

L'Écho des Combattants



Temps total : environ 2h30

Les aventuriers, attirés par la légendaire arène de la cité, sont prêts à tester leur bravoure et à se mesurer à des adversaires redoutables. Cependant, ce qui commence comme une quête de gloire et de récompenses se transforme rapidement en une course contre la montre lorsque l'arène se met subitement à s'effondrer.

Auteur : *Nicolas Bédé*

Ce scénario est fourni pour un usage strictement personnel et privé. Il est autorisé de l'utiliser dans le cadre de prestations payantes pour animer des parties, mais toute reproduction, distribution, publication ou vente de ce scénario, en tout ou partie, sous forme imprimée ou numérique, à des fins commerciales est formellement interdite sans l'autorisation écrite préalable des auteurs.

TABLE DES MATIÈRES

Étapes Clés	3
Déroulement	4
1. Le Frisson de l'Arène.....	5
Inscription.....	5
Premier Combat.....	7
2. L'Effondrement de l'Arène.....	9
Secourir Lord Andrick.....	10
Escorte vers la Sortie.....	11
Une Rencontre Improbable.....	12
Arrivée à l'Auberge.....	13
Chercher l'Herboriste.....	15
3. Retour au Calme.....	16

ÉTAPES CLÉS

1. Inscription et Premier Combat

- Les PJ s'inscrivent au tournoi de l'arène de Varenthia, rencontrent Corbin Grislevant, et reçoivent un briefing sur les règles et les adversaires.
- Les PJ rencontrent Lord Andrick et son fils Eldrin.
- Les PJ participent à leur premier combat contre un ogre et des rôdeurs des sables. Ce combat teste leur bravoure et leur stratégie, renforçant leur réputation dans l'arène.

2. Effondrement des Gradins et Sauvetage

- Un bruit assourdissant et inattendu secoue l'arène, provoquant l'effondrement d'une partie des gradins ainsi que la panique parmi les spectateurs.
- Corbin sollicite l'aide des PJ pour secourir Lord Andrick et son fils, piégés dans la loge d'honneur. Les PJ doivent naviguer à travers les débris et surmonter divers obstacles pour le sauver.

3. Escorte vers la Sortie et Rencontre Inexpliquée

- En escortant Lord Andrick et Eldrin vers la sortie, les PJ rencontrent des défis supplémentaires, un fossé instable puis des Archnoïdes Mécaniques, des créatures qui ne sont pas censées exister dans cet univers...
- Ils utilisent leur intelligence et leur agilité pour surmonter ces menaces, soit par la combativité, la diversion, ou l'utilisation stratégique de l'environnement.

4. Retour à l'Auberge

- Après l'effondrement de l'arène, les PJ retournent à l'Auberge des Gladiateurs où Maelis les attend pour coordonner les soins aux blessés.
- Corbin demande au PJ d'aller chercher Élora l'Herboriste.
- Maelis informe les PJ que Lord Andrick et son fils ont été raccompagnés chez eux par Corbin et sont pris en charge par leur médecin personnel.

5. Conclusion de la Soirée et Réflexions

- La soirée se conclut par une période de repos où les joueurs peuvent réfléchir aux événements du jour.
- Des questions demeurent quant à l'origine de l'effondrement de l'arène, à savoir si Andrick était une cible délibérée, ainsi qu'à l'apparition mystérieuse des Archnoïdes Mécaniques.

DÉROULEMENT

Les joueurs vont prendre part à l'arène de Varenthia, un lieu légendaire où le courage et la stratégie sont mis à l'épreuve face à des adversaires aussi redoutables que variés. Poussés par le désir de prouver leur valeur et d'acquérir de la gloire, ainsi que par la promesse de récompenses alléchantes, ils s'inscrivent au tournoi qui promet d'être une des plus grandes attractions de la saison.



I. LE FRISSON DE L'ARÈNE

Temps: 60-80 minutes

Mise en Scène

Les joueurs se présentent à l'arène de Varenthia, excités et peut-être un peu nerveux aussi à l'idée de leur première participation à un grand tournoi. L'arène est un lieu impressionnant, bruyant et animé, rempli de spectateurs venus de tous les coins de la ville pour assister aux combats. Les cors retentissent, annonçant le début des festivités, tandis que l'odeur de poussière et de sueur se mêle aux cris d'excitation de la foule.

Si les joueurs ont participé au scénario avec Garek (L'Ambition des Ignorants) :

MJ : *Avant même que les manigances de Garek et de sa bande ne viennent retarder vos projets, votre objectif était clair : prouver votre valeur dans l'Arène de Varenthia. Ces détours inattendus dans les ruelles sombres et les entrepôts de la ville, où vous avez contrecarré les plans voués à l'échec de Garek, n'étaient que des obstacles mineurs sur votre chemin vers la vraie gloire.*

Si les joueurs n'ont pas participé au scénario avec Garek :

MJ : *Vous arrivez à Varenthia la cité des Échos, célèbre pour son arène et ses tournois légendaires. Entourée de hautes murailles ornées de bannières et de symboles héroïques, Varenthia est un carrefour pour les aventuriers et les combattants venant de tout horizon. Ici, l'air vibre d'une excitation palpable, car c'est dans ces enceintes que les légendes sont forgées et que les destinées se croisent. Avec un seul objectif en tête, prouver votre valeur et gagner en renommée dans ce grand tournoi, votre présence ici marque le début d'une quête de gloire et de triomphe dans les combats qui vous attendent.*

Pour tous les joueurs :

MJ : *Alors que vous approchez de l'arène, les cris d'excitation de la foule vous confortent dans vos motivations. Devant un stand décoré de bannières flamboyantes, vous apercevez un homme au regard pétillant et à l'allure décontractée malgré l'agitation. Avec un demi-sourire et une feuille de parchemin à la main, il semble prêt à ajouter vos noms à la liste des audacieux qui vont braver l'arène aujourd'hui.*

INSCRIPTION

Corbin est l'intendant de l'Arène, se chargeant des inscriptions et de délivrer les récompenses. Avec son caractère grisonnant et son humour piquant, il accueille à sa façon les joueurs.

Corbin : *Bienvenue à l'arène de Varenthia, l'endroit où les légendes se font et se défont. Chaque coup que vous donnerez pourrait être celui de la gloire... ou celui de votre dernier souffle. Vous êtes prêts à signer ? Ne vous inquiétez pas, l'encre n'est pas encore faite de votre propre sang. Mon nom est Corbin Grislevant, intendant à l'Arène et votre interlocuteur privilégié pour vous servir...*

Corbin (règles de l'arène) : *Nous sommes en pleine phase de qualifications pour le prochain tournoi. Pour y participer, formez une équipe de 3 à 5 gladiateurs. L'inscription initiale et les frais de dossier sont de 30 NX par participant. En cas d'abandon lors d'un combat, les frais pour les tentatives suivantes s'élèveront à 10 NX par personne. Si vous êtes dépassés par une créature, il suffit de crier 'Nous abandonnons !' pour arrêter le combat. Cela pourrait entacher votre réputation et diminuer vos gains, mais ne vaut-il pas mieux cela que de perdre la vie ? Survivez et vous gagnerez des récompenses généreuses, voire légendaires, si vous accédez au tournoi. La règle d'or ici : respectez l'arène, ses organisateurs, les autres participants, et surtout, respectez vos chances de survie.*

Corbin (se reposer) : *Je vous recommande également de visiter l'Auberge des Gladiateurs, gérée par Maelis la Rousse, qui propose une infirmerie bien équipée et des chambres confortables.*

MJ : *Alors que vous êtes en pleine discussion avec Corbin, celui-ci aperçoit de nouveaux arrivants, interrompant alors votre échange tout en se dirigeant rapidement vers eux avec un respect marqué.*

Corbin : *Lord Andrick, quel honneur de vous avoir ici aujourd'hui !*

MJ : *Il s'agit d'un homme d'une quarantaine d'années, portant une tenue noble en velours. Il a des cheveux noirs parsemés de gris, coiffés en arrière, et des yeux perçants. À ses côtés, un jeune garçon regarde curieusement autour de lui, clairement impressionné par l'agitation environnante.*

Lord Andrick : *Merci, Corbin. Permettez-moi de vous présenter mon fils, Eldrin. C'est sa première visite à l'arène et il est très excité à l'idée de voir des combats et des monstres.*

MJ : *Le jeune Eldrin, n'ayant visiblement pas plus de 10 ans, vous remarque alors que vous attendez près du guichet. Ses cheveux sont d'un brun doré, tandis que ses yeux marron clair reflètent une curiosité vive à votre égard. Le visage plein d'enthousiasme, il tire sur la manche de son père tout en pointant son doigt dans votre direction.*

Eldrin : *Papa, regarde ces combattants ! On dirait de vrais héros, tu ne penses pas qu'ils seront impressionnants ?*

Lord Andrick (avec un sourire approbateur) : *Effectivement, tu sembles avoir déjà l'œil pour dénicher des combattants prometteurs. Eh bien, Corbin, il semble que nous ayons trouvé nos favoris pour les jeux d'aujourd'hui !*

Corbin (bégayant légèrement) : *Ces personnes viennent tout juste de s'inscrire, mais je peux vous recommander des gladiateurs plus expérimentés si vous le souhaitez ?*

Lord Andrick : *C'est inutile, nous serons ravis de voir ce dont ils sont capables. Bonne chance, chers amis, puissent l'intuition de mon fils vous être favorable.*

MJ : *Lord Andrick et le jeune Eldrin prennent alors les escaliers de pierre menant à leurs loges.*

PREMIER COMBAT

Mise en Scène

Après avoir tout expliqué, Corbin conduit les joueurs dans une salle de repos. Ils doivent patienter jusqu'à ce qu'on vienne les chercher pour le prochain combat.

Les joueurs peuvent profiter de ce petit moment de répit pour fomentier une stratégie.

Lorsque les joueurs sont prêts, un son de cor retentit, signalant la fin du combat actuel. Quelques secondes plus tard, Corbin les rejoint et les guide jusqu'à l'entrée de l'arène, prête à accueillir ses nouveaux concurrents. Lisez ceci :

MJ : *Alors que vous pénétrez dans l'arène, une herse se referme lourdement derrière vous, scellant l'enceinte et empêchant toute évasion, que ce soit des créatures ou de vous-même... Vous vous trouvez maintenant dans l'arène intérieure, une vaste cour de terre battue de 30 mètres de diamètre. La chaleur du soleil réverbère sur le sol poussiéreux et les cris des spectateurs résonnent tout autour, dans une ambiance électrique. Il n'y a aucun endroit où se cacher, seulement quelques objets éparpillés et cassés qui ne servent à rien d'autre qu'à rappeler les précédents affrontements. En hauteur, des arbalétriers se tiennent prêts, équipés de filets pour réagir en cas d'abandon.*

Du haut des gradins, le commentateur de l'arène prend alors la parole.

Commentateur de l'arène : *Ladies and gentlemen, veuillez accueillir chaleureusement nos nouveaux gladiateurs qui vont affronter des adversaires redoutables. Préparez-vous à voir un spectacle de bravoure et de force comme vous n'en avez jamais vu. D'un côté, un ogre brutal et des rôdeurs des sables ! De l'autre, nos courageux challengers ! Que les dieux soient avec eux, et que le combat commence !*

RENCONTRE

Étalonnage : 0 (*difficile*)

- [Ogre \(2/1\)](#)
- [Rôdeur des Sables \(1/1\)](#)

Quelque soit l'issue du combat, les joueurs sortent de l'arène en repassant par la herse de nouveau ouverte. Corbin les attend.

Victoire des Joueurs :

Les PJ parviennent à vaincre les créatures, gagnant les acclamations de la foule et renforçant leur réputation.

Ils reçoivent chacun 30 NX ainsi que 1 XP et 2 PC.

Corbin : *Bien joué, mes braves ! Vous avez montré à cette foule ce que signifie le courage et la détermination. Profitez de votre récompense, vous l'avez bien méritée.*

Abandon des Joueurs :

Si les PJ abandonnent, les arbalétriers lancent des filets pour immobiliser les créatures et permettre aux PJ de se retirer. Bien que leur réputation en souffre, ils vivent pour se battre un autre jour.

Il reçoivent néanmoins chacun 10 NX en lot de consolation ainsi que 2 PC uniquement.

Corbin : *Vous avez pris la bonne décision. Parfois, il vaut mieux vivre pour se battre un autre jour. Voici de quoi vous consoler, et souvenez-vous, la prochaine fois pourrait être votre heure de gloire.*

2. L'EFFONDREMENT DE L'ARÈNE

Temps: 60-80 minutes

Mise en Scène

L'effondrement de l'arène marque un tournant soudain et brutal : la tension doit être immédiate et palpable. Faites ressentir aux joueurs le **caractère chaotique** de la situation : le vacarme de la structure qui cède, les cris paniqués de la foule, la poussière qui s'élève, l'impression que tout peut s'écrouler d'un instant à l'autre.

Adoptez un ton pressant et ne laissez pas de temps mort : décrivez des images fortes et enchaînez rapidement les événements pour maintenir la sensation d'urgence.

- **Parlez plus vite** ou **haussez légèrement le ton** pour simuler la panique ambiante.
- Montrez que même les PNJ d'ordinaire calmes (comme Corbin) sont déstabilisés, ce qui accentue la gravité de la situation.
- Faites comprendre aux joueurs que **chaque seconde compte** : hésiter, tergiverser ou se disperser peut avoir des conséquences dramatiques.

L'objectif est de plonger immédiatement les PJ dans une dynamique de sauvetage précipitée où ils doivent agir vite, sans avoir toutes les cartes en main.

MJ : *Alors que vous terminez votre discussion avec Corbin et que la foule commence à se calmer, un bruit assourdissant retentit soudainement, secouant les fondations de l'arène.*

Corbin : *Qu'est-ce que c'était ? Une explosion ?*

MJ : *Habituellement stoïque, Corbin affiche alors une expression de surprise et de désarroi. Des gradins commencent à s'effondrer sur eux-même et la panique s'empare des spectateurs. Les gardes de l'arène se précipitent pour les évacuer, tandis que Corbin se tourne vers vous, le visage grave.*

Corbin (avec urgence) : *Écoutez, je dois aider les gardes qui vont être débordés avec l'évacuation et j'ai vraiment besoin de votre aide... Vous vous souvenez de Lord Andrick Valenwood, n'est-ce pas ? Vous l'avez rencontré plus tôt avec son jeune fils. Ils sont dans la loge d'honneur. Veuillez les retrouver et les escorter jusqu'à l'Auberge des Gladiateurs. Prenez ces escaliers et continuez tout droit pendant une centaine de mètres ; vous ne pourrez pas manquer la loge. Je compte sur vous et je vous retrouve là-bas !*

SECOURIR LORD ANDRICK

Les joueurs doivent se précipiter vers la loge d'honneur, située dans une partie élevée de l'arène, accessible par un escalier en colimaçon menant aux gradins réservés aux nobles et aux invités de marque.

Se frayer un chemin dans les débris • DEX 15

- ❖ **Réussite** : Vous progressez avec agilité à travers les décombres et atteignez la loge d'honneur avant qu'elle ne s'effondre.
- ❖ **Échec** : Vous trébuchez ou chutez dans les débris, perdant de précieuses secondes avant d'atteindre la loge.

Lorsque les joueurs arrivent à la loge d'honneur, lisez ceci :

MJ : *La loge d'honneur, autrefois un espace richement décoré avec des sièges rembourrés et des draperies élégantes, est désormais un champ de ruines. De gros morceaux de pierre, tombés du plafond, jonchent le sol, et une partie de la structure menaçante semble prête à s'effondrer complètement. Lord Andrick est pris au piège sous ces décombres tandis qu'à côté de lui, son jeune fils Eldrin, les yeux remplis de larmes, s'échine à retirer les pierres qui emprisonnent son père.*

Lord Andrick : *Eldrin, va-t'en, mon fils ! Trouve un endroit sûr, je t'en prie.*

Eldrin (en larmes) : *Non, papa ! Je ne partirai pas sans toi ! À l'aide, s'il vous plaît, aidez-nous !*

Mise en Scène

À ce stade, l'urgence doit être maximale. Faites sentir aux joueurs que chaque seconde compte : la loge menace de s'écrouler et Lord Andrick est coincé sous les gravats. Accentuez la pression avec :

- **Le fracas des pierres** qui continuent de tomber par intermittence.
- **La poussière étouffante** qui rend la respiration difficile et brouille la vue.
- **Les cris désespérés d'Eldrin**, déchirants, qui rappellent aux joueurs que le temps presse et que l'enfant refuse de fuir sans son père.

Adoptez un ton à la fois **pressant et dramatique**. Encouragez vos joueurs à agir vite, à prendre des décisions précipitées, quitte à commettre des erreurs sous la panique. Faites sentir que chaque hésitation rapproche un peu plus la loge de l'effondrement final.

Rassurer Eldrin • CHA 12

- ❖ **Réussite** : Vous parvenez à calmer Eldrin et à le convaincre de suivre vos instructions, facilitant ainsi le sauvetage.
- ❖ **Échec** : Eldrin cède à la panique et ses réactions désordonnées compliquent davantage vos efforts.

Dégager les débris pour libérer Lord Andrick • FOR 18 (+ assistance 1d4/joueur)

- ❖ **Réussite** : Vous soulevez le morceau de structure effondrée et parvenez à dégager Lord Andrick.
- ❖ **Échec** : Vous ne parvenez pas à dégager Lord Andrick dans l'immédiat. Votre tentative doit être réitérée. Dépêchez-vous car le risque d'effondrement augmente.

Une fois Lord Andrick délivré lisez ceci :

MJ : *Lord Andrick Valenwood se relève péniblement et visiblement en état de choc. Sa tenue en velours est maintenant déchirée et poussiéreuse.*

Echec du Sauvetage :

Si les joueurs échouent à plusieurs tests (deux ou plus), bien que ils aient réussi à sortir Lord Andrick des décombres, la situation se complique :

- **Échec à 2 tests** : Une partie de la loge s'effondre, des débris tombent sur la tête de Lord Andrick lui causant une perte de conscience, heureusement sans gravité. Chaque joueur doit cependant réussir un Test DEX 12 pour éviter les débris ou subir 1d4 de dégâts.
- **Échec à 3 tests ou plus** : La loge s'effondre complètement, Lord Andrick reçoit de plein fouet une poutre l'expulsant hors de la loge en direction du corridor, alors qu'il tente de se protéger. Son bras droit se brise et il perd connaissance. Chaque joueur doit également réussir un Test DEX 15 pour ne pas être touché ou subir 1d6 de dégâts.

Dans les deux cas, les joueurs devront **porter Lord Andrick tout en escortant Eldrin** jusqu'à l'Auberge des Gladiateurs pour qu'il reçoive rapidement des soins à l'infirmerie.

Réussite du Sauvetage :

Si les joueurs n'échouent qu'à un seul test ou moins, Lord Andrick qui par chance n'a finalement que quelques égratignures, les remercie à la hâte. Ils ont à peine le temps de revenir dans le corridor que la loge s'effondre derrière eux.

Lord Andrick : *Merci, vous m'avez sauvé la vie ! Quittons cet endroit au plus vite ou votre bravoure n'aura servi à rien !*

ESCORTE VERS LA SORTIE

MJ : *Alors que vous guidez Lord Andrick et son fils vers la sortie, l'arène est secouée par une nouvelle série de tremblements. Soudain, le corridor devant vous s'effondre, laissant un fossé béant entre vous et la sortie. Il reste cependant des passages étroits praticables de chaque côté du corridor. Que faites-vous ?*

Traverser le fossé instable • DEX 13 (ou 15 si Lord Andrick est porté)

- ❖ **Réussite** : Vous avancez prudemment par les passages étroits et franchissez l'obstacle sans encombre.
- ❖ **Échec** : Vous perdez l'équilibre près du bord mais vous vous rattrapez de justesse. Dans la précipitation, quelques pièces (2d6 NX) glissent de votre bourse et disparaissent dans le fossé.

UNE RENCONTRE IMPROBABLE

Mise en Scène

L'arrivée des Arachnoïdes marque un basculement vers l'inconnu : les joueurs ne font plus face seulement au chaos d'un effondrement, mais à quelque chose qui défie leur compréhension.

Adoptez un **ton suspendu et inquiétant** : ralentissez légèrement votre rythme de parole, appuyez sur les détails mécaniques et organiques, et laissez un court silence après vos descriptions pour créer une tension palpable. Faites comprendre que ces créatures ne sont pas de simples bêtes : elles observent, évaluent, et leurs intentions restent mystérieuses.

L'objectif est de faire ressentir aux joueurs qu'ils viennent de croiser quelque chose d'inédit et dérangentant, et que chaque décision peut avoir des conséquences immédiates dans une situation déjà périlleuse.

MJ : *À l'approche de la sortie, votre chemin est soudainement barré par deux créatures qui défient votre compréhension du monde. Devant vous se tiennent des hybrides entre araignées et machines, d'une taille avoisinant celle d'un chien. Leurs pattes, des assemblages complexes de métal et de tissu organique, émettent des cliquetis à chaque mouvement. Leurs yeux, tels deux globes lumineux rouges, vous scrutent avec une froideur calculatrice. Malgré le chaos ambiant, ces créatures semblent uniquement intéressées par vous. Que faites-vous ?*

Face à ces créatures, les joueurs ont plusieurs possibilités :

- **Combat direct** : Les joueurs peuvent choisir d'attaquer directement les Arachnoïdes pour sécuriser le passage. Au bout de 3 tours les Arachnoïdes fuient le combat, visiblement conscients de la menace d'un effondrement imminent. **A l'issue du combat les joueurs gagnent 1 XP ainsi que 1 PC s'ils parviennent à vaincre la créature avant sa fuite.**
- **Diversion** (Test INT 13, puis DEX 10) : Les joueurs peuvent essayer de distraire les Arachnoïdes en utilisant des objets de l'environnement, comme en faisant rouler des débris bruyants ou en utilisant des équipements lumineux pour attirer leur attention loin du chemin. **Si la stratégie fonctionne, les joueurs gagnent 1 XP.**
- **Utiliser l'environnement** (Test SAG 13, puis DEX ou MAG 14) : Observant que certaines parties de l'arène sont encore instables, les joueurs peuvent tenter de faire s'effondrer un segment du plafond ou un mur sur les Arachnoïdes, en utilisant des armes à distance ou des capacités spéciales pour cibler les points faibles. **Si la stratégie fonctionne, les joueurs gagnent 1 XP et 1 PC.**

RENCONTRE

Étalonnage : -2 (facile)

- [Arachnoïde Mécanique \(1/1\)](#)

Quelque soit l'issue choisie par les joueurs, les Arachnoïdes ne sont pas réellement vaincus. Ils sont soit en fuite, soit en mode "veille", leur permettant d'activer leur fonction d'auto-réparation. Les joueurs n'ont cependant pas le temps de s'attarder à les poursuivre ou les observer, ils doivent se diriger vers la sortie au plus vite !

Au terme de la rencontre, lisez ce qui suit.

MJ : *Suite à cette rencontre surréaliste, vous poursuivez malgré tout votre route et apercevez enfin la sortie. Alors que vous la franchissez, un fracas assourdissant résonne derrière vous. Une nouvelle section des gradins, fragilisée par la première "explosion", s'effondre dans un nuage de poussière et de débris. Vous sentez la terre trembler sous vos pieds, les cris de la foule en panique amplifiant l'atmosphère chaotique. Vous vous retournez juste à temps pour voir des morceaux de pierre et de bois s'écraser là où vous vous teniez il y a à peine quelques instants et réalisez à quel point vous êtes passés près d'une mort certaine.*

ARRIVÉE À L'AUBERGE

Mise en Scène

À leur arrivée à l'Auberge des Gladiateurs, les joueurs retrouvent un refuge au milieu du chaos. L'ambiance doit contraster avec la panique de l'arène : ici, c'est un mélange de soulagement, d'inquiétude et de fatigue. Corbin est nerveux, Maelis prend un rôle maternel et rassurant, et les survivants cherchent à se regrouper.

Faites comprendre aux joueurs qu'ils viennent d'accomplir une mission importante, mais que la situation globale reste tendue. Donnez le ton en montrant que même un lieu sûr est empreint d'anxiété et de besoin d'aide.

Note au MJ

La quête consistant à aller chercher Elora l'herboriste est une scène tampon : elle rallonge artificiellement la durée du scénario, tout en renforçant l'immersion dans la ville et le rôle des PJ comme soutiens de la communauté.

- Sur le chemin, vous pouvez introduire des blessés ou des passants désorientés que les PJ peuvent secourir ou rediriger vers l'auberge.
- Toutefois, toute tentative d'investiguer l'arène doit être repoussée au lendemain, car la structure est trop instable et dangereuse pour y retourner immédiatement.
- Si vous souhaitez écourter la session, vous pouvez indiquer qu'un blessé léger a déjà été dépêché pour prévenir Elora, et qu'elle arrivera peu après à l'auberge avec ses potions.

Les joueurs accompagnent ou transportent Lord Andrick et son fils Eldrin jusqu'à l'Auberge des Gladiateurs. À leur arrivée, ils retrouvent Corbin anxieux et Maelis la Rousse, la gérante de l'auberge.

Lord Andrick est conscient :

Corbin : *Ah, vous voilà enfin et Lord Andrick est avec vous. C'est un vrai soulagement !*

Lord Andrick : *Merci encore pour votre bravoure. Voici une petite récompense pour vos efforts. (Il distribue 10 NX à chaque joueur.) Et merci d'avoir pris soin de mon fils, il est très secoué par ce qui vient de se passer.*

Eldrin (encore choqué mais indemne) : *Je... je vais bien, papa...*

Maelis (s'adressant au Lord) : *Laissez-moi prendre soin de vous. Nous devons nous assurer que vous n'avez pas de blessures cachées. (Elle guide Lord Andrick et Eldrin vers l'infirmerie.)*

Lord Andrick est inconscient :

Corbin : *Ah, vous voilà enfin... mais par les célestes, est-il blessé gravement ? Et le jeune Eldrin, comment va-t-il ?*

Eldrin (effrayé mais indemne) : *Papa, s'il te plaît, réveille-toi...*

Maelis : *Laissez-moi m'occuper d'eux ! (Elle prend les devants pour aider à transporter Lord Andrick et reconforter Eldrin.)*

Pour tous les joueurs :

Corbin : *Je ne sais comment vous remercier... Votre courage a été exemplaire aujourd'hui. Je me suis permis de régler vos frais pour la nuit ici. Pendant que Maelis s'occupe de Lord Andrick et de son fils, pourriez-vous aller chercher Elora l'herboriste qui se trouve dans le quartier des Artisans ? Nous avons besoin de ses potions de soins pour traiter les autres blessés. Elle tient la boutique "Mystères et Breuvages".*

Chaque joueur gagne 2 XP.

Si les joueurs tentent de discuter des Arachnoïdes Mécaniques, Corbin les écoute attentivement tout en fronçant les sourcils avant de les interrompre.

Corbin : *Des créatures mécanisées, dites-vous ? Aussi fascinant que cela puisse paraître, j'ai du mal à croire qu'une telle chose puisse exister ici. De plus, personne d'autre n'a signalé avoir vu de telles abominations... Écoutez, ce n'est pas vraiment notre préoccupation immédiate. Retourner y jeter un œil si ça vous chante, mais si j'étais vous, j'attendrais au moins jusqu'à demain. La structure de l'arène doit encore se stabiliser, et qui sait ce qui pourrait encore s'effondrer sans parler du nuage de poussière...*

CHERCHER L'HERBORISTE

Lorsque les PJ quittent l'auberge, lisez ceci.

MJ : *Alors que vous déambulez parmi les étals des marchands locaux, votre regard est inévitablement attiré vers l'arène. Le spectacle est saisissant : une partie des gradins s'est effondrée, laissant derrière elle un chaos de pierres, de bois brisé et de métal tordu. Un nuage de poussière fine flotte encore dans l'air, créant une brume qui voile partiellement la structure, malgré tout majestueuse. Les équipes de secours s'affairent avec beaucoup de prudence parmi les débris, cherchant à secourir les survivants et à stabiliser ce qui peut l'être. La disparité entre l'agitation habituelle de l'arène et ce silence pesant seulement troublé par le claquement de bâches entrecoupées de pleurs, souligne la gravité de la situation.*

Lorsque les PJ arrivent à la boutique d'Élora, lisez ceci.

MJ : *Vous atteignez enfin la boutique d'Elora, "Mystères et Breuvages". C'est un havre de paix qui s'oppose avec la tumulte extérieure. Dès l'entrée, une odeur apaisante de lavande et de camomille vous enveloppe. Les murs sont couverts d'étagères en bois remplies de bocaux et de flacons contenant diverses herbes, racines et potions. Des plantes en pots et des lianes suspendues ajoutent une touche de verdure, rendant l'espace vivant et accueillant. Au fond, vous distinguez un petit atelier avec des mortiers, des pilons et des alambics en cuivre. En entrant dans la boutique, vous voyez une elfe de dos, aux cheveux d'argent et d'apparence plutôt jeune, occupée à fermer une petite officine mobile. Elle semble se préparer à partir et n'a pas encore remarqué votre présence.*

Lorsque les PJ se rapprochent d'Élora pour lui parler, lisez ceci.

Elora (se retournant surprise) : *Ah ! Vous m'avez fait peur ! Je suis désolée, mais je m'apprêtais justement à sortir. Que puis-je faire pour vous ?*

Lorsque les PJ demandent à Élora de les suivre à la demande de Corbin, lisez ceci.

Elora (d'un air grave) : *Je vois... C'est pour cela que je me préparais à partir. Je ne pouvais pas simplement rester ici sans agir. J'ai déjà tout ce qu'il faut, allons-y !*

MJ : *Lorsque vous revenez à l'Auberge des Gladiateurs en compagnie d'Élora, elle se précipite immédiatement auprès de Maelis. Sans perdre un instant, Maelis lui montre rapidement les personnes qui nécessitent des soins en priorité, et Élora commence aussitôt à distribuer ses potions et à appliquer ses connaissances en herboristerie pour apporter secours et réconfort aux blessés.*

Si les PJ demandent à voir Lord Andrick ou Corbin, voici ce que Maelis leur répond :

Maelis : *Corbin a escorté Lord Andrick et le petit Eldrin chez eux après que nous ayons vérifié qu'ils allaient bien. Il pensait qu'ils seraient plus en sécurité et plus à l'aise dans leur propre demeure, loin de cette agitation. D'ailleurs, Lord Andrick a fait venir son médecin personnel pour s'assurer de leur bonne santé.*

3. RETOUR AU CALME

Temps: 10-20 minutes

Mise en Scène

Cette séquence doit marquer un contraste avec le chaos vécu précédemment. À l'Auberge des Gladiateurs, l'atmosphère est plus calme, mais pas détendue pour autant. Insistez sur le **mélange d'épuisement et d'incertitude** : les survivants parlent à voix basse, d'autres exagèrent déjà les événements pour masquer leur peur, et le brouhaha des conversations dissimule mal l'anxiété générale.

Adoptez un ton plus posé, comme une respiration après la tempête, mais laissez transparaître une **tension sous-jacente** : tout le monde sait que ce n'est qu'un répit, que les véritables explications restent à découvrir.

L'objectif est de donner aux joueurs le sentiment qu'ils ont accompli une étape cruciale, tout en semant les graines d'un mystère plus vaste qui viendra alimenter la suite de leurs aventures.

La soirée se conclut à l'Auberge des Gladiateurs où les joueurs peuvent se sustenter et se reposer à titre gracieux.

MJ : *Vous voilà attablé parmi les autres clients, les conversations bourdonnent autour de vous. Des récits exagérés et des théories abondent, mais au fond, personne ne semble vraiment comprendre l'ampleur ou la cause réelle des événements de la journée...*

Lorsque les joueurs quittent la table pour se coucher, lisez ceci.

MJ : *Vous vous retirez pour la nuit, cependant des questions sans réponse tournent dans vos esprits. Qu'est-ce qui a pu provoquer cette catastrophe ? Lord Andrick était-il personnellement visé ? Et surtout... d'où provenaient ces étranges créatures qui vous ont barrées la route ? Les réponses semblent s'éloigner à mesure que le sommeil vous gagne...*

Si les joueurs ont accumulé suffisamment d'XP et/ou de PC, ils peuvent [prendre un niveau](#) et/ou [améliorer leurs capacités](#) en les dépensant lors de leur [phase de repos](#).