

Campagne : Le Péril Latent

1 - Les Ruines du Lendemain



Temps total : environ 3 heures

Les aventuriers, suite à l'effondrement de l'arène de Varenthia survenue la veille, décident de mener l'enquête sur les récents événements ayant secoué la ville ces derniers jours. Leur quête de gloire ayant tourné court, ils espèrent trouver des réponses, et ne s'attendaient pas à ce que la menace soit bien réelle et plus importante que jamais...

Auteur : Silverus

Premier épisode d'une suite alternative de la campagne "La Trame Invisible" : "L'Ambition des Ignorants" et "L'Echo des Combattants" de Nicolas Bédé et Christian Bernard. Les illustrations tirées de ces scénarios sont téléchargeables dans la section Ressources du site : <http://www.worlds-awakening.com/fr>

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

Prologue.....	3
Étapes Clés.....	5
Déroulement.....	6
1. L'Enquête en Ville.....	7
L'Irruption d'Elora.....	7
Les Ruines de l'Arène.....	8
Visite chez la Mystique.....	9
2. Deux Quartiers que tout Oppose.....	11
Hauteurs Nobles.....	11
Questionnements auprès de Lord Andrick.....	13
La Taverne des Mages Maudits.....	14
3. La Fuite.....	16
Exfiltration de la Taverne.....	16
Relative Sécurité.....	17
4. L'Aide de Maelis.....	19

Prologue

Cette campagne est une suite alternative à la campagne “La Trame Invisible” publiée sur Worlds Awakening. Il est donc recommandé de jouer aux deux scénarios : “L’Ambition des Ignorants” et “L’Echo des Combattants” avant celui-ci.

Si la campagne “Le Péril Latent” est directement jouée, il se trouve ci-dessous un résumé des deux précédents scénarios nécessaires à la compréhension de cette campagne, puisque des événements y font référence.

1 - L’Ambition des Ignorants

Les aventuriers atteignent la ville de Varenthia, la Cité des Échos dans le but de participer à son célèbre tournoi d’arène afin de récolter gloire et fortunes promis au plus valeureux combattants.

A leur arrivée, les aventuriers s’établissent à l’Auberge des Gladiateurs tenue par Maelis La Rousse. Pendant la soirée, ils ont vent d’une rumeur de plusieurs disparitions d’artisans au sein de la Cité. Voyant l’aubergiste démunie ainsi que les parents d’un apprenti forgeron très inquiet, les aventuriers décident d’enquêter sur deux disparitions : l’apprenti forgeron en question, Joren, ainsi qu’une jeune herboriste nommée Elora, amie de Maelis.

Après discussion avec les parents de l’apprenti forgeron, et avoir interrogé la milice de la cité, les pas des aventuriers les menèrent jusqu’à la forge tenue par Thorgrim et Gormar, deux frères nains. Après quelques échanges et des investigations sur les lieux, plusieurs traces menèrent les aventuriers vers l’extérieur de la forge, en direction d’un vieil entrepôt situé à quelques centaines de mètres de là.

Profitant de l’obscurité de la nuit, le groupe décida d’inspecter l’entrepôt abandonné indiqué par les frères nains. Passant un piège grossier d’avertisseurs sonores, ils pénétrèrent à l’intérieur de celui-ci en surprenant des bandits. Après les avoir neutralisés, ils découvrent dans l’entrepôt, un accès vers les catacombes de Varenthia. Elora et Joren s’y trouvaient enfermés dans une cellule. Ces derniers étaient forcés de travailler sur une méthode d’enchantement d’armes, sans succès...

Recherchant Garek, le chef des bandits pour expliquer tout ce tumulte, les aventuriers le confrontent au fond des catacombes. A l’issue de l’affrontement, le chef des bandits déclara qu’il avait été engagé par une personne se faisant appeler “L’Ombre Grise”, contre rémunération.

Les prisonniers ayant été libérés, et les bandits livrés à la milice, Maëlis accueillit l’ensemble du groupe à l’Auberge des Gladiateurs afin de les remercier chaleureusement. Ils ont maintenant tout le loisir de se préparer pour les affrontements de l’Arène qui doivent avoir lieu, dès le lendemain...

2 - L’Echo des Combattants

Après les événements de la veille, et la résolution des disparitions des artisans, les aventuriers se présentèrent à l’Arène de Varenthia afin de participer à son grand tournoi afin d’en sortir couverts de gloire et de richesse.

Corbin, intendant et administrateur de l’Arène, prit leur inscription aux qualifications du tournoi. Au même moment, Lord Andrick Valenwood, un noble de la Cité accompagné de son fils Eldrin, fit une arrivée remarquée auprès de Corbin. Après quelques échanges de courtoisie les deux nobles regagnèrent leur loge et Corbin emmena les aventuriers dans une salle de repos jusqu’à leur entrée dans l’Arène.

Les aventuriers débutèrent leur premier combat contre des bêtes et un Ogre venant des environs de Varenthia. Bien que locales, elles restaient féroces et les aventuriers triomphèrent après un combat acharné.

De retour auprès de Corbin afin de prendre leur dû suite à leur victoire, un bruit assourdissant retentit soudainement secouant les fondations de l'Arène. Le bâtiment était en train de s'effondrer. La panique gagna l'ensemble des spectateurs et l'évacuation débuta. Corbin demanda alors aux aventuriers de se diriger vers la loge d'honneur afin d'assurer l'escorte de Lord Andrick Valenwood et de son fils. Arrivés sur place, ils constatèrent que le noble était blessé et dans l'incapacité de bouger, son fils tentant de le secourir.

Prenant en charge l'évacuation des deux nobles, les aventuriers se dirigèrent vers la sortie en évitant les chutes de pierre et de débris de plus en plus fréquents. Peu avant la sortie, le groupe fit l'étrange rencontre de deux créatures défiant leur compréhension. Des hybrides entre araignées et machines, dont leur fonctionnement leur échappait complètement, se tenaient devant eux. Préférant la ruse plutôt que l'affrontement, le groupe pu sortir de l'enceinte, maintenant en ruine, avec difficulté.

Tous se donnèrent rendez-vous à l'Auberge des Gladiateurs de Maelis, afin de faire le point de ce qu'ils avaient vu. Elora l'herboriste, présente elle aussi, s'affairait à prodiguer des soins auprès des blessés présents dans l'auberge. Les aventuriers firent leur rapport auprès de Corbin, qui n'avait pas plus d'explications sur la nature de leur rencontre fortuite pendant leur fuite avec la famille Valenwood.

La journée s'achève avec plus de questions que de réponses à l'Auberge des gladiateurs...

Étapes Clés

1. Réveil à l'Auberge

- Les PJ se réveillent au lendemain de l'effondrement de l'Arène et se remémorent les événements des deux derniers jours.
- Les PJ discutent avec Maelis la Rousse qui leur fait un état des lieux de la ville.
- Arrivée d'Elora qui demandent de l'aide pour trouver la cause de la destruction de l'Arène.

2. Enquête dans la Ville

- Les PJ se rendent dans les Ruines de l'Arène et ses quartiers alentours ravagés.
- Enquête sur l'origine magique des explosions de l'Arène.
- Entrevue avec Lord Andrick à propos de l'origine magique. Ce dernier oriente les PJ vers la Taverne des Mages Maudits.

3. Altercation et fuite

- Arrivée au sein de la Taverne des Mages Maudits. Rencontre de Danalys, altercation puis découverte de l'existence Tour Occulte. Irruption de la Milice peu après.
- Fuite de la Taverne, les PJ se réfugient à la Forge auprès des frères Forgerons. Maelis les informe qu'ils doivent quitter Varenthia au plus vite, car la Milice est à leur recherche.
- Les PJ quittent la ville par les catacombes de l'Auberge des Gladiateurs. Sortie dans la Forêt à l'Est de la ville.

Déroulement

Les joueurs se réveillent après une nuit où les questions s'entremêlent depuis leur arrivée à Varenthia. Deux habitants de la cité ont été enlevés dans le but d'enchanter des armes. Les bandits, et leur chef Garek, avaient été missionnés par un homme ou une femme se faisant appeler "l'Ombre Grise". Le lendemain, l'Arène, où ils étaient venus concourir, s'effondrerait sous leurs pieds. Ils sont bien décidés à lever ces mystères...



1. L'Enquête en Ville

Temps : 40 minutes

Mise en Scène

Les joueurs se réveillent après une nuit passée à l'Auberge des Gladiateurs. Cette dernière fut assez agitée à la suite des événements de la veille. Pendant toute la nuit, la milice était sur le pied de guerre pour retrouver des blessés, des survivants ou des personnes disparues. Au petit matin, les questions subsistent et un silence pesant se fait ressentir à l'intérieur de la cité.

MJ : *A votre réveil, au petit matin, alors que vous vous remémorez les événements de la veille, Maelis la Rousse, tenancière de l'Auberge des Gladiateurs, vient à votre rencontre. Les participants du Tournoi de l'Arène, maintenant détruite, avaient quitté la ville, n'ayant plus rien à y faire. Cependant, les ruines demeurent et malgré le silence pesant au sein de la cité, une odeur de poussière subsiste encore dans l'air.*

L'Irruption d'Elora

MJ : *Dans la grande salle commune de l'auberge, Maelis désespérée, a du mal à cacher sa tristesse, mais les clients, bien que raréfiés, devaient être servis. À votre descente de vos chambres en direction de la grande salle commune, la jeune aubergiste vous fait signe de vous asseoir aux places qui vous avaient été réservées. Elle s'approcha de votre table afin de prendre votre commande, pour votre déjeuner matinal, avec un sourire de circonstance, bien que troublée.*

Maelis : *Bien le bonjour mes chers aventuriers. Que prendrez-vous pour vous sustenter en cette... Belle... Journée? Je suppose... N'oubliez pas que le petit-déjeuner vous est offert, c'est le moins que je puisse faire... Et au vu de l'affluence, je ne vais pas crouler sous les commandes!*

Les Joueurs sont libres de prendre leurs menus.

MJ : *Pendant le repas les discussions vont bon train. Entre nuit réparatrice et météo du jour, toute l'auberge semblait éviter le sujet des récents événements. Les hypothèses depuis la veille allaient du plus farfelu au plus inconcevable. Entre attentat auprès de la population ou assassinat commandité, chacun y allait de sa propre analyse. Maelis restait auprès de vous pour solliciter votre avis sur le sujet. Soudain un visage familier fait son entrée à toute hâte au sein de l'établissement et se précipite vers la tavernière rousse.*

Elora : *Maelis ! Maelis ! Tu ne devineras jamais ! La milice ! Elle interdit à quiconque de s'approcher des ruines de l'Arène. Je voulais voir, tu sais les explosions, elles ont forcément une origine. Et à priori... Ah tiens, mais ce ne serait pas nos chers aventuriers toujours présents pour nous sortir des mauvais pas ?*

Maelis : *Ce sont bien les derniers aventuriers présents dans mon auberge... Sinon il me reste bien mes clients habitués, mais tous les autres sont partis hélas...*

Elora : *Eh bien sachez que vous tombez à point nommé. Nous sommes en recherche de ce qui s'est passé hier à l'Arène. Cependant, il semblerait que la milice m'en refuse l'accès, et cela est tout bonnement scandaleux. Alors je me dis que peut-être que les héros qui ont sauvé Lord Andrick Valenwood ainsi que son fils, pourraient m'aider à passer les barrages miliciens, non ?*

MJ : Prenant conscience de la demande de l'herboriste, à propos des questions sans réponse actuellement, vous décidez d'accéder à sa demande, en finissant votre déjeuner et de lui emboîter le pas vers la sortie de l'auberge, dans le but de vous diriger vers l'Arène de Varenthia.

Les Ruines de l'Arène

Mise en Scène

Après la discussion de l'auberge, les joueurs décident de suivre Elora en direction du quartier de l'Arène. En chemin, ils peuvent faire le choix de s'adresser aux commerçants environnants et aux habitants afin de prendre conscience de leur état d'esprit. L'ambiance est lourde et pesante.

MJ : Plus vous approchez de l'Arène, plus la tension est palpable. Les bâtiments sont endommagés, les rues sont jonchées de débris et de gravats et l'odeur de poussière se fait encore de plus en plus forte. Le quartier entier avait été vidé de tous ses habitants entre hier et cette nuit. Les habitations, couvertes de fissures menaçant de s'effondrer, témoignent de la violence des détonations au sein de l'Arène. Le silence se fit lourd. Une patrouille de la milice vient à votre rencontre.

Milicien : La zone est interdite ! Quittez les lieux immédiatement !

Discuter avec un milicien pour obtenir leur approbation de passage : CHA 13

- **Réussite :** Les PJ accèdent aux ruines de l'Arène afin qu'Elora puisse effectuer ses investigations.
- **Échec :** Elora verse un pot de vin à la patrouille de la Milice. Le montant en NX est calculé par un jet de : 2D6 x 10. Les joueurs s'empressent alors de rembourser Elora en répartissant la somme du pot de vin comme ils le souhaitent et accèdent au site de l'Arène.

Si les joueurs ont participé aux scénarios "l'Ambition des Ignorants" & "L'Echo des Combattants" :

L'équipe obtient un bonus de +2 sur leur test, s'il ont livré Garek vivant, et un bonus de +2 supplémentaire s'ils sont sortis victorieux du combat de l'Arène.

MJ : Vous arrivez sur les lieux de votre précédente bataille. Rien à voir avec les cris de joie et les encouragements de la foule qui y étaient scandés. Le silence devient de plus en plus oppressant. Autour de vous, des décombres de pierres et de gravats. Vous apercevez des débris métalliques, des restes d'armure, d'épées et de lances, mais à première vue, rien qui les relie à votre fortuite rencontre de ces araignées mécaniques. Les ruines sont prêtes à être scrutées.

Ressentir via les flux magiques : INT 12

- **Réussite :** Des émanations magiques sont perceptibles. L'origine des détonations ayant mené à la destruction de l'enceinte pourrait être magique...
- **Échec :** Aucune information n'est perçue, un autre PJ peut tenter le test à son tour.

Observer les débris aux alentours : SAG 10

- **Réussite :** Des fragments brillants sont présents sur ce qui semble être un pilier porteur de l'édifice. La coupe de ce pilier semble franche et aucun outil connu ne pourrait être à l'origine

d'une taille aussi nette. Après vérification, il semblerait que ce soit des traces d'Éclats de Nexus...

- **Échec** : Aucune information n'est perçue, un autre PJ peut tenter le test à son tour.

Déplacement de Gravats : FOR 11 (+ assistance 1d4/joueur)

- **Réussite** : Vous poussez un tas de gravas pour découvrir des dessins étranges sur une pierre, mais vous n'en comprenez pas le sens (**Effectuer le test suivant**).
- **Échec** : Un autre PJ peut tenter le test à son tour.

Identification des dessins (si test précédent réussi) : INT 15

- **Réussite** : Les dessins en question sont des runes d'un sort magique mais vous n'en connaissez pas la nature...
- **Échec** : Aucune information n'est perçue, un autre PJ peut tenter le test à son tour.

Une fois les investigations effectuées, les PJ peuvent échanger auprès d'Elora pour de plus amples informations à ce sujet.

Elora : *Hum ceci est très troublant. Pas de trace de poudre, ni d'incendie quelconque. Et pourtant, les dégâts sont là. Selon les témoignages recueillis, il s'agit de l'aile Nord-Est de l'Arène qui s'effondra en premier lieu. Aile ou se situe la loge des Valenwood. Cela ne veut pas dire grand-chose, mais assez pour aller le solliciter. Et puis, il est respecté dans le domaine mystique, même s'il ne fait pas démonstration de ses talents au plus grand nombre régulièrement. Ma Maîtresse, Mira, pourrait nous être d'une grande aide.*

Visite chez la Mystique

Mise en Scène

A la suite de ces révélations, les PJ sont orientés vers Mira la Mystique.

L'ambiance est tendue car les réponses trouvées soulèvent encore plus de questions...

Les joueurs peuvent prendre un temps pour faire le point sur leurs découvertes avant d'aller prendre conseil auprès de Mira la Mystique...

Note au MJ

Ce moment peut être propice, si le groupe de joueurs le permet, d'une phase de "quartier libre".

La prochaine étape se situe chez Mira la Mystique, mais avant cela, les joueurs, s'ils le souhaitent peuvent enquêter davantage auprès des PNJ locaux, milice, habitants, artisans, ...

Laissez libre cours à du RP libre en fonction des choix de direction pris, dans le but de s'imprégner davantage de l'ambiance régnant dans la cité post événement, et d'acquérir de nouvelles informations..

MJ : *De retour dans le quartier des artisans, les aventuriers accompagnés d'Elora, décident de rendre visite à Mira la Mystique auprès de son échoppe.*

Les PJ sont libres de faire part de leurs découvertes, et de demander des informations supplémentaires sur les sujets actuels.

Mira : *Des découvertes inattendues, vous avez faites, jeunes gens... L'origine de la destruction de l'Arène semble magique, il n'en fait que peu de doute. Cependant il semblerait hâtif de jeter l'opprobre, ou un lien certain, avec une personnalité quelconque. Il existe bien des multitudes de sources de magie en ce monde et au-delà, dont certaines d'entre elles nous sont totalement inconnues. Pouvez-vous me décrire vos constatations sur les lieux de la catastrophe?*

Les PJ décrivent ce qu'il ont découvert, si des tests de dés ont été manqués précédemment, Mira choisira où non d'aiguiller les PJ vers les connaissances manquantes.

Si les joueurs ont réussi l'ensemble des tests d'investigation des Ruines :

Mira : *Les Éclats de Nexus sont notre monnaie pour nos échanges commerciaux. Même si ce sont des pierres précieuses, ces dernières disposent d'une empreinte magique sans pareille. Avec le temps cette connaissance se perdit, mais il semblerait qu'un individu, quel qu'il soit, ait décidé d'utiliser cette "puissance" à de mauvaises fins.*

Elora : *Nous avons également trouvé des restes d'un schéma étrange sur des pierres dont j'ai fait la reproduction ici. Il semblerait que ce soit des runes d'un sort magique, mais mes connaissances en la matière sont malheureusement insuffisantes.*

Mira : *Il est très étrange que vous ayez trouvé ceci, jeune fille. Laissez-moi examiner votre reproduction... Laissez moi faire quelques comparatifs avec quelques ouvrages dont je dispose... Incroyable... Une forme de magie que je n'aurais jamais pensé constater un jour ... Le Néant Distordu...*

A l'issue de la discussion, chaque joueur gagne 1 XP et 1 PC en récompense de leurs investigations précises.

Si les joueurs n'ont pas réussi l'ensemble des tests d'investigation des Ruines :

Mira : *Les détonations de l'Arène que j'ai pu ressentir jusqu'ici portaient une harmonie magique. Je ne peux en être certaine avec précision mais, des puissances au-delà de la compréhension des simples êtres vivants sont très probablement à l'œuvre. N'ayant pas plus d'indices je ne peux, hélas vous aiguiller d'avantage.*

Elora et Mira peuvent donner d'avantages d'informations aux joueurs afin de les orienter en fonction des réussites et des échecs aux tests d'investigation précédents. **Chaque joueur dans ce cas-ci ne reçoit que 1 XP.**

Dans tous les cas Mira orientera les Personnages vers la destination suivante.

Mira : *Les indices semblent dans tous les cas mener vers ce cher Lord Andrick Valenwood. Je vous recommande d'approcher de lui avec précaution, il est très connaisseur en matière de magie et est d'un naturel méfiant. Les événements d'hier risquent de provoquer chez lui une certaine irritabilité. Il saura détecter en vous votre réelle intention, si vous décidez d'aller à sa rencontre, sachez le.*

2. Deux Quartiers que tout Oppose

Temps : 80-90 minutes

Mise en Scène

Les Personnages, sans trop comprendre les derniers avertissements de Mira se dirigent vers la demeure du Lord, accompagnés d'Elora.

Adoptez un ton plus solennel puisque les joueurs entrent dans le quartier des nobles point la suspicion est de mise car la surveillance a été renforcée.

MJ : *Ressassant les dernières paroles pleines de mystères de Mira la Mystique pendant un repas pris à l'Auberge des Gladiateurs, vous vous dirigez vers la demeure Valenwood, avec Elora en votre compagnie.*

Les joueurs retirent 10 NX à leur inventaire pour le repas pris à l'Auberge des Gladiateurs.

Hauteurs Nobles

MJ : *Sur les hauteurs de Varenthia, vous découvrez alors plusieurs bâtisses d'apparence luxueuses, qui dénotent avec le reste de la ville, plus simple, moins raffinée. Le calme apaisant des lieux contrastait terriblement avec le quartier de l'Arène, comme si rien ne s'était passé ici. Les patrouilles de milice sont plus nombreuses et leur équipement de meilleure facture. Peu après, vous apercevez une grande habitation semblant correspondre avec la description effectuée par Mira, appartenant à Lord Andrick Valenwood. Il s'agit d'une résidence disposant de grands jardins taillés avec soin. La flore présente avec ses multiples couleurs montre une certaine richesse de son propriétaire. De l'extérieur l'habitation dispose d'une multitude de pièces. Deux miliciens en gardent le portail d'entrée.*

Milicien : *Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? L'accès est interdit ! Circulez !*

Les personnages sont libres de choisir la méthode de leur choix pour entrer dans la résidence.

APPROCHE DIRECTE :

Si les joueurs ne prennent aucune disposition et décident d'entrer dans la résidence, en faisant fi de l'avertissement de la milice, ces derniers se défendent et appellent de l'aide. Elora reste en arrière.

RENCONTRE

Etalonnage : 1 (Intense)

- [Lancier \(1/1\)](#)

La rencontre est interrompue lorsque le premier adversaire perd l'ensemble de ses PV. **Les joueurs perdent l'ensemble des avantages de réputation octroyés précédemment, par la capture de Garek et leur victoire à l'Arène. S'ils ne disposent d'aucun de ces avantages, ils subissent un malus de -2 aux tests de négociation auprès de magasins locaux.**

MJ : *Un homme d'âge mûr a la stature imposante se présente à vous et ordonne à l'ensemble des parties en présence de cesser toute hostilité...*

APPROCHE PAR NÉGOCIATION :

Négociation auprès de la milice pour obtenir une entrevue auprès de Lord Andrick : CHA 13

- **Réussite :** Entrée par négociation réussie auprès de la milice (dialogue ci-après).
- **Échec :** Les joueurs effectuent une "Approche Directe".

Milicien : *Ah c'est vous... Bien, nous allons vous recommander auprès du Majordome Jarvis pour votre demande. Nous vous devons bien cela. Cependant au vu des récents événements comprenez notre méfiance.*

MJ : *L'un de milicien entre dans la résidence et revient peu après avec un homme d'âge mûr...*

APPROCHE DISCRÈTE :

Repérage d'un mode d'entrée, sans être vu, dans la propriété : INT 10

- **Réussite :** Les joueurs repèrent une possibilité d'entrer discrètement par l'escalade du mur d'enceinte (effectuer test suivant).
- **Échec :** Les joueurs sont repérés et effectuent une "Approche Directe".

Escalade du mur d'enceinte de la propriété : DEX 11

- **Réussite :** Les joueurs, accompagnés d'Elora, entrent dans la propriété en escaladant le mur d'enceinte (dialogue ci-après).
- **Échec :** Les joueurs sont repérés et effectuent une "Approche Directe".

MJ : *Lors de votre progression vous êtes soudain interceptés par un homme d'âge mûr, de stature imposante...*

Quel que soit le mode d'entrée choisi, un homme d'un certain âge, cheveux grisonnants, impeccablement habillé, se présente à vous.

Jarvis : *Je suis le Majordome Jarvis, aux bons et loyaux services de Lord Valenwood. Votre venue était attendue bien que votre approche fût peu... Conventionnelle. Sachez que Monsieur se porte bien et jouit d'une certaine sécurité en ces lieux. Veuillez l'excuser de son départ un peu cavalier de l'Auberge des Gladiateurs, mais vous comprendrez avec aisance qu'un homme de son rang ne pouvait rester avec les badauds et autres manants. Mais, il vous transmet ses remerciements. Que puis-je faire pour vous ?*

Elora : *Nous voudrions nous entretenir avec le Maître de ces lieux. Nous avons de bonnes raisons de croire que sa vie et celle des siens puissent être menacées.*

Les Personnages exposent leurs motivations pour s'entretenir avec Lord Andrick Valenwood, les résultats de l'enquête, leurs conclusions.

Jarvis : *Je vois... Je pense que Monsieur serait ravi d'entendre vos conclusions. Veuillez me suivre je vous prie. Cependant je vous sommerai de laisser vos armes à l'entrée, auprès de la milice.*

Si les Joueurs refusent, la milice fait son arrivée autour d'eux, les forçant, contre leur gré.

Questionnements auprès de Lord Andrick

MJ : *Vous êtes, accompagnés d'Elora, menés à l'intérieur du manoir. A l'intérieur, l'entrée s'effectue via un très grand vestibule orné de mobilier précieux, de tapisseries du sol au plafond et de dorures un peu partout. Le majordome vous invite à entrer dans un grand bureau au bout du vestibule. Vous êtes accueillis par Lord Valenwood dans une grande pièce meublée de grandes bibliothèques. Des centaines d'ouvrages remplissent les rayonnages.*

Les personnages regardent rapidement les étagères qui les entourent. Beaucoup d'éléments retiennent leur attention.

Observation des bibliothèques : INT 14

- **Réussite :** Les rayonnages regorgent de livres de magie. Certains sont connus, d'autres le sont moins.
- **Échec :** Pas d'informations supplémentaires.

Observation du bureau : SAG 12

- **Réussite :** Sur le bureau une roche noire, qui ne paraît pas volcanique, produit une lueur étrange mais perceptible à mesure que vous approchez d'elle.
- **Échec :** Pas d'informations supplémentaires.

Lord Andrick Valenwood : *Mes chers amis, quelle joie de vous revoir! Pardonnez mon départ soudain hier soir, mais je tenais à ce que mon fils Eldrin puisse être en sécurité au plus vite en notre demeure. Cependant... Je ressens une certaine impatience dans votre démarche, allons directement au but. Je vous écoute.*

Les joueurs, avec la complicité d'Elora, expliquent le résultat de leurs recherches et leurs conclusions trouvées avec l'aide de Mira.

Lord Andrick Valenwood : *"Probablement visé" vous dites? Ridicule! Cela est purement spéculatif, je ne suis qu'un noble tout au plus. Il n'y a aucune raison valable que ma personne ait été visée prioritairement. Vous faites erreur, sans le moindre doute.*

Elora : *Vous avez une certaine symbiose avec la magie et de fait, nous pensons que...*

MJ : *Soudain, la jeune herboriste se fige, un temps qui paraît une éternité. Un moment surprise, Elora reprit une certaine tenue et poursuivit la discussion.*

Elora : *Avez-vous des ennemis, qu'ils soient connus ou non?*

Lord Andrick Valenwood : *Des bons à rien qui jaloussent ma réussite et ma fortune. Les cinglés de la Taverne des Mages Maudits seraient de bons candidats. Je vous récompenserai gracieusement si vous trouviez les scélérats qui en voudraient à ma vie ou à celle de mon fils.*

Interrogation à propos d'Elora, attention sur la stature de Lord Andrick : INT 16

- **Réussite :** Les joueurs parviennent à sonder la posture de Lord Andrick pour comprendre la décontenance soudaine d'Elora (dialogue ci-après).
- **Échec :** Les joueurs quittent la demeure de Lord Andrick en direction de la Taverne des Mages Perdus pour poursuivre leurs investigations.

Si les joueurs réussissent le test, ils entendent soudainement une voix résonner dans leur esprit venant du Lord :

Lord Andrick Valenwood (Par télépathie) : *Vous êtes doués... Votre performance à l'Arène n'est pas usurpée, mais vous comprendrez que mes recherches doivent rester secrètes. Je ne pensais pas que cette vieille folle de Mira vous enverrai vers moi. Peu importe. Des vies sont menacées, l'enjeu est beaucoup plus grand que ce que vous ne pouvez imaginer. Alors rendez-vous à cette maudite Taverne, et découvrez ce que cache la destruction de l'Arène de Varenthia.*

MJ : *Ne comprenant pas tout ce à quoi vous venez d'assister, vous saluez votre hôte et prenez le chemin de la sortie de la propriété. Vos armes vous sont rendues par le personnel du manoir. Vous faites un récapitulatif de l'entrevue et avez, avec Elora, de nouvelles interrogations...*

La Taverne des Mages Maudits

Mise en Scène

Les joueurs quittent le Quartier des Nobles en direction de la Taverne des Mages Maudits sur indication de Lord Valenwood, dans la Ville Basse en bordure du Quartier des Artisans.

L'endroit semble mal famé, le quartier est délabré en opposition au Quartier des Nobles.

Adoptez une attitude plus stressante pour décrire l'ambiance générale de ce lieu.

MJ : *Les lueurs du crépuscule illuminent Varenthia. Vous arrivez à l'établissement indiqué par Lord Valenwood. Il s'agit d'une taverne sombre et plutôt sinistre où entrent et sortent des badauds, certains au bras de courtisanes prêtes à détrousser leur client lorsque ces derniers manqueraient de vigilance, sous l'effet de leurs boissons.*

Elora : *Nous y voilà... La Taverne des Mages Maudits. Un nom bien trouvé pour un établissement abritant une fréquentation des plus étranges. De faibles utilisateurs de la magie pour la plupart, qui n'en font pas des êtres avec le charisme qu'ils auraient souhaité. D'où l'intitulé...*

MJ : *A votre entrée aux côtés d'Elora, les regards se tournent vers vous. Vous traversez l'ensemble de la grande pièce et approchez de la Tavernière au niveau du comptoir. Il s'agit d'une femme d'une quarantaine d'années aux longs cheveux noirs.*

Danalys (avec suspicion) : *Soyez... Les bienvenus... Je m'appelle Danalys, tenancière de ce lieu. Comment pouvons-nous vous être utiles? Des victuailles? Des rafraîchissements? Ou d'autres choses? Vous ne m'avez pas l'air d'être de la trempe de la fréquentation habituelle par ici. Cependant, j'aurais bien aimé discuter de choses et d'autres avec vous, mais... Il semblerait que vous intéressiez très fortement les personnes se tenant juste derrière vous...*

MJ : *Soudain, une dague très affûtée manqua de peu de toucher Elora. Elle ne doit son salut qu'à ses réflexes, et plusieurs hommes sous des capuches noires vous attaquent sans sommation. L'un d'entre eux invoque une sorte de flamme vivante...*

RENCONTRE

Etalonnage : 0 (Exigeant)

- [Égorgeur \(1/1\)](#)
- [Feu Follet \(1/1\)](#)

A l'issue de la rencontre les joueurs gagnent 1 XP et 2 PC.

Lorsque les joueurs poussent l'un des assaillants à révéler ses motivations, il les exprime sans difficultés, mettant en évidence un mélange de désir de puissance et d'appât du gain.

Égorgeur : *On avait la consigne de faire taire les derniers vainqueurs de l'Arène, trop encombrants, trop fouineurs. Le gars nous avait dit que l'on pourrait avoir des pouvoirs démentiels. Tu as vu? On a pu invoquer un feu vivant, incroyable hein? "L'Ombre Grise" aura sa vengeance du haut de la Tour Occulte...*

Lorsque les joueurs tentent de soutirer plus d'informations, ils sont surpris par un vacarme venant de l'extérieur.

MJ : *Alertée, la Milice fit son entrée au sein de la Taverne en nombre. Dans le capharnaüm le plus total, l'un d'entre eux, visiblement plus gradé que les autres, prit la parole.*

Chef milicien : *Au nom de l'Ordre de la Cité de Varenthia, je déclare que les nommés... (citer le nom de l'ensemble des joueurs), sont en état d'arrestation pour complôt, trahison et tentative de meurtre d'une haute personnalité de la Ville. Jetez vos armes et rendez-vous immédiatement !*

MJ : *Bien que décontenancés à propos de la scène surréaliste se jouant devant vous et la loi du nombre n'étant pas en votre faveur, vous vous apprêtez à déposer vos armes. Au même moment, trois petites détonations retentissent dans la Taverne et une épaisse fumée gagne l'ensemble de la pièce. Dans le désordre le plus total une bagarre générale éclata au milieu de cette fumée et vous êtes chacun, avec Elora, tirés en arrière dans une pièce derrière le comptoir. Danalys, la tavernière, se tient face à vous pendant que les coups pleuvent dans la pièce d'à côté...*

Elora : *Que signifie tout ceci ?*

Danalys, la Tavernière, ouvre une trappe menant vers les sous-sols de la Taverne.

Danalys : *Plus tard les explications, vite, descendez dans le sous-sol! Je vous suis et je ferme l'accès derrière nous.*

MJ : *Après votre entrée dans les souterrains en compagnie d'Elora et de Danalys, vous évoluez dans un couloir sombre et humide. A mesure que vous vous éloignez de la Taverne des Mages Maudits, le calme se fait ressentir. Arrivés à ce qui ressemble être une sortie vers l'extérieur, Danalys vous emboîte le pas et entrouvre la porte afin de regarder les mouvements dehors.*

Danalys : *Les patrouilles redoublent de vigilance... Ils sont à votre recherche visiblement. Je me demande bien à quel moment les derniers participants de l'Arène de Varenthia sont devenus les ennemis publics les plus recherchés... Il faudra attendre la pleine obscurité de la nuit à avant de procéder à quelque mouvement.*

3. La Fuite

Temps : 30 minutes

Mise en Scène

Les joueurs font le point de la situation auprès de Danalys et d'Elora en attendant la tombée de la nuit. Par la couverture de la nuit noire, les joueurs et Elora réfléchissent à la destination à prendre.

La situation échappe à tout contrôle. Faites comprendre aux joueurs que le danger, actuellement, peut venir de partout.

MJ : *Plusieurs heures passent et la nuit noire s'installe sur Varenthia. Danalys garde les fugitifs à l'abri des sous-sols de la Taverne des Mages Maudits. Un vacarme venant de l'extérieur est perceptible, ce qui confirme une certaine agitation.*

Elora : *Il nous faut retourner à l'Auberge des Gladiateurs... Maelis pourrait nous apporter son aide.*

Danalys : *Nos "gladiateurs", ici présents, seront attendus là bas sans aucun doute. Il vous faut aller ailleurs.*

Elora : *Vous connaissez Joren, l'apprenti forgeron il me semble. Il doit encore être terré à son enclume ce soir. Allons y trouver refuge pour le moment.*

Danalys : *Le plan me paraît bien meilleur en effet. Allez-y et évitez les patrouilles. Passez par le contournement extérieur Est plutôt que par les allées centrales de la Ville. Bonne chance...*

Exfiltration de la Taverne

MJ : *Sur les conseils de Danalys vous entamez la traversée de Varenthia par le contournement extérieur Est. Sur le chemin, différentes patrouilles de miliciens semblent être en pleine recherche...*

Manoeuvres d'évitement des patrouilles de la milice : DEX 7

- **Réussite :** Les patrouilles environnantes sont évitées, en faisant plusieurs longs détours, lors de la fuite vers la forge des frères forgerons ou se situe supposément Joren.
- **Échec :** Les joueurs manquent d'être repérés et fuient à toute hâte. Dans la hâte, chaque joueur perd 1d8x10 NX.

Écoute d'une patrouille de la milice : SAG 13

- **Réussite :** Une discussion est surprise au détour d'un coin de rue entre membres de la milice. Il semblerait que Lord Valenwood ait lancé les miliciens à la recherche des joueurs.
- **Échec :** Pas d'informations supplémentaires.

MJ : *A votre arrivée à la forge, vous êtes accueillis par les frères nains Thorgrim et Gormar accompagnés de Joren, travaillant effectivement tard. Vous y retrouvez également Maelis, qui avait visiblement rendez-vous, elle aussi.*

Elora : *Maelis ? Mais... Comment as-tu su ?*

Maelis : *Danalys est passée me voir à l'Auberge. Nous nous connaissons bien entre tenancières d'auberges et de tavernes. Elle a pu passer les patrouilles de la milice, sans aucune difficulté, n'étant elle-même pas recherchée. Je suis venue aussi vite que possible discrètement à votre rencontre pour vous aider. Faisons le point, la situation s'est passablement compliquée...*

Relative Sécurité

Les joueurs décident de faire une pause prenant le temps de se restaurer à la forge et décident de récapituler les différents éléments auxquels ils ont participé depuis leur arrivée à Varenthia.

Maelis : *La Tour Occulte... Il y a bien une tour à l'Est de la ville, par delà le Pic Brumeux, mais c'est loin d'ici. A une journée et demie de marche, plus ou moins... La tour se situe au centre de la Vallée Morne.*

Thorgrim : *La Vallée Morne? Des Nains avaient élu domicile là-bas il y a des siècles dans les montagnes. Ils ont été chassés comme de la vermine.*

Gormar : *Un mage avait déchaîné de puissantes forces en ces lieux. Ils ont combattu vaillamment mais, hélas, ils n'étaient pas de taille.*

Elora : *Je ne m'y suis jamais rendue, mais Mira m'a parlé de cet endroit. En partant d'ici, c'est effectivement après le sentier escarpé du Pic Brumeux. La Tour se dresse au milieu d'une vallée entourée de montagnes. Rien ne pousse en ces terres meurtries par des dizaines d'années d'utilisation de la magie. C'était la demeure d'un Alchimiste Elfe particulièrement dangereux. Il n'avait plus fait parler de lui depuis une centaine d'années au moins.*

Joren : *L'Ombre Grise?*

Elora : *Je ne pense pas que le mage Elfe d'antan soit l'Ombre Grise. Les écrits de l'époque racontent qu'il aurait été tué par une de ses expériences alchimiques. Un poste d'observation avait été installé au sommet du Pic Brumeux pour surveiller l'activité de la Vallée.*

Joren : *Son successeur alors?*

Maelis : *L'agitation survenue à Varenthia est plutôt récente. Je pencherais plutôt pour cette option, bien que rien ne soit certain. Que pouvons-nous faire? La situation devient hors de contrôle. La milice est à votre recherche, vous devez quitter Varenthia... Mais dans le même temps, une menace plane. Qu'envisagez-vous?*

Les joueurs décident donc d'évaluer les options qui s'offrent à eux. Le départ à destination de la Tour Occulte ne fait que peu de doute pour éclaircir le mystère.

MJ : *Au coin du feu de la forge, il est donc décidé de l'excursion en direction de la Vallée Morne, dans les plus brefs délais, pour votre survie, car nul ne connaît le sort qui vous serait réservé si la milice vous arrêtait, mais aussi car il n'est pas concevable pour vous que d'autres vies de la cité soient menacées.*

Thorgrim : *La milice ne viendra pas vous trouver ici, profitez de notre demeure pour vous reposer pour la nuit.*

Gormar : *Nous ne sommes pas en mesure de vous offrir des lits à votre taille pour la plupart d'entre vous, mais permettez nous de vous fournir ces armures légères pour renforcer vos défenses. Qui sait ce que vous rencontrez sur votre route.*

Les joueurs continuent à échanger sur les informations en leur possession, une fois toutes les questions résolues, Maelis conclut les échanges.

Maelis : *Retrouvez-moi peu avant l'aube à la porte arrière de l'Auberge des Gladiateurs. Les patrouilles devraient être beaucoup plus dispersées. Je vous y attendrai pour vous faire entrer. Il y a un souterrain sous l'Auberge menant aux catacombes, et de là, vous pourrez sortir de la ville par un passage allant vers l'extérieur, vers la rivière.*

MJ : *La nuit bat son plein et peu à peu le calme revint à Varenthia. Vous souhaitez bonne chance a Maelis, Joren, et Elora qui quittent la forge. Les frères nains vous aménagent un endroit pour vous reposer autant que possible pour le restant de la nuit.*

Les joueurs prennent un [repos](#) long dans un cadre stressant, du fait de la crainte de la milice et du manque de confort.

Les gains associés correspondent à 3 repos courts successifs.

Les apprentissages de Capacités ou de Montée de Niveaux ne seront pas possibles, le repos n'étant pas dans un cadre détendu.

4. L'aide de Maelis

Temps : 20 minutes

MJ : *Après votre nuit peu propice au repos réparateur, vous vous préparez dans le plus grand calme afin de ne pas attirer l'attention. A côté de vous, vous trouvez des pièces d'armure légères de tissus, de cuir et de métal, laissées là par les frères nains à votre attention. Vous vous équipez de ces dernières qui vous siéent parfaitement.*

Les armures confectionnées par les Nains gagnent l'inventaire et rapportent, à chaque joueur, **un bonus de +1 en Défense Physique et en Défense Magique.**

MJ : *Une fois prêts, vous vous dirigez vers la sortie de la forge. Le calme de la nuit règne encore dans les environs. L'obscurité présente favorise vos déplacements. Une fois l'Auberge des Gladiateurs en vue, vous contournez le bâtiment afin d'atteindre la porte arrière. A votre approche la porte s'ouvre comme si vous étiez attendus. Le visage de Maelis apparaît dans l'encadrement de celle-ci et vous fait signe d'entrer.*

Maelis (en chuchotant) : *Vous voilà, pile à l'heure. J'ai pu préparer quelques provisions pour votre expédition. Vous avez de la nourriture pour deux jours, pour chacun d'entre vous. Tout est là, dans ces besaces. Vous aurez peut-être besoin de chasser, vous trouverez du gibier dans la forêt sur le chemin du Pic Brumeux. Ah... Et Elora a laissé ceci pour vous. Dans cette sacoche se trouvent des élixirs. Elle les a emmenés dans la nuit.*

Dans la sacoche se trouve quatre petites fioles à destination des joueurs :

- **Elixir de FOR**
- **Elixir de CON**
- **Elixir de INT**
- **Elixir de SAG**

Les Joueurs choisissent de se les répartir comme ils le souhaitent.

Les provisions données par Maelis sont également réparties équitablement.

Les joueurs trouvent une note associée aux fioles présentes :

La lettre d'Elora

Mes amis,

Je vous dois ma liberté des geôles des bandits de Garek. Je ne l'oublierais jamais.

Je ne serais qu'un poids dans votre expédition, j'en suis pleinement consciente, alors veuillez accepter ces élixirs confectionnés à la hâte.

Puissent-ils vous protéger.

Soyez prudents et revenez nous en vie...

Elora

MJ : *Après la lecture de la missive, vous répartissez les différentes fournitures qui vous sont offertes. Maelis vous propose d'emporter des lanternes afin de vous éclairer dans le sous-sol que vous vous apprêtez à emprunter. L'aubergiste vous emmène au fond de la réserve et libère un passage caché sous un tonneau.*

Maelis : *Descendez par ici. Une fois en bas prenez sur votre droite en direction de l'Est. Il n'y a pas de croisement, vous ne pourrez pas vous perdre. Poursuivez le chemin jusqu'à atteindre la source souterraine de la rivière. Enfin suivez le courant vers la sortie. Une fois dehors, continuez de suivre le courant de la rivière vers le Nord-Est jusqu'au Relais des Halfelins, vous pourrez vous y restaurer et prendre le chemin vers le Pic Brumeux et par la suite la Vallée Morne. Avez-vous bien compris ?*

Les joueurs répondent par un hochement de tête approuvateur. Ils posent les ultimes questions afin de lever certains doutes et certaines interrogations avant de descendre dans la cavité et que le passage se referme derrière eux.

Maelis : *Une dernière chose... Je me joins à Elora pour ce dernier conseil, soyez prudents et revenez nous en vie... Vraiment !*

MJ : *Remerciant Maelis une dernière fois pour toute son aide apportée, vous descendez dans le souterrain et empruntez le chemin indiqué avec vos lanternes allumées... L'entrée se referma derrière vous. Maintenant livrés à vous mêmes, vous entamez la progression vers la sortie de la ville. Après le passage par plusieurs cryptes témoignant du long passé de Varenthia, vous apercevez finalement un cours d'eau correspondant à la description de Maelis et, peu après, la lueur du jour...*

- A SUIVRE... -

LA SUITE DANS : "2 - L'EXPÉDITION DES PARIAS"