié inhabituel et découvrir des informations sur l'histoire ancienne du monde.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Cadre de jeu : médiéval-fantastique classique avec un empire humain en pleine expansion et des gobelins devenus une race exploitée. Le cadre de jeu reste volontairement vague pour faciliter les adaptations.

Nombre de joueurs et durée : le scénario est prévu pour durer entre trente minutes et une heure avec un PJ de niveau 1. Deux villageois serviront de compagnons d'armes.

Type de scénario : le scénario repose plus sur l'exploration que sur les combats, deux des trois rencontres prévues pouvant avoir une résolution pacifique.

CHRONOLOGIE

- Environ 40 ans auparavant : un prospecteur convoite les supposées richesses d'un antique royaume souterrain des gobelins. Il embauche des habitants du village de Suif pour creuser un puits d'extraction et découvre un passage vers le royaume. Peu après le début des fouilles, il est assassiné par Arzimbul, son guide goblin, qui trouve une autre sortie.
- Cinq ans auparavant : Arzimbul, devenu un hors-la-loi défenseur de la cause goblin, retourne dans la région. Traqué par des mercenaires, il se réfugie dans l'ancien puits d'extraction de l'expédition, et espère y semer ses poursuivants. Hélas pour lui, le passage qu'il avait emprunté autrefois est inondé et les mercenaires condamnent le puits. Il parvint néanmoins à survivre, au détriment de sa santé mentale.
- Le jour même : le puits est devenu un lieu de jeu pour les enfants. Une enfant descend dans le puits. Arzimbul la capture et l'amène dans son repaire.

CONTEXTE

L'origine du puits

Quarante étés auparavant, un explorateur vint au hameau, accompagné d'un jeune gobelin du nom d'Arzimbul, qu'il aurait acheté à un magicien ; il désirait prospecter la Montagne des Rois Gobelins et embaucha quelques villageois. En s'aidant de cartes antiques et des indications du gobelin, il trouva l'emplacement, puis demanda aux villageois de creuser un puits d'excavation. À sa grande joie, il avait bien découvert un passage vers l'ancien royaume gobelin. Il voulut reconnaître les lieux avec son guide. Comme il tardait à remonter, les villageois descendirent : le guide semblait avoir disparu, et à la vue du cadavre et du fantôme de l'explorateur, ils fuirent les lieux sans demander leur reste.

La fin d'Arzimbul

Il y a cinq étés, des aventuriers vinrent au hameau et demandèrent aux habitants de les aider à débusquer Arzimbul, dont ils avaient remonté la piste jusqu'ici. Les villageois avaient entendu parler des exploits d'Arzimbul, le Libérateur des Gobelins. Se souvenant du rôle d'Arzimbul dans l'expédition, le chef du village les guida vers le vieux campement. Les mercenaires fouillèrent les environs et trouvèrent des traces d'occupation récente. Soupçonnant que le gobelin s'était réfugié dans le puits, mais craignant qu'il les attire dans un piège, ils se contentèrent de condamner le puits et poursuivirent leurs recherches. On ne les revit plus par la suite.

Jeux interdits

Malgré les récriminations des parents, les enfants du village de Suif adorent jouer près du puits de forage de l'ancienne expédition, se prenant pour des aventuriers se préparant à vaincre l'infâme bandit Arzimbul, qui selon la légende serait encore dans le puits.

Tôt ce matin, Helen, la fille du chef du hameau, a convaincu ses camarades qu'il était temps de passer aux actes ! Elle espère bien ainsi gagner l'affection du beau Alduin, le fils du forgeron.

Les enfants ont « emprunté » quelques outils et une corde aux grands, puis ont enlevé les planches qui condamnaient le puits. Munie d'une redoutable épée en bois, Helen descend le puits sous le regard admiratif d'Alduin et des autres. Elle disparaît dans les ténèbres, puis ils l'entendent crier d'une voix excitée : « il y a un escalier plus bas, je vais descendre ». La corde se ramollit alors, et ils entendent ses pas résonner dans le puits, de plus en plus faiblement. Alors qu'ils la supplient de revenir, un hurlement les interrompt. Terrifiés, les enfants laissent tomber la corde et se ruent vers le hameau pour avertir les adultes.

L'histoire d'Arzimbul

Autrefois craints de tous, les gobelins ne sont plus qu'un ramassis de domestiques ou de paysans miséreux au service des humains. Quelques gobelins tentèrent de redonner à leur peuple sa gloire d'antan, et Arzimbul est le plus célèbre d'entre eux.

Durant sa jeunesse, Arzimbul servit de domestique à un magicien ; celui-ci lui apprit à lire et lui donna libre accès à ses ouvrages, car il désirait prouver à ses pairs que même une peau-verte pouvait être civilisée. Arzimbul apprit des rudiments de magie et se passionna bientôt pour l'histoire de son peuple, au point de devenir un expert en la matière. Un explorateur à la solde de l'Ordre des Nécromanciens entendit parler de ce curieux savant ; lui-même s'intéressait de près à l'antiquité gobeline, car il espérait trouver la légendaire épée Vraie Mort, qui serait capable de tuer même les créatures spectrales. Il acheta Arzimbul à prix d'or et se concilia ses bonnes grâces en prétendant vouloir réhabiliter l'histoire gobeline aux yeux des humains. Grâce au savoir d'Arzimbul, il put retrouver l'emplacement de la Montagne des Rois Gobelins, fief de l'ancien royaume de Kazabrugor et du dernier porteur connu de l'épée.

Mais en voyant l'explorateur saccager les ouvrages de ses ancêtres durant l'exploration des galeries, Arzimbul comprit qu'il avait été dupé ; éperdu de rage, il le tua, puis s'enfuit dans le réseau de galeries, qui comportait de nombreuses sorties encore praticables plus haut dans la montagne.

Par la suite, Arzimbul devint un héros parmi les gobelins : il incita ses congénères à s'intéresser à leur glorieux passé, adressa une pétition aux dirigeants humains pour demander la libération de son peuple, et mena de nombreuses révoltes dans les cités du Sud. Hélas, les rangs de ses fidèles se clairsemèrent au fil des années à cause de la répression impitoyable des humains, et il fut réduit à l'état de fugitif solitaire. Il chercha à gagner le nord, là où se trouvait l'ancien royaume souterrain, mais des mercenaires remontèrent sa piste. En désespoir de cause, il fonça vers le campement de l'expédition, espérant semer ses poursuivants dans les souterrains. Abandonnant sa monture, il descendit en toute hâte le puits, au moyen d'une vieille corde qui traînait dans le campement. Cependant, il ne put fuir bien loin, car la plupart des galeries étaient inondées. Pire encore, les poursuivants condamnèrent l'entrée du puits plutôt que de prendre le risque de descendre. Cerise sur le gâteau, Arzimbul devait partager les lieux avec des araignées géantes, des chauvesouris, ainsi que le fantôme du prospecteur... Le goblin tenta à plusieurs reprises de se hisser jusqu'au sommet du puits, mais l'âge et les épreuves l'avaient trop affaibli.

Si l'isolement et la présence du fantôme altérèrent sa santé mentale, il parvint à trouver des moyens de subsistance : il se nourrissait de champignons et de chauvesouris, et prélevait l'eau des parties inondées.

Au bout de cinq ans de cette rude existence, Arzimbul n'était plus qu'un vieillard brisé et à moitié fou, ayant perdu tout sens du temps. Lorsqu'il entendit Helen, il crut que les mercenaires revenaient pour le tuer. Il se cacha donc dans les ténèbres, gourdin en main : se rendant compte qu'il n'avait affaire qu'à une enfant, il alla à sa

rencontre, sans même penser qu'il la terrifierait tant il était ivre de joie à l'idée de pouvoir parler à quelqu'un... L'enfant hurla de peur ; surpris et presque aussi paniqué qu'elle, il lui donna un coup de gourdin au front. Mortifié par son acte, il la ramena derechef dans son repaire au fond du puits. Il est désormais en train d'essayer de la soigner.

HISTOIRE ANCIENNE

Le Pays de la Nuit

Eternelle

Située dans les profondeurs du monde, cette région est représentée comme un enfer où vivent toutes sortes de spectres. En se rapprochant de la surface, ces spectres deviennent de plus en plus matériels. Les gobelins croient que toutes les créatures du monde sont originaires du Pays de la Nuit Eternelle.

Le Premier Guide

Il était autrefois le dieu principal des gobelins. Dans la mythologie goblinique, le Premier Guide est celui qui a conduit les « êtres qui parlent » (humains, elfes, gobelins, nains, etc.) hors du Pays de la Nuit Eternelle. Le Premier Guide entama ensuite un long rituel qui le transforma en soleil capable de guider à jamais les êtres qui parlent. Durant la préparation de son rituel, il chargea les êtres qui parlent de surveiller les frontières avec le Pays de la Nuit Eternelle. Toutefois, les dissensions se firent bientôt jour : les nains et les gnomes voulurent exploiter les richesses des profondeurs, les humains et les elfes préférèrent parcourir le monde, et seuls les gobelins gardèrent leur mission à cœur.

Le royaume goblin de Kazabrumgorum fut fondée à l'endroit même où les êtres qui parlent gagnèrent la surface pour la première fois grâce au Guide et les gobelins patrouillaient les profondeurs pour escorter les spectres fuyant le Pays de la Nuit comme ils l'avaient fait autrefois ou bien affronter les invasions destinées à ramener les anciens spectres vers les profondeurs.

Au début, les gobelins recevaient parfois le renfort des autres peuples, mais ils se retrouvèrent bientôt seuls face aux spectres ; ils furent alors submergés et nombre des leurs furent capturés par les spectres. Sous le règne de Grimzughôl, la situation devint tellement critique que les passages vers le Pays de la Nuit Eternelle furent condamnés ; la plupart des gobelins s'établirent alors à la surface. C'est à ce moment-là qu'un peuple humain envahit la région : ne croyant pas plus au Premier Guide qu'à la mission ancestrale des êtres qui parlent, il déporta les gobelins dans le sud de ses territoires. Plutôt que de connaître le même sort, Grimzughôl et ses derniers fidèles se réfugièrent dans les souterrains et bouchèrent les entrées principales vers la surface, ne gardant que quelques entrées secrètes pour lancer des attaques contre les colons humains. À la mort de Grimzughôl, ultime descendant de la lignée des rois gobelins, les derniers gobelins libres abritèrent son squelette et son épée dans la Salle des Ancêtres, puis se suicidèrent dans la Salle des Prières autour de la statue du Premier Guide.

La Vraie Mort

Selon la légende, la Vraie Mort est une épée que le Premier Guide aurait fait forger avec une parcelle de sa propre âme pour détruire les spectres du Pays de la Nuit Eternelle ; il la confia au premier roi goblin de Kazabrumgorum avec ces mots : « ton peuple n'est pas le plus fort,

mais il est le plus loyal. Je sais que toi et tes descendants accomplirez votre tâche jusqu'à la fin. » Lors du solstice d'été, les âmes des spectres étaient offertes au Premier Guide, leur énergie lui permettant de conserver sa forme solaire.

INTRODUCTION

Pourquoi le PJ se rend-il au village ?

Trois exemples :

- Aventurier attiré par les rumeurs sur les richesses de l'ancien royaume goblin. Il désire peut-être se rendre sur les lieux de la précédente expédition et obtenir une « concession d'exploration » (pour lui-même ou un employeur) auprès du chef du village, qui est l'autorité locale la plus proche.
- Agent chargé par le gouvernement régional de prélever une taxe quelconque. Comme le village n'a plus été taxé depuis longtemps, le PJ est censé se montrer serviable vis-à-vis de la population en l'aidant à résoudre ses petits problèmes locaux ;
- Agent d'une organisation désireuse de reprendre contact avec un ancien membre qui se serait établi ici pour se faire oublier.

ARRIVÉE

En début de matinée, le PJ s'approche d'un hameau bordant un ruisseau, qui semble connaître une grande agitation : vingt hommes et femmes discutent entre eux et avec un groupe de dix enfants, la plupart en larmes.

Vraie Mort, épée courte magique

Propriété : dissipe instantanément les créatures spectrales : fantôme, spectre, etc.

Le chef du village, un petit homme au visage émahi qui semble à peine tenir debout, remarque le personnage ; une fois rassuré sur ses intentions, il lui demande son aide.

« Mon enfant, cette petite folle de Helen, est descendue dans le vieux puits hanté, à une heure de marche d'ici ; d'après ce que me racontent les enfants qui avaient assisté à sa descente, elle se serait éloignée de sa corde, aurait hurlé et n'aurait pas répondu à leurs appels par la suite. Les enfants viennent de revenir au village. Je suis en trop mauvaise santé pour descendre, mais Melick et Johan, se sont portés volontaires. Vous m'avez l'air bien équipé, peut-être que vous pourriez nous donner un coup de main... »

Les PNJ

GERGAN, CHEF DU VILLAGE.

S'il reste calme en apparence, il est mortellement inquiet pour son enfant. Manifestement diminué par une maladie, il est terriblement maigre et semble très faible.

AL N, MV 36 m (12 m), CA 9 [10], DV 1 (3 PV), #AT 1, DG 1d3 (couteau), SV H0, ML 7

MELICK ET JOHAN

Les deux costauds du village meurent d'envie de prouver qu'ils ont l'étoffe de héros.

AL N, MV 36 m (12 m), CA 9 [10], DV 1 (6 PV), #AT 1, DG 1d3 (couteau), SV H0, ML 8

PRÉPARATION

Interroger les villageois : Le chef du village expliquera rapidement l'historique du puits et les enfants pourront détailler ce qui s'est passé. Le MdT peut utiliser les informations des sections l'Origine du Puits, Jeux Interdits et la Fin d'Arzimbul.

Trouver de l'équipement : les villageois peuvent fournir tout le cordage nécessaire, ainsi que des torches et des outils (pioche, pelle, etc.). Le chef du village brandit aussi un vieux parchemin :

« J'ai acheté ce parchemin auprès d'un colporteur il y a quelques années : il m'a dit que c'était une relique des temps anciens et qu'il suffisait de lire les instructions pour activer une puissante magie. Comme je ne sais pas bien lire, je n'ai pas malheureusement pas tout compris et je me demande si je ne me suis pas fait avoir. Vous pouvez jeter un coup d'œil ? »

Le parchemin peut servir de sort de Bénédiction, mais aussi dissiper un fantôme. Particularité, il peut être lancé par n'importe quelle classe de personnage. Voici ce qu'il est écrit en langue commune :

« Bénédiction d'Illarius.

Ce sort fabuleux met à la portée du commun des mortels une magie autrefois réservée aux seuls spécialistes. La grâce divine touchera aussi bien les vivants que les morts : les premiers seront renforcés face à l'adversité, et les seconds apaisés pour l'éternité. Prononcez la formule à haute voix en pointant du doigt votre cible et la magie opérera. Voici la formule : *Magister nos liberat nocte.* »

Fouiller le vieux campement : le campement se résume à quelques cabanes en bois en piteux état et à des tentes en toile depuis longtemps pourries. Les villageois ont emporté avec eux le gros du matériel, et il ne reste plus que quelques cordes.

Regarder les puits : au bout de dix mètres, la lumière du soleil ne pénètre plus. À cet endroit, la gaine du puits, en pierre taillée, s'arrête et on peut deviner un passage latéral (vers zone 8). Une torche ou un objet éclairé par un sort de Lumière révélera des ouvertures latérales (vers zone 8, 2, 3) ainsi qu'un escalier creusé dans la paroi du conduit de descente à environ quinze mètres de profondeur.

Sonder le puits : un objet arrive au fond en 3 secondes environ, ce qui équivaut à une profondeur de 80 m.

Héler Arzimbul : Les personnages n'obtiennent aucune réponse, mais entendent à intervalles plus ou moins réguliers des cris (ceux du fantôme de la zone 5).

Utiliser les compagnons

Les compagnons ont trois utilités principales : augmenter les chances de survie du PJ, permettre au joueur de continuer l'aventure si son PJ périt, et donner l'occasion au joueur de gérer un groupe.

Par défaut, Melick et Johan sont des têtes brûlées fonçant vers le danger : ils tailladeront le cocon en 3, attaqueront le fantôme en 5 ou le gobelin en 7...

Au PJ de canaliser leurs ardeurs et de les amener à respecter ses ordres. Si le PJ est lui-même costaud, il peut tenter l'intimidation, mais il sera sûrement plus efficace de faire valoir son expérience d'aventurier ou de rappeler que leur but est de retrouver un enfant, pas de jouer aux héros.

Capable d'adapter sa couleur à son environnement, elle surprend un adversaire avec un résultat de 1-3 sur 1d6. Sa morsure est vénéneuse, paralysant sa victime pendant 2d6 rounds à moins que celle-ci ne réussisse un Jet de Sauvagerie contre le poison avec un bonus de + 2.

Comportement

Les deux araignées se reposent dans leur repaire (zone 3) et se nourrissent des chauvesouris des zones 5 et 8. Elles craignent Arzimbul à cause de ses projectiles magiques. Elles sont plus faibles que celles décrites dans le livre de base. Si elles sont vaincues, elles se replieront dans leur repaire, et les personnages ne rencontreront plus de monstres errants.

Monstres statiques

La nuée de chauvesouris : zone 6

Le fantôme de l'explorateur : zone 5.

Arzimbul : zone 7

LE PUIITS

1 - La descente

Au bout de quinze mètres de descente, au niveau du passage vers la zone 8, la gaine du puits en pierre taillée cède la place à la roche nue. À cet endroit, le conduit s'élargit et un escalier très raide, taillé dans la roche, permet de descendre ; la corde que les enfants ont relâchée repose sur une des marches. Désormais, les hurlements du fantôme de la zone 5 sont parfaitement audibles. Lorsqu'ils arrivent au niveau des zones 6 et 7, ils peuvent entendre une voix nasillarde venant de la zone 7.

MONSTRES DU PUIITS

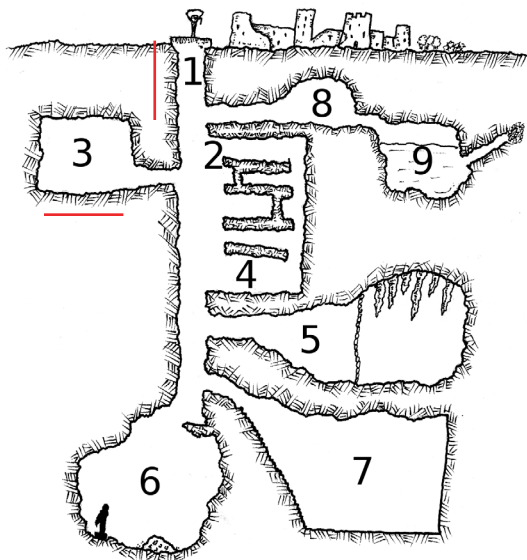
Monstres errants

ARAIGNÉES-CRABES GÉANTES

#M 2, AL N, MV 18 m (6 m), CA 9 [10], DV 1, #AT 1, DG 1d3+ poison, SV G1, ML 5, CT -, PX 18

Description

Cette araignée de 1 m de long ne file pas de toile, mais peut parcourir des surfaces verticales et des plafonds pour bondir sur sa proie.



REPÈRES

Une barre rouge équivaut à une distance de 15 m, soit la longueur de la salle 3 ou la distance entre l'entrée de 1 et celle de 8.

Note : la statue n'est pas à l'échelle

2 - Les plateaux

Ces quatre plateaux taillés dans la roche sont couverts de mousse et de champignons grisâtres.

EXEMPLES D' ACTIONS

Chercher/fouiller : si les champignons semblent tous se ressembler à première vue, un œil exercé détecte de légères variations dans les formes et les couleurs. Tous les champignons sont comestibles et n'entraînent aucun effet secondaire. La variété avec le chapeau le plus large et la teinte la plus sombre a meilleur goût que les autres pour un palais humain.

3 - Le repaire des araignées géantes

Pour accéder au repaire, les PJ devront se balancer au bout de leur corde afin de s'agripper à la paroi puis emprunter le petit couloir menant à cette galerie.

Autrefois, le repaire devait être un lieu de stockage : des étagères, la plupart effondrés, bordent les murs en pierre taillée, et des rangées de tonnelets éventrés et au bois pourris occupent le fond de la pièce. Le sol est recouvert d'une mélasse noirâtre et glissante mêlée de débris de vaisselle en terre cuite. Un cocon de 20 cm de haut repose à proximité de l'entrée

Spécial : les personnages qui courent ont 2 chances sur 6 de tomber à chaque round.

EXEMPLES D' ACTIONS

Chercher/fouiller : le contenu des tonnelets a dépassé depuis longtemps la date de péremption et la vaisselle n'a aucune valeur. Une des pierres du mur derrière les tonnelets sonne creux et dissimule une petite alcôve contenant deux bols en bois tenant dans le creux d'une main et remplis d'une substance pâteuse et collante de couleur brune, qui fonctionne comme une potion de soin si elle est entièrement appliquée sur une blessure.

Détruire le cocon : le bruler est dangereux, car la mélasse qui couvre le sol est inflammable. Comme la soie du cocon est gluante, une arme peut se retrouver coincée si le personnage échoue un test de Sauvegarde contre la Pétrification avec un bonus de + 2. 2 rounds sont alors perdus.

Prendre le cocon : le cocon est très léger et peut être porté à une main. Il éclora au bout de 1d6 jours.

Si les PJ n'ont pas encore combattu les araignées-crabes, le round suivant la capture ou la destruction du cocon, les araignées-crabes interviennent et leur Moral passe à 12.

4 – Plateau inférieur

Ici, des compartiments de plantes quadrillent le sol mousseux, à la manière d'un jardin. La plupart des plantes sont flétries, sauf une variété qui a proliféré : une plante d'environ un mètre de haut, à la tige brune, aux feuilles larges et dont les fleurs ressemblent à des yeux pourvus de pétales roses. Sur une des parois est gravée une inscription en langue commune et en goblin : «Jardin des Rois».

5 – Salle des ancêtres

Description : vers le milieu de la caverne, d'imposantes chaines rouillées relient le sol au plafond. Des formes sont sculptées à même les parois. Dans la première partie de la caverne sont alignées des têtes de gobelins grimaçants sculptés dans la pierre avec un grand luxe de détails ; par endroit, les sculptures sont effritées, révélant des crânes goblinoides. Au fond de la caverne, un goblin représenté grandeur nature brandit une épée. Des inscriptions ont été gravées devant cette sculpture.

Un squelette git à côté des inscriptions. Une silhouette translucide fait les cent pas dans les parages, tour à tour murmurant et hurlant des phrases telles que :

- Épargne-moi tes récriminations, Arzimbul, je n'ai que faire de tes ancêtres, je m'intéresse seulement à leurs richesses. Tu es bien naïf si tu croyais qu'il en était autrement.
- Cette caverne devait être un tombeau. Mmm, le goblin qui tient l'épée, là, ne serait-ce pas le fameux Grimzugbøl? Déchiffre-moi ces inscriptions.
- Honneur à Grimzugbøl, défenseur des Cavernes du Premier Guide, et pourfendeur des créatures du Pays de la Nuit».
- Je le savais! Son épée est sûrement dans les parages ; chez les gobelins, les trésors ne sont jamais bien loin des morts... L'ordre des Nécromanciens me récompensera grassement : une épée qui détruit les morts-vivants, quelle aubaine pour eux! Plutôt que de t'indigner, Arzimbul, rends-toi utile et passe-moi la pio...»

EXEMPLES D' ACTIONS

Casser les sculptures : les sculptures des têtes n'abritent que des crânes ordinaires de gobelins, certains étant fracturés. Par contre, un squelette complet de goblin ainsi qu'une épée courte se trouvent derrière la sculpture du fond. La lame de l'épée est entièrement noire, de la lame au pommeau finement ouvragé. Si le bandeau de cuir qui couvre la poignée est fendillé, le reste de l'épée semble en excellent état.

Déchiffrer l'inscription. Des PJ connaissant la langue goblinique ou lançant une Lecture des Langages peuvent lire : «honneur à Grimzugbøl, défenseur des Cavernes du Premier Mort, et pourfendeur des créatures du Pays de la Nuit».

Parler au fantôme : le fantôme ignore totalement le groupe tant qu'un personnage ne cherche pas à déplacer le squelette ou à prendre l'épée.

Déplacer le squelette ou prendre l'épée : le fantôme attaquera le personnage accomplissant cette action.

Lancer un sort sur le squelette : utiliser le parchemin sur le squelette fait disparaître le fantôme. Le MdT peut aussi autoriser l'utilisation d'un sort de Bénédiction sur le squelette.

FANTÔME MINEUR

#M 1, AL CN, MV 36 m (12 m), CA 8 [11], DV 1, #AT 1, DG Toucher Spectral 1d3, SV G1, ML 12, CT -, PX 40

Spécial : ne peut être atteint que par des armes magiques, telles que l'épée noire.

Réactions du fantôme

Un personnage déplace le squelette : «je n'ai pas fini ce que j'ai à faire ici : je dois trouver l'épée!» Le fantôme attaque, mais arrête au round suivant si personne ne touche le squelette.

Un personnage prend l'épée : «Donne-la-moi, Arzimbul, ou je t'étripe!» Le fantôme attaque, mais arrête au round suivant si personne ne tient l'épée.

Le fantôme prend l'épée : il l'utilise pour se transpercer tout en murmurant «Enfin libre» puis disparaît.

6 – Salle des Prières

Description : Une puissante odeur acre émane de la grotte. Un escalier taillé dans la roche permettait autrefois d'accéder à la salle, mais le gros de la paroi s'est effondré : une corde est obligatoire pour descendre. Le sol est grisâtre et spongieux : une couche de guano de près de 50 cm de profondeur s'est accumulée depuis qu'une nuée de chauvesouris niche au plafond de la grotte. Au centre, une statue de 2 m de haut représentant un humanoïde debout

a été érigée : elle est tellement maculée d'excréments que les détails sont indiscernables.

Spécial : en cas de combat, la vitesse de déplacement dans la grotte est réduite de moitié.

EXEMPLES D' ACTIONS

Chercher/fouiller : cela implique de nettoyer la couche de guano, ce qui double le temps normal de fouille. La statue est à peine dégrossie et il lui manque des traits faciaux. Des inscriptions en langue gobeline et commune sont gravées sur sa base. «Tous les êtres qui parlent doivent leur existence au Premier Guide : puissent-ils s'en souvenir lorsque le soleil ne les protégera plus de la nuit.» Ensevelis sous le guano, dix squelettes de gobelins sont disposés en cercle autour de la statue, avec des dagues totalement corrodées à leurs côtés. Ce sont là les derniers gobelins de Kazabrumgorum (voir Histoire Ancienne, le Premier Guide).

Déchiffrer l'inscription en langue gobeline : si le PJ connaît la langue gobeline ou lance une Lecture des Langages, il peut lire : «Le Premier Guide nous a sauvé des ténèbres; puisse un autre Guide les chasser à jamais.»

7 – Quartier des prêtres

Le couloir menant à cette pièce se termine par un escalier extrêmement raide qui descend sur trente mètres. Des renforcements dans la roche abritent des rangées de tablettes d'argile cuite, mais la plupart sont cassées ou tombées. Des débris de mobilier en bois – peut-être des lits autrefois – se trouvent çà et là. Des couches de mousse ont été déposées au fond de la salle : le gobelin s'en sert comme lit de fortune. Des ossements de chauvesouris, une bouteille, trois bols en terre cuite remplis d'eau, un petit gourdin, et un sac en toile reposent à côté.

La fille est couchée sur la mousse; elle se tient immobile et ses yeux sont clos. Accroupi à côté d'elle et tournant le dos à l'entrée, le gobelin éponge le front ensanglanté de la fille tout en lui racontant des épisodes de sa vie dans un flot ininterrompu de paroles : sa rencontre avec le prospecteur, l'expédition, le meurtre du prospecteur, sa carrière de libérateur des gobelins, sa fuite, etc. Parfois, il se répand en excuses pour lui avoir donné un coup de gourdin : « tu m'as fait tellement peur, petite peau brune, je ne sais pas ce qui m'a pris. » Le MdT peut distiller des informations tirées de la section l'Histoire d'Arzimbul. Le gobelin est tellement absorbé par son récit qu'il n'a pas entendu le groupe parvenir à l'escalier. Lorsque le gobelin remarquera le groupe, son comportement peut être déterminé à l'aide de la table ci-dessous.

ARZIMBUL

#M 1, AL CB, MV 36 m (12 m), CA 8 [11] (armure en cuir), DV 2, #AT 1, DG gourdin 1d6, SV G2, ML 12, CT -, PX 30

Sorts : 2 x Projectile Magique

Table des réactions d'Arzimbul

d12	Réaction
2	Arzimbul jette un coup d'œil rapide au groupe, puis continue son récit, imperturbable. Il ne réagira que si le groupe tente de déplacer l'enfant, hurlant « ne m'enlevez pas mon amie ! » Il n'a manifestement plus toute sa tête.
3-5	Terrifié, Arzimbul dit « Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? Je ne l'ai pas tuée, je le jure sur Grimzuldôg ! Laissez-moi sortir d'ici » Arzimbul se rendra sans résistance.
6-8	Arzimbul empoigne son gourdin et dit « Si vous faites un pas de plus, je la tue. » Arzimbul n'a pas perdu toute lucidité et il compte bien utiliser l'enfant comme monnaie d'échange contre sa liberté.
12	« Vous avez retrouvé ma trace ! Mais moi, Arzimbul, je ne mourrai pas sans combattre ! » Arzimbul croit que le groupe est le même que celui qui l'avait traqué. Il attaque immédiatement les personnages en lançant des Projectiles Magiques ou en utilisant son gourdin.

+ 2 au d12 si Arzimbul voit l'épée.

EXEMPLES D' ACTIONS

Attaque à distance : le fond de la pièce est à 25 mètres, soit une portée moyenne pour l'arc court ou l'arc long. Comme la cible est hors de portée du rayon d'une torche, le tireur subit un malus de - 4, à moins de pouvoir compter sur une autre source d'éclairage. Le tireur a 2 chances sur 6 de blesser l'enfant (2 PV) s'il rate son tir.

Approche discrète : le MdT peut lancer 1d6, avec un bonus de + 2 (+ 4 pour un voleur descendant seul) pour refléter la distraction d'Arzimbul. Un bonus supplémentaire de + 1 ou + 2 peut être ajouté selon les idées des joueurs : par exemple, pour amortir le bruit de ses pas, mon joueur a enduit les semelles de ses bottes de la pâte collante de la zone 3, puis a collé de la mousse dessus. En cas de réussite, le personnage ou le groupe parvient à portée de mêlée d'Arzimbul.

Attirer l'attention d'Arzimbul : le MdT peut utiliser la table des réactions d'Arzimbul.

Chercher/fouiller : possible une fois qu'Arzimbul s'est rendu ou est vaincu. Le sac en toile contient une figurine en pierre semblable à la statue de la zone 6, ainsi qu'un livre de sorts contenant Projectile magique, deux autres sorts de niveau 1 et un sort de niveau 2.

8 – Grotte

Des deux côtés de l'entrée de la grotte, les parois sont ornées de gravures représentant des elfes, des humains, des gobelins, des orcs, des nains et des gnomes vus de profil : ils suivent un être plus grand tenant un bâton de pèlerin, et des têtes de mort sont derrière eux. Une inscription sur le sol de l'entrée indique en langue commune et en goblin : « Jardin des rois, Tombes des rois, Quartier des prêtres du Premier Guide ». Une inscription similaire se trouve vers la zone 9 : « Entrée Sud »

9 – Entrée Sud

La grotte est en partie immergée : l'eau arrive à mi-corps. La grotte mène à une autre grotte, qui est elle totalement inondée. À gauche de l'entrée depuis 8, la roche naturelle cède la place à un mur de pierre blanchâtre de trois mètres de haut et de six mètres de large. L'inscription sur le sol devant le mur signale en commun et en goblin « Entrée Sud de Kazabrumgorum. Ici s'est achevée notre fuite du Pays de la Nuit Eternelle. »

CONCLUSION

Arzimbul et l'enfant sont morts. Le village est en deuil et le chef n'a plus le cœur à assurer ses fonctions. Le puits sera condamné à nouveau et le PJ aura plus de mal que prévu à accomplir sa tâche.

Arzimbul est vivant et l'enfant est mort. Le chef du village voudra certainement châtier Arzimbul et le PJ devra faire preuve de trésors de persuasion s'il veut garder le goblin en vie.

Arzimbul est mort et l'enfant est vivant. Le village célèbre les héros, et le PJ pourra obtenir sans trop de mal ce qu'il cherchait à obtenir : taxe, droit de prospection, etc.

Arzimbul et l'enfant sont vivants. Le village célèbre les héros, et le PJ pourra obtenir sans trop de mal ce qu'il cherchait à obtenir (taxe, droit de prospection, etc.). Selon le comportement d'Arzimbul lors de la rencontre et des talents de persuasion du PJ, le goblin peut même être autorisé à vivre dans le village ou à proximité. Dans ce cas, le goblin pourrait servir de sage (voir Spécialistes dans le chapitre 4 de PMT) si le PJ désire obtenir des informations sur l'épée et sur Kazabrumgorum, informations que le MdT peut consulter dans la section Histoire Ancienne.

Si Arzimbul sait que le PJ est en possession de l'épée, il risque de se montrer peu coopératif tant qu'il n'est pas rassuré sur les intentions du PJ : pour lui, l'épée doit revenir à un goblin de haute lignée. Le MdT peut même décider qu'Arzimbul convoite l'épée pour sa valeur symbolique : nombre de gobelins seraient prêts à suivre le porteur de l'épée des rois de Kazabrumgorum ! À minima, il encouragera le PJ à ne pas vendre l'épée au plus offrant et à prendre contact avec d'anciens membres de son réseau de « résistants gobelins » dans le sud.

Si le PJ questionne Arzimbul sur les Nécromanciens, il répondra qu'il ne sait pas grand-chose sur eux ; ils offriraient à prix d'or leurs services à ceux qui voulaient se débarrasser de fantômes, parler avec des défunts ou prolonger leur vie, mais les autorités ont dissout l'ordre il y a vingt ans pour des raisons obscures. D'après Arzimbul, l'explorateur était resté évasif sur ses liens avec l'ordre, mais l'épée était manifestement ce qu'il recherchait.

Pour la suite, tout dépend des choix du joueur. Que faire de l'épée ? Comment en savoir plus sur le Pays de la Nuit Eternelle ou sur le sort des Nécromanciens ? La cause d'Arzimbul vaut-elle la peine d'être défendue ? Il y a là matière à d'autres aventures...