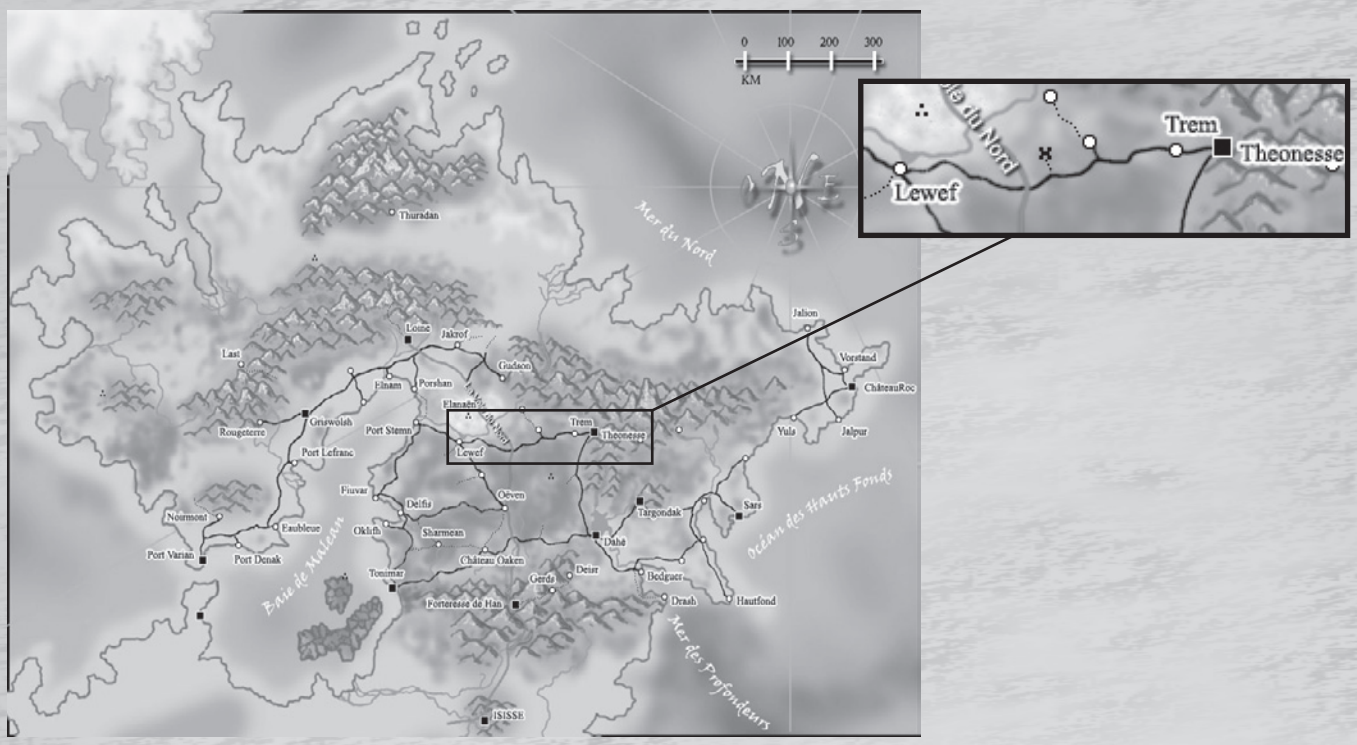
Confession de Foi

Campagne pour Athala dans le monde de Rayhana.

Version 1.0 - Par Tristan Collet & Rodolphe Vuattier

Nombre de joueurs	2 à 5
Grade des personnages	1 à 2
Type de scénario	Roleplay & combat
Lieu(x)	Valny, Lewef, plaine des nuages, Ombre, forêt de Theonesse.
Résumé	Entraînés dans une affaire de vol, les PJ vont tomber dans les griffes d'un inquisiteur Ghoriste zélé. Après un coup de théâtre, les rôles vont s'inverser et l'inquisiteur va devenir le prisonnier des PJ et l'objet de leur mission. Il faudra l'apporter chez les druides de Theonesse. Faire traverser la moitié d'un pays (en train de tomber sous le joug du Ghorisme) à un inquisiteur contre son grés n'est pas une mince affaire. Sauf peut être en passant par la plaine des nuages...



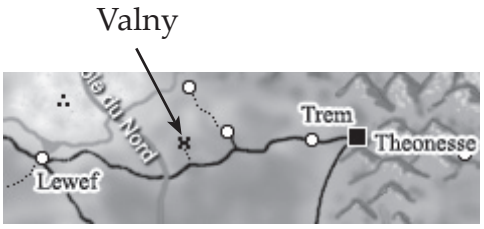
Valny

Un peu à l'intérieur des terres, à plusieurs kilomètres des routes principales et notamment de la voix du nord, le village de Valny est récent comparé à l'historique de Vervande. Il ne doit son existence qu'à l'obtention d'un territoire fertile et somme toute tranquille (pas de présence de créatures monstrueuses ou de peuples primitifs) par un chevalier il y a de cela 3 générations. Depuis, les héritiers n'ont eu cesse de faire prospérer ce village construit de rien jusqu'au denier héritier : Adème de Valny. Ce dernier, peu conscient des efforts passés, se contente de vivre sur un existant, certes déjà très confortable, mais déclinant. Le petit village de Valny, situé autour du manoir fortifié est quasi exclusivement constitué de paysans cultivant les terres alentours. Le baron Adème de Valny, n'ayant plus l'autorité et les relations de ses ancêtres, n'arrive pas à faire installer de nouveaux paysans libres sur ses terres, seuls les locaux et quelques serfs subsistent. De plus, malgré la présence de la voie du nord toute proche, le village étant dans un cul de sac, quasiment personne n'emprunte le chemin menant à Valny. La population décroît doucement.

Introduction

Les PJ doivent voyager ensemble pour démarrer cette aventure. Ils sont sur la route reliant Lewef à Trem, en territoire de Theonesse. Ce territoire n'est encore pas sous le contrôle des paladins noirs, même s'il est de plus en plus fréquent d'en apercevoir. Si vous n'avez pas encore de groupe formé parmi vos PJ, ces derniers peuvent avoir été recrutés pour porter un message, accompagner une caravane marchande ou tout simplement vouloir se diriger vers une direction empruntant cette route.

Nous sommes en été, en début de matinée. Les personnages sont sur la grand route allant de Lewef à Trem (ou l'inverse). Sur le côté de la grand route, un petit chemin part dans une forêt. Un panneau à moitié décroché et rongé par le temps indique « Valny, 3 heures ». Tout à coup un cri retenti et semble venir de la forêt en direction du chemin. Ce dernier décrivant quasi immédiatement un virage, on ne peut pas voir grand-chose. Quelques dizaines de mètres plus loin sur le chemin, les PJ aperçoivent une charrette attelée de deux chevaux. Sur les côtés, un combat fait rage entre ce qui semble être 3 brigands et deux hommes. A l'intérieur de la charrette, deux jeunes femmes sont terrorisées et hurlent à chaque coup d'épée.



Une fois les bandits maîtrisés ou tués, il ne restera plus qu'un des deux hommes en vie, le plus aguerri au combat. C'est un homme brun d'une trentaine d'année nommé Roan. Il se présentera comme l'homme de main des deux femmes qui seraient les cousines d'un certain baron de Valny. Il demandera aux PJ faire le reste du voyage ensemble, les routes étant apparemment peu sûres. Il ne promet rien aux PJ mais laisse entendre que le baron sera certainement plus que ravi de récompenser les sauveurs de ces cousines chéries. Les deux jeunes femmes ne diront mot et si les PJ les interrogent elles ne feront que hocher de la tête et sembleront toujours demander la permission de répondre à Roan. Celui-ci expliquera aux PJ qu'elles sont encore jeunes et préservées de la violence de ce monde et qu'elles sont sous le choc.

Note : Les PJ pourront remarquer que le second de Roan, resté à terre, n'attire pas plus de compassion que cela de la part de Roan :

« il n'y a plus rien à faire pour ce pauvre bougre de toutes façons », « c'était un récent compagnon de route, je le connaissais à peine ».

Il récupérera son équipement et ses possessions, poussera le cadavre sur le bas-côté et repartira aussitôt.

Arrivée à Valny

Environ 4 heures plus tard, le petit comité arrive à Valny. La région est très boisée. Le manoir, une sorte de grande maison bourgeoise dotée d'une tour et fortifiée sur 3 étages surplombe un village fait de maisons modestes et éparses. Les bois environnants ont été abattus pour faire place aux cultures. On peut cependant distinguer ici et là une maison ou un champ à l'abandon, la forêt reprenant ses droits peu à peu.

Le manoir lui-même ne semble pas être très bien entretenu : le lierre ayant colonisé presque une façade entière et quelques pierres à moitié dessellées en sont pour témoin. Il y a quelques gardes autour et dans le manoir (une dizaine au total) dont les tenues et les armes sont toutes dépareillées.

Le baron, un bon vivant bientôt âgé d'une quarantaine d'années, vient assez vite accueillir ses visiteurs. Dès qu'il apercevra le groupe, il se rendra immédiatement vers Roan lui prenant la main de ses deux mains :

« Ahhh Roan, c'est toujours un plaisir de vous revoir ! J'espère que vous avez fait bon voyage et que vous avez de quoi susciter mon intérêt ».

Roan, un peu gêné, prend vite la parole et interrompt le baron :

« Baron, comme promis je vous apporte vos deux cousines qui se languissaient de vous revoir. Sachez que nous avons été attaqués par des brigands sur la route de Valny et que le plus fidèle de mes braves employés à trépassé ! Sans l'intervention de ces braves gens, il en était de même pour moi et vos… cousines. Si vous ne parvenez pas à tenir l'endroit tranquille il faudra que l'on revoit certains détails de nos arrangement, baron ».

Note : Les cousines sont de très jeunes prostituées commandées par Adème à Roan. Ce dernier se charge régulièrement d'emmener de nouvelles friandises à son principal client et de ramener celles dont il ne veut plus. Roan utilisera un moment plus discret pour négocier un prix plus élevé : si des brigands s'installent dans le coin, il lui faudra une plus grosse escorte…

Roan repartira quasi immédiatement, avec des « domestiques » qui ne donnent plus satisfaction (également deux jeunes femmes) et insistera pour être accompagné de 2 gardes du manoir.

Les deux « cousines » seront rapidement envolées de la scène :

« Elles étaient si las et choquées de leur voyage, elles sont allées se reposer, cela ira mieux ce soir ».

Le baron est un personnage assez monotone et égocentrique mais la présence des PJ semble l'exciter :

« J'insiste vous êtes mes hôtes d'honneur ! Nous allons festoyer en l'honneur de votre geste et de votre courage ! De plus, mes gens se feront un plaisir de remettre un coup de jeune à vos armes et armures pendant que nous dégusteront des mets à la hauteur des sauveurs ! »

Les PJ sont traités comme on pourrait l'être dans un palace. S'ils ont des chevaux ils seront immédiatement pris en charge, brossés et nettoyés.
Leur équipement recevra également un traitement de faveur (s'ils acceptent de s'en séparer), armures décabossées, armes aiguisées et huilées, cuirs nourris, etc.
Eux même se verront attribuer à chacun une chambre individuelle et un bain aux senteurs florales leur sera « proposé » (en fait quasi imposé), surtout si leur dernière toilette « remonte » un peu). Des vêtements propres et de qualité correcte les attendent, ils peuvent les garder. L'après-midi se passe ainsi, les PJ sont libres de leurs faits et gestes, ils peuvent aller à leur convenance dans le manoir, excepté le dernier étage qui est gardé en permanence et réservé à la « famille Valny ». Ils peuvent également se rendre au « village ». Les paysans ne semblent pas porter le baron dans leur cœur mais ne seront jamais direct à son encontre malgré les récents événements : un dès leur a été accusé de communier avec Daïa et a été crucifié au milieu de son champ. Personne ne fera rien pour lui, les représailles seraient

Valny

Baron Adème de Valny

Issu de la lignée des Valny et dont l'arrière-grand-père a été érigé au rang de baron avec le territoire actuel du village. Ce dernier s'étant distingué au cours d'une bataille, il reçut comme souvent ce cadeau empoisonné : une terre et un titre pour la contrôler. Une manière d'étendre le territoire civilisé et de remercier un élément de valeur. Le baron Adème de Valny ne dispose pas de descendance bien qu'il eut été marié (sa femme est morte d'un accident il y a quelques années). Il passe le plus clair de son temps à essayer de profiter au maximum de ce que la vie peut lui offrir et ce qui pourra se passer après sa mort ne l'intéresse pas. Il approche aujourd'hui de la quarantaine et ses gens savent très bien qu'il n'y aura pas de changement à Valny avant des lustres…

Onaris

Onaris est le personnage le plus important de cette campagne, entraînez-vous à le jouer ! Sa voix est mielleuse à souhait et s'il peut laisser transparaître une certaine bêtise, c'est quelqu'un de très intelligent. Voici quelques exemples de phrases toutes faites qu'il peut utiliser :

- Tous les chemins ne sont pas bons à prendre.
- L'épée n'est rien sans le bras qui la tient
- Ne pas croire serait vivre une moitié de vie (parlant de religion)
- Bienheureux l'esclave qui n'a que peu de décision à prendre (pour se plaindre de sa position à responsabilités)
- Foi et justice sont le socle du Ghorisme
- L'agneau qui s'émeut des larmes du loup ne vivra pas vieux

pires que tout. Les PJ pourront remarquer, s'ils sont observateurs, que l'écurie dispose de beaucoup plus de chevaux que nécessaire, le baron doit certainement avoir de la visite. En allant inspecter les montures de près, ils pourront apercevoir et éventuellement reconnaître l'insigne de Ghor (une étoile au-dessus d'un horizon) sur les selles de 5 d'entre elles.

Soirée au manoir

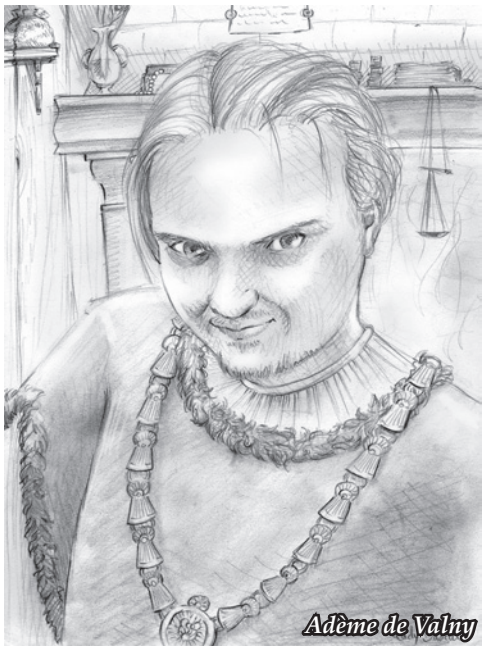
La nuit tombe enfin, le temps est lourd, un orage va éclater. Dans la salle de banquet, les domestiques s'affairent à servir à boire et à préparer une majestueuse table sur laquelle sont déjà positionnés quelques plats d'exception pour le commun des mortels : viandes en sauce, fruits et légumes, fromages, pâtisseries... Le baron et ses cousines sont là ainsi que cinq hommes. L'un d'entre eux est habillé d'une manière quasi monastique alors que les quatre autres sont manifestement des hommes d'armes. Ils ont d'ailleurs conservé leurs armes et armures. On distingue clairement sur chacun d'entre eux l'insigne de Ghor. Les cousines du comte seront plus prolixes si les PJ tentent une approche (elles connaissent maintenant parfaitement quel est leur « rôle » et les conséquences d'une éventuelle trahison de leur part…). Ce sont des filles très simples, en fait trop simples pour des enfants de la noblesse, fusse t'elle locale. Les hommes d'armes sont tous muets comme des tombes et n'engagent aucune conversation, ils semblent faire partie du décor. En revanche, l'homme habillé d'une bure viendra naturellement vers les PJ :

« Enchanté, je me présente, Onaris, prêtre Ghoriste. Le baron me fait l'honneur de m'accueillir pour la nuit, tout comme vous apparemment. L'hospitalité d'une demeure est le reflet de ses habitants ».

Onaris est en fait un inquisiteur Ghoriste d'une cinquantaine d'année. Petit et maigre, il semble ne jamais perdre son sang-froid et prend toujours le temps de parler avec justesse. Onaris à toujours une petite phrase toute faite pour chaque situation. Il est accompagné de ses quatre paladins noirs qui veillent sur lui en permanence. Il a pour mission de passer de village en village afin de prendre la température vis-à-vis de son église et de faire appliquer, lorsque cela est possible le décret du roi concernant les autres religions (voir atlas 1 : toutes les religions autre que le Ghorisme sont interdites). C'est la première fois que Valny vois venir un tel émissaire et Adème à très vite compris de quel côté résidait son intérêt. Il est informé de la progression du Ghorisme et en tant que collaborateur volontaire, il fait son possible pour apparaître comme un ami dévoué et fidèle de l'église de Ghor. Il a été jusqu'à accuser un de ses paysans (le plus revendicateur) de vénérer Daïa (c'est vrai pour la plupart des paysans) et de monter la tête à tous les autres. Ce dernier sert actuellement d'épouvantail au milieu de son champ.

Le feu de la cheminée a du mal à tenir tant le vent souffle et l'orage gronde dehors. Le baron fait installer des lanternes un peu partout. La discussion avec le baron est en fait une succession de questions posées aux PJ afin qu'ils racontent une anecdote ou un fait qui permette au baron de raconter à son tour un fait ou une anecdote encore plus imposant/prestigieux. Cet homme n'a jamais connu aucun affront et ne se rend pas compte le moins de monde du ridicule de la situation. Les cousines rigolent bêtement à chacune de ses pointes d'esprit.

Tout à coup alors que tout le monde allait passer à table, on frappe violemment à la porte. Toute la salle se retourne vers la porte. Le baron ne recevant presque jamais de visite (Valny est dans un cul de sac), il semble inquiet. On peut entendre une voix crier quelque chose derrière la porte. Un domestique se précipite et ouvre prudemment tant dis que deux gardes se rapprochent du baron sur son ordre... Derrière la porte se trouvent 3 personnes sous un déluge d'eau et d'éclairs. Ils sont trempés et se réfugient vite à l'intérieur. Il y a 2 femmes et un homme, ils sont habillés de vêtements chics de mauvaise qualité, sûrement des artistes itinérants...



Une des deux femmes s'avance vers le baron venu les saluer et le remercie chaudement, effectuant une révérence :

« Merci mille fois pour votre hospitalité cher ami, nous nous sommes fait prendre au piège par cet orage et je crains que nous nous soyons perdus ! Je m'appelle Quénéanne et voici ma troupe : Utonin et Leanne. Nous sommes des troubadours itinérants, à votre service».

Quénéanne est belle et à beaucoup de charme, elle ne mettra pas longtemps à savoir qui parmi les PJ, est tombé « sous son charme ».

> Faire un jet de séduction contre tous les PJ du sexe opposé. Naturellement Quénéanne cherchera à avoir des alliés épris d'elle parmi son auditoire. Quénéanne a 18 en beauté et +16 en séduction.

La première « victime » de Quénéanne sera le baron qui, dès lors ne la quittera plus des yeux. Tout le monde se met enfin à table et les discussions vont bon train, toujours dans le même sens, celui du baron. Quénéanne est d'un caractère très avenant et cherchera à discuter avec les PJ qui semblent être sous son charme ainsi qu'avec les Ghoristes. Elle cherchera à savoir qui est qui et qui fait quoi dans cette assemblée. Elle apprendra ainsi que le prêtre et ses hommes de main partent demain et que les PJ sont ici pour une période encore non définie (le baron ayant parlé d'une prochaine mission à leur confier).

Le baron interviendra lorsqu'elle demandera le but de la présence de chaque personne :

« (Parlant des PJ) ces braves gens ont sauvé mes cousines ici présentes des mains d'odieux brigands, ce sont de valeureux alliés et je vais certainement leur confier une tache d'importance sous peu ! (Parlant de l'inquisiteur et de ses paladins) quant à ces hommes, ils sont ici chez eux comme le serait n'importe quel représentant de l'église de Ghor. Leur foi et leur sagesse illuminent nos pensées et nous guident dans ces temps troublés ».

Le baron n'hésite jamais à en faire beaucoup avec l'inquisiteur.

La soirée se déroulera sans heurt : l'inquisiteur questionnera discrètement chacun des convives qu'il ne connaît pas déjà :

« Pensez-vous que la foi puisse être partagée entre plusieurs croyances ? », « vous arrive-t-il de prier les faveurs d'un dieu ? », « pourquoi seuls les nantis auraient ils accès à la spiritualité ? ».

La bande de Quénéanne se mettra à l'écart une petite partie de la soirée, prétextant la préparation d'une représentation pour remercier leur hôte. En fait, ils prépareront leur plan d'action pour la suite. La bande se produira ensuite en spectacle (prévoyez une chanson qui puisse coller avec l'ambiance en fond sonore) en chantant une chanson ou deux.

Onaris sonnera ensuite la fin de la soirée :

« Bien cher amis, il est grand temps d'aller reposer nos esprits fatigués par cette rude journée. Que Ghor accompagne votre nuit et guide vos rêves ».

Le baron invitera tout le monde à intégrer ses quartiers. Onaris semble avoir pris le pouvoir dans le manoir.

La nuit

Chacun dort dans une chambre individuelle au second étage excepté le baron, ses cousines et Onaris. Deux paladins noirs gardent en permanence la porte menant au dernier étage. Pendant la nuit, Adème ira retrouver Quénéanne dans sa chambre. Cette dernière lui ayant glissé quelques mots très discrètement (Perception à -5) avant de monter se coucher. Elle va le faire boire jusqu'à déraison et lui faire prendre un somnifère. Au réveil, elle lui fera croire que la nuit fut agitée et qu'il est bien meilleur amant qu'elle ne pouvait s'imaginer et que suite à leurs ébats ils ont dormis tous deux comme des souches !

> Note : une fois que Adème sera profondément endormi, Quénéanne va subtiliser son collier de famille (collier obtenu par son arrière-grand-père lorsqu'il fut promis comte, Adème le porte en permanence autour du coup, c'est son seul lien avec la noblesse). Lors du petit déjeuner, l'assistante de Quénéanne va prendre le collier et le dissimuler grossièrement dans les affaires d'un des PJ (si un des PJ a donné l'impression d'être le chef de bande il sera la « victime » du collier).

Le réveil accusatoire

Au matin, chacun se retrouve dans la salle de banquet pour prendre une collation. Soudain des cris d'énervement se font entendre dans les couloirs. Le baron est furieux, il ne retrouve pas son collier et commence à accuser Quénéanne de tous les maux. Cette dernière se défend comme elle peut mais n'arrive pas à rivaliser face au baron qui est hors de lui. Onaris prend

Quénéanne

Quénéanne est une jeune femme issue d'une famille très modeste. Intelligente et forgée d'un caractère trempé, Quénéanne a vite compris à utiliser ses charmes pour obtenir ce qu'elle voulait. Lors du passage d'une bande de troubadours dans son village, elle s'enfuit avec eux lors du départ de la troupe. Elle revint 2 ans plus tard chercher Leanne, sa soeur, afin partager avec elle l'insouciance d'une vie de ménestrelle itinérante. Véritable meneuse d'hommes, Quénéanne n'eut aucun mal à débaucher Utonin de l'ancienne bande pour créer sa propre bande. Avec Leanne, la bande était au complet.Mais les petits cachets irréguliers d'une bande de troubadours ne suffirent pas longtemps à Quéneanne qui avait plus d'ambition pour elle et sa soeur. Elle commença donc à organiser de petits coups montés, profitant de leur position de troubadours pour subtiliser les biens d'autrui. Cela fonctionna si bien que Quénéanne décida de viser plus grand. La première cible de taille serait un petit baron isolé, Adème de Valny.

Roleplay

Expliquez bien à vos joueurs l'importance du procès. A cette époque troublée de l'inquisition, un procès peut être expéditif et se fini presque toujours mal pour l'accusé. Ce n'est pas le moment de plaisanter ni de revendiquer. Seuls les plus diplomates et intelligents arrivent à s'en sortir avec plus ou moins de succès...

rapidement les choses en mains. Il fait venir tous les gardes et ses quatre paladins dans la salle du banquet ainsi que tous les invités du manoir. Leanne, l'assistante de Quénéanne arrivera en dernier, prétextant s'être rendormie. Elle a d'ailleurs encore les traces de son oreiller sur une moitié du visage (c'est une ruse assez simple mais efficace pour que personne ne puisse douter de ses dires, elle s'est simplement attaché une étoffe avec de grosses coutures autour de la tête avec une ceinture).

Onaris : *« Baron, calmez-vous. Nous sommes tous ici dans une demeure à plusieurs heures de la moindre autre trace de civilisation, votre collier est toujours parmi nous. Croyez-moi, ce qui a été fait peut être défait. Je vais retrouver votre collier tout comme je trouve toujours la félonie de l'âme». (en disant ceci Onaris dévoile quelque peu sa véritable identité d'inquisiteur).*

Il s'en suit un interrogatoire commençant par les troubadours et Quénéanne est particulièrement malmenée : les questions pleuvent et les réponses sont pour le moins laconiques. Quénéanne est entraînée au fil des échanges avec Onaris sur un terrain glissant pour elle : il lui parle de la vie de troubadour, la frivolité, le dévergondage d'un membre honorifique de l'église de Ghor dont la morale ne serait être remis en cause… Onaris ordonne aux domestiques de fouiller chaque chambre. Vingt minutes plus tard, alors que l'interrogatoire de Queneanne est presque terminé et sa culpabilité quasi « prouvée », un domestique accours dans la salle le collier à la main :

« Je l'ai retrouvé ! Je l'ai retrouvé, il était caché dans une chambre ! ».

Le nom du « coupable » sera vite prononcé et l'ensemble des regards de l'assistance se portera alors sur le/la malheureux (se), Onaris en tête avec un regard noir. Il prend la parole, la voix grave et puissante :

« Comment avez-vous pu penser parvenir à un tel acte en ma présence pauvres fous ! La déviance de vos âmes ne fait aucun doute ! Voler ainsi un serviteur dévoué de notre sainte église sous le nez d'un prêtre. Vous saurez ainsi mécréants que je ne suis pas un simple représentant de la parole Ghor mais j'en suis également le bras vengeur ! Vous ne pouviez mieux tomber pour faire absoudre vos pêchers que de les commettre dans la demeure d'un Saint inquisiteur. Gardes, fouillez les, retirez leur tout objet et enfermez moi ces païens dans les geôles ! ».

Sur ces dires le baron s'approche de l'inquisiteur et lui glisse :

« Ahem, c'est que nous ne disposons pas de geôles à proprement parlé. Je dispose néanmoins d'une cave qui ferme à clef, je la fait préparer votre sainteté ».

Le baron regarde la scène d'un air distrait tout en observant son collier afin de voir s'il est bien intact. Quénéanne arbore un petit sourire mais ne cherche pas à en rajouter. Les PJ sont traités comme un groupe soudé ayant agi d'une seule voix. La présence d'une dizaine de gardes et des quatre paladins noirs devrait dissuader toute rébellion. Ils sont enfermés dans une cave fraîchement vidée de ces caisses et autres jarres qui pourrissaient là depuis des années. Il ne reste que des étagères en bois vermoulu.

Le Procès

Vers midi, on vient chercher les PJ. Dans la salle des banquets à été installé ce qui ressemble à un tribunal. L'ensemble des gardes et paladins noirs sont là ainsi que les troubadours et le baron. Onaris est derrière une grande table, un livre ouvert devant lui et de quoi écrire. Les PJ sont les mains attachées dans le dos et sont invités à s'asseoir sur les chaises prévues à leur attention, face a l'inquisiteur.

Onaris : *« Vous avez encore bien du chemin à parcourir pour atteindre la sagesse nécessaire à l'obtention de la foi. Néanmoins notre église est et à toujours été une église prônant la justice et la rédemption. Qu'avez-vous à dire sur les faits qui vous sont reprochés ? ».*

Sur ce, Onaris écoutera attentivement ce que les PJ ont à dire. Personne ne mouchera mot dans l'assemblée. A l'issue du plaidoyer des PJ, Onaris donnera la parole à Adème.

Adème : *« La nuit dernière, je suis certes allé voir Dame Queneanne afin de la convaincre de rester un peu. Ses chansons égaient tant mon morne quotidien que j'ai du mal à l'idée de la voir partir. Nous avons discuté une bonne partie de la nuit et un peu bu, il est vrai. Si bien que nous nous sommes endormis dans sa chambre, elle sur son lit, moi sur le fauteuil. Je sais que j'avais mon collier autour du coup à ce moment-là. Je le porte tout le temps, il est comme une seconde peau pour moi. Si je ne le sens pas sur moi cela me gêne, il me manque quelque chose. A mon réveil, dame Queneanne était toujours endormie, dans la même position. Moi je n'avais plus mon collier ! Il est évident que quelqu'un a profité de notre fatigue pour s'introduire dans la chambre et me voler ! Et il est encore plus évident que ces sans foi ni loi sont ici devant moi ! ».*

Onaris : *« Bien. Les faits étant dévoilés, d'un côté comme de l'autre, je vais me retirer méditer un instant et prononcer la parole de Ghor. Qu'on ne me dérange pas. »*

La méditation de l'inquisiteur durera à peine une dizaine de minutes. L'ensemble de l'auditoire commente et apporte son commentaire à la scène qui vient de se produire. Queneanne observe maintenant les PJ d'un œil chagriné, peut-être est-elle allée un peu loin…

L'inquisiteur rentre à nouveau dans la salle

l'air plus grave que jamais. Il prend place et énonce son verdict comme un discours qu'il connaîtrait par cœur :

« La souffrance des hommes n'a de limite que leur folie. Vous vous êtes perdus en route sans doute et avez commis un acte de haute trahison en essayant d'usurper la marque de noblesse d'un fervent de Ghor. Ce fait est indiscutable et indiscuté. Si la clémence et la bienveillance sont essence même de notre église, il est des faits que nous ne pouvons pas accepter. Ceux que vous avez commis en font partie. Aujourd'hui deux choix s'offrent à vos âmes égarées. Vous pouvez continuer à errer sur les chemins de la mécréance et subir un juste châtiment mérité ou vous pouvez tenter de retrouver un vrai sens à votre vie misérable en accueillant la foi de Ghor de toute votre âme. Si vous choisissez cette voie, bien sûr je serai me montrer indulgent et rétrograderais ainsi vos actes du rang de haute trahison à vol. Je vous écoute. Ghor vous écoute. »

Si les PJ demandent quels sont les châtiments et/ou plus d'information sur les suites :

« Un acte de haute trahison ne permet pas de continuer une existence en ce bas monde. Nous libérons votre esprit afin qu'il revienne plus tard sous de meilleurs hospices ». (La mort).

« Un acte de vol est grave mais n'empêche pas l'esprit qui l'a commis de rentrer sur le droit chemin. Afin de l'y aider, la main qui symbolise le méfait doit être abandonnée. (Une main tranchée).

« Si vous choisissez d'embrasser le Ghorisme sincèrement, vous serez conduits dans un lieu dont je ne puis vous parler pour le moment. Là-bas vous serez accueillis, nourris, logés. Vous apprendrez ce que vous devez savoir sur votre nouvelle vie ainsi que les fondamentaux du Ghorisme. Vous passerez ensuite quelques temps à servir votre dieu afin de vous acquitter de votre dette envers l'église qui vous aura choyé. Ensuite, si vous le souhaitez, vous pourrez continuer à servir l'église et gravir les échelons qui vous mèneront vers une spiritualité plus pure. » (Envoi dans un camp de formation pour paladin ou servant de Ghor en fonction des capacités puis service obligatoire de plusieurs années, en moyenne 5 ans).

La sentence ne sera pas exécutée dans le manoir, le lieu n'étant pas assez « Saint » au goût d'Onaris (malgré son nouveau dévot de baron). Les PJ seront donc emmenés dès le lendemain grâce à une charrette à foin réquisitionnée pour l'occasion. Même si les PJ choisissent la conversion religieuse, ils demeureront les mains attachées tout le long du voyage. Le visage de Queneanne est devenu blême, on voit dans ses yeux qu'elle regrette mais il est trop tard pour faire machine arrière…

Note : la troupe de Quénéanne va passer une nuit de plus chez le baron, seule avec lui et ses domestiques et lavée de tout soupçon. Bien entendu, pendant la nuit le baron sera à nouveau « endormi ». Cette fois en revanche, il sera pillé pour de bon. La troupe partira la nuit même, prétextant une dispute entre Quénéanne et le baron :

« il ne veut plus parler à personne et surtout plus à moi ! Ah c'est comme ça ! Et bien nous partons et cela ne sera pas la peine de venir nous implorer pour de nouvelles chansons, nous partons ! ».

En route

Les PJ partent donc sur leur carriole, accompagnés de l'inquisiteur et de ses 4 paladins noirs. Il ne part pas les mains vides, le baron s'étant montré plus que généreux envers son nouvel « ami ». Ils voyagent ainsi 3 jours en direction de Loine. La cité vient de tomber aux mains d'un prête de Ghor et Onaris veut faire un coup d'éclat avec sa prise. Ils empruntent la route en direction de Lewef puis Port Stemn, évitant la plaine des nuages. Alors qu'ils ont dépassé Lewef depuis quelques heures, leur chemin croise celui de trois cavaliers bien équipés et portant tous des tabards neutres.

Au moment où ces derniers passent de part et d'autre de la carriole, ils frappent pas surprise deux des paladins noirs qui tombent immédiatement à terre. Le dernier chevalier saute dans la charrette et tranche les liens des PJ :

« Vite, attrapez une arme et attaquez ! »

L'équipement des PJ se trouve au fond de la charrette avec nombre d'autres affaires. On distingue assez bien les manches de leurs armes et il leur est facile et rapide d'attraper une arme. Pendant ce temps-là les deux paladins noirs encore à cheval se battent avec les deux autres cavaliers. Un des paladins noirs tombé à terre reste immobile tandis que l'autre se relève et cours vers les PJ. L'inquisiteur s'est mis à l'écart, à la lisière du bois qui longe la route et semble commencer à incanter. S'il en a la possibilité, il lancera plusieurs sorts de destruction (2d8+6 points de dégâts sur cible non localisé si jet de résistance raté).
Une fois le combat terminé, l'inquisiteur est fait prisonnier, menotté, bâillonné, les yeux bandés. Les quatre paladins noirs sont morts. Un des chevaliers a reçu une vilaine blessure, il a besoin de soins importants et rapides. Impossible de le soigner ici, et Lewef n'étant qu'a quelques heures, les chevaliers proposent le marché suivant aux PJ :

« Nous n'avons pas le choix, en retour de votre libération effectuerez-vous ce voyage pour nous ? Vous devez emmener l'inquisiteur au cœur de Theonesse. Il est d'une grande valeur pour

Les Croix Pourpres

L'ordre des Croix Pourpres, un ordre très répandu en Vervande, et très lié à la religion. Ses membres sont des hommes qui ont le plus souvent souhaités avoir une action plus «forte» pour exprimer leur croyance que celle des druides. Les chevaliers sont pour la plupart des religieux en plus d'être des combattants.
Ils ont une grande culture des sciences destinés à soulager les blessures que se soit par la magie ou les herbes médicinales. Ils vénèrent Daïa mais aussi Arkan.
Leur symbole est bien entendu une croix pourpre dont chaque extrémité se sépare en deux. Très dispersé, il est difficile de donner un nombre exact de personnes formant cet ordre.

Lewef (3367 hab.)

Située sur les rives d'un lac où la Stemn s'écoule avant de poursuivre sa route par une imposante chute d'eau, Lewef est peut être un des rares points qui permet de franchir la Stemn tout au long de son parcours vers la Baie de Malean. Les eaux relativement calmes du lac peuvent être traversées au moyen d'une petite embarcation tant qu'on ne s'approche pas de la cascade et de ses courants traîtres.

La nuit, la ville reste assez agitée, les tavernes et autres bouges pour voyageurs restent ouverts jusque très tard. La position géographique de Lewef fait que de nombreux voyageurs s'y arrêtent pour la nuit. Ce nombre s'est accru depuis que la voix du nord est devenue dangereuse à travers la plaine des nuages. Nombre de voyageurs (tous les voyageurs en fait) préfèrent faire un détour par Port Stemn. C'est également un passage très fréquenté par les paladins noirs et il est de plus en plus fréquent d'en croiser en ville.

nous et tous ceux qui luttent contre le Ghorisme. Avant d'arriver à Trem, sur la route principale il y a un sentier de forêt qui est bordé d'une tour abandonnée. Prenez ce sentier, quelques heures plus tard vous tomberez dans une clairière. Installez-vous là le temps que l'on reprenne contact avec vous. Ce n'est pas tout, de nouvelles recrues de paladins noirs arrivent tous les jours dans les environs. Ils patrouillent sans cesse et lorsqu'ils vont découvrir ce qui est arrivé ici, ils vont redoubler d'efforts pour vous retrouver. Vous ne passerez jamais avec un colis comme celui-là en prenant les routes conventionnelles. Il n'y a qu'une seule route possible : passer par la plaine des nuages. Ils ne penseront pas à cette possibilité car ce serait pure folie. Après la plaine, il devrait donc y avoir moins de patrouilles. Retournez sur Lewef de nuit et évitez toutes les patrouilles. Allez au port, nous vous attendrons avec une barque pour passer le lac et rejoindre la plaine des nuages. Quant à nous, nous partons sur le champ si nous voulons avoir une chance de sauver notre frère, bonne chance ! »

Les Chevalier font partie de l'ordre de la Croix Pourpre (voir atlas 1). Ils étaient sur les traces de l'inquisiteur et sont donc arrivés à Valny quelques heures après le départ des PJ. Quénéanne a sauté sur l'occasion pour essayer de se racheter en donnant le maximum d'informations aux chevaliers afin qu'ils puissent délivrer les PJ. Un des chevaliers expliquera brièvement aux PJ s'ils ne posent pas eux même la question qu'une ménestrelle les a envoyés jusqu'à eux et qu'elle espérait qu'il ne soit pas trop tard. Elle aurait laissé un message aux PJ griffonné à la va vite sur un parchemin : «Je suis désolée de la tournure qu'ont pris les événements. Vous étiez au mauvais endroit au mauvais moment. J'espère que les chevaliers arriveront à temps pour vous. Quénéanne. »

Onaris verra ce message tendu aux PJ et s'il n'a pas la possibilité de savoir ce qu'il en retourne de suite, il reviendra plus tard à la charge...

La région étant de plus en plus sillonnée de paladins noirs, les chevaliers utilisent des tabards neutres pour masquer la croix pourpre dessinée sur leur plastron. Leur principal but était de capturer Onaris et de l'emmener mais la vie d'un d'entre eux vaut plus encore. Ils vont donc prendre le risque de laisser les PJ finir la mission. Ils récupéreront néanmoins tous les documents qui accompagnent l'inquisiteur.

La charrette : les paladins noirs et Onaris ne disposent pas d'argent, l'église parvenant à tous leurs besoins. Ils disposent de leurs armes et armures ainsi que le nécessaire de campagne (gamelles, ustensiles de cuisine, couchage, etc). Le baron Valny a été généreux avec Onaris, nourriture et vin de qualité en abondance, le tout stocké dans deux magnifiques grands coffres en bois ouvragés (en forçant un peu, Onaris doit pouvoir entrer dans l'un d'entre eux). Le baron a également donné à Onaris une petite bourse remplie de petites gemmes de pierres semi précieuses (valeur : 1 pièce d'or). Ce dernier a caché la bourse dans la doublure de sa bure.

Lewef

Les personnages partent donc pour Lewef la nuit tombée. La route est assez empruntée et quelqu'un ne tardera pas à passer… Si les PJ restent sur place ou ne cachent pas les corps, ils risquent de vite avoir des problèmes.

Pendant le retour sur Lewef, les PJ ne croiseront personne. La nuit, même les grands axes sont peu sûrs et chacun s'organise pour ne pas se retrouver de nuit en raz campagne.

L'entrée de la ville est gardée, les PJ apercevront de loin les portes de la ville et ses gardes. Si ce n'est déjà fait, il va falloir trouver une solution viable pour transporter Onaris aux yeux d'autrui. Les gardes se montreront curieux face à des voyageurs arrivant de nuit. Il est cependant aisé de passer moyennant quelques pièces (1 pièce d'argent à chacun, ils sont 6) qui leur permettront d'améliorer le quotidien.

Si les PJ ne choisissent pas la voie de la corruption, les gardes insisteront pour fouiller la charrette et notamment les coffres. Si Onaris est découvert ligoté, les gardes commenceront à faire peur aux PJ :

« Nous allons devoir vous arrêter. Hey toi, vas chercher des renforts ».

Si les PJ ne comprennent toujours pas, l'un des gardes leur expliquera :

« Bien entendu si vous aviez perdu une bourse au sol, nous serions dans l'obligation de la retrouver pour vous… D'autant plus si elle contient une bonne douzaine de pièces d'argent... Après si vous n'êtes plus là lorsque nous l'aurions retrouvé… ».

Dans tous les cas, si ce sont les gardes qui négocient en premier, cela coûtera le double aux PJ (2 pièces d'argent par garde).

Le port de Lewef est facile à trouver, le PJ pourront facilement emprunter des ruelles discrètes pour s'y rendre.

Note : Si la pression n'est pas assez forte à votre goût, faites rencontrer aux PJ une bande de paladins noirs qui sortent d'une taverne à moitié éméchés. Ils voudront IMPÉRATIVEMENT aider les PJ car *« un paladin noir de l'église de Ghor doit aider son prochain »*. Ils seront bruyants, vulgaires et voudront suivre les PJ pour *« au moins vous aider à charger ses caisses lourdes. D'ailleurs ya quoi dans ces caisses, du vin ?! ».*

Note : si les PJ tardent trop en ville, les paladins noirs seront en alerte maximum dès le lendemain suite à la découverte des corps le long de la route. Tout étranger sera alors systématiquement fouillé et interrogé.

Sur le port, une petite embarcation de pêcheur attend les PJ avec une personne à son bord (un chevalier Croix Pourpre). Si le chevalier voit les PJ approcher avec les paladins noirs, il ne montrera pas sa présence. Une fois l'épisode des paladins noirs passé, les PJ entreront vite en contact avec le chevalier qui ira éventuellement vers eux s'ils ne le trouvent pas d'eux même. La traversée dure habituellement 2 ou 3 heures, dépendant du vent. Le lac étant d'huile, il faudra ramer. Le lac de Lewef se terminant dans sa partie ouest par une grande cascade, le chevalier croix pourpre conseillera aux PJ de ne pas couper directement :

« Si vous n'êtes pas à l'aise avec une embarcation, tirez vers l'Est car si vous vous approchez trop de la cascade vous pourriez être emportés par les courants ».

Le chevalier leur donnera également l'information d'une invasion en cours des troupes du Linrad (voir codex & atlas) :

« Évitez les troupes du Linrad tant que possible, ils sont en guerre et vous pourriez avoir toutes les peines à prouver votre neutralité ».

En face, le plateau de la plaine des nuages (voir atlas 1 pour une description complète du plateau de la plaine des nuages) se dresse devant eux. Les PJ vont assez vite comprendre qu'il va falloir grimper sur le plateau à travers des chemins naturels étroits et dangereux. Il n'est plus question de porter Onaris, il va falloir qu'il marche ! Avant de partir le chevalier donnera quelques derniers conseils aux PJ :

« Ne vous aventurez pas à l'intérieur des terres, c'est très dangereux. Longez la rivière et lorsque vous arriverez à la voix du nord vous aviserez s'il vous pouvez reprendre des chemins plus conventionnels ou s'il faut poursuivre hors des sentiers battus. Si tel est le cas, prenez plein Est en direction de Theonesse. Bonne chance.»

Plus l'embarcation progressera vers l'autre rive, plus les PJ ressentiront le courant qui mène l'eau vers la cascade. Arrivés à une trentaine de mètres du bord, les PJ pourront apercevoir (jet de perception difficile -5) un petit groupe de 3 à 5 hommes (en fonction du nombre de PJ) en train de descendre le plateau avec de gros sac à dos. Dès que les hommes apercevront les PJ, ils poseront leurs sacs et se posteront sur le rivage. L'un d'entre eux dispose d'un arc court et attendra que les PJ soient à distance raisonnable (10 mètres) pour tirer. Il dispose de 20 flèches au total. Les autres attendant l'assaut.

Note : il s'agit de contrebandiers qui passent par la plaine des nuages pour transporter leur marchandise : des épices orientales et du sel. Ces produits sont normalement fortement taxés par le royaume.

Les PJ doivent donc choisir entre ramer et éventuellement tirer à l'arc. Si les PJ arrêtent de ramer, l'embarcation sera assez vite portée par le courant et le grondement grandissant de la cascade s'approchant pourra les rappeler à l'ordre ! Si les PJ rament en longeant la côte, les contrebandiers les suivront « discrètement » (perception à 0). S'ils rebroussent chemin, les contrebandiers attendront de ne plus être en vue pour sortir leur barque de sa cachette et de tenter à leur tour la traversée du lac. Une rencontre entre la barque des PJ et celle des contrebandiers est alors très envisageable !

L'un des contrebandier porte une carte de la plaine des nuages jusqu'à la voie du nord (carte grossière avec quelques points de repères, grand rocher, bosquets, tertre, arbre tombé, etc) marquée d'un point précis.

La plaine des nuages

La progression sera difficile pour atteindre le plateau, à mesure que les PJ grimpent ils pourront apercevoir des fumerolles sur le plateau. Ce dernier est très humide, l'eau imbibe le sol et forme d'innombrables mares stagnantes, étangs et zones marécageuses. La végétation est très variée et prolifique. La forte humidité constante créé ainsi une brume quasi permanente qui est parfois aussi dense qu'un épais brouillard. La plaine des nuages porte son en raison de cette particularité météorologique.

Les PJ arrivent donc sur le plateau à l'issu d'une marche éprouvante. Il fait chaud et l'air est très humide. Le sol est imbibé d'eau et souvent glissant. Il y a un peu de brise et les quelques nappes de brouillard se déplacent à même le sol donnant une étrange impression de mouvement.
En haut du chemin emprunté par les contrebandiers se trouvent deux hommes endormis dans un camp grossièrement caché. Si les PJ sont montés sans faire attention aux bruits qu'ils pouvaient faire, les deux hommes seront réveillés et comprendront vite qu'il est arrivé quelque choses à leurs confrères (surtout si un des PJ porte un de leur sacs !). Ils mèneront une embuscade ou se cacheront suivant leurs chances de réussite.

La géographie de la plaine des nuages ne leur permettra pas de suivre le bord de la plaine le long de la rivière. Ils n'ont qu'une idée grossière de la direction à suivre s'ils cherchent à se débrouiller par eux-mêmes (en gros vers l'Est- Nord Est) alors que la carte trouvée semble finalement plus fiable

La Plaine des Nuages

Il s'agit d'un immense plateau s'étendant sur le territoire de Loine et de Theonesse. Il coupe le pays en deux entre l'Eruin Daun et la côte. Le plateau est parsemé de sources naturelles et de ruisseaux provenant de l'Eruin Daun. Cette eau a creusé le sol et rongé les fondations du plateau créant de nombreux effondrements parfois sur plusieurs kilomètres carrés. L'eau s'y accumulant au fil des millénaires, la région est devenue très humide, l'eau imbibant le sol et formant des mares stagnantes, des étangs et des zones marécageuses.
La végétation est très variée et prolifique. L'humidité constante de la région créer une brume quasi permanente. Cette brume est parfois si épaisse qu'il n'est pas rare de se perdre si on a le malheur de s'éloigner de la seule véritable route qui la traverse : la Voie du Nord.
La Plaine des Nuages surplombe, de plusieurs dizaines de mètres par endroit, les basses terres de Theonesse. Au pied de cette falaise, une impétueuse rivière, la Stemn, descendant des hauts sommets de l'Eruin Daun, creuse son lit, dans un déchaînement d'écume et d'eau. Elle est également alimentée par les nombreuses cascades tombant du plateau.
A la barrière rocheuse que représente le plateau vient s'ajouter cette barrière liquide rendue quasiment infranchissable par la force du courant. Les points de passages sont plutôt rares, peut être quelques guets à l'approche de l'Eruin Daun ou plus en aval lorsque la vitesse des flots ralentis

Le plan d'Onaris

À partir du moment ou Onaris sera dans une position plus « confortable » (en gros qu'il ne sera plus enfermé dans un coffre), il n'aura en tête que deux options : s'évader et s'attirer la sympathie des ou au moins d'un PJ. Il ne s'évadera que s'il a une chance significative de réussir (relâchement de la surveillance des PJ, distraction des PJ par un combat, paladins noirs à proximité). Dans tous les cas, il essaiera de lier une « amitié » avec les PJ ou au moins l'un d'entre eux (le moins hostile). Il inventera une histoire émouvante :

« Vous savez je n'ai pas toujours eu le choix. Tout comme je vous ai proposé de rejoindre nos rangs il y a quelques jours, j'ai été confronté au même dilemme il y a de cela des années. J'ai préféré cela à la mort, qui peut m'en blâmer ? Vous-mêmes aviez fait le même choix (si les PJ ont effectivement choisi cette voie lors du procès). Aujourd'hui mon regard change, a votre contact je me rends compte qu'une autre voie est possible, celle de la liberté. Si seulement vous vouliez m'accorder une chance de me racheter, je la saisirai et vous en serai redevable toute ma vie… ».

La progression est lente, difficile parfois (trou d'eau, vase, arbres…) mais les points de repère, même s'ils font faire des détours, sont assez faciles à retrouver. Les PJ passent deux nuits dans la Plaine des Nuages. Il règne un calme étrange, pas ou peu de bruit d'animaux, quelques « ploufs » parfois d'animaux se jetant à l'eau. Le temps est souvent brumeux, toujours humide, avec parfois une pluie fine rendant le sol encore plus glissant. Les moustiques et les sangsues ne donnent que peu de répit aux voyageurs, et malgré la chaleur humide qui règne ici en été, il vaut mieux être bien habillé afin d'éviter les piqûres.

De temps en temps on croit apercevoir des formes ou des ombres en plein jour dans la brume. La vision est toujours incertaine, à la limite du champ de vision. La première nuit, des formes un peu plus distinctes, comme faites de brume, sont aperçues. Faites faire un jet de santé mentale à +5 à vos PJ. Elles disparaissent lorsque qu'on s'en approche ou restent à la limite du feu de camp si les PJ arrivent à en allumer un. Une forme supplémentaire arrive environ toute les heures, comme pour les observer (les morts sont dérangés par toutes ses allées et venues). Lorsque l'aube pale arrive, il n'y a plus rien. La deuxième nuit la silhouette les observe avec encore plus d'insistance.

Faites faire un jet de perception (+0) à tous les PJ. Ceux qui « voient » apercevront une silhouette humaine les observer. Cette vision génère un jet de santé mentale à -3. Si les PJ se dirigent vers la silhouette, elle semblera se dissoudre peu à peu avant leur arrivée.

Rencontres brumeuses

La troisième nuit ou en fin de journée, les PJ arrivent au repère indiqué sur la carte. C'est un campement sommaire établi dans des ruines de tertres funéraires sur une petite colline émergeant à peine des eaux stagnantes environnantes. Un groupe d'hommes (de 3 à 5 personnes contrebandiers, suivant la puissance du groupe de PJ) est installé là avec tentes, mules et provisions. Si les PJ sont assez discrets pour s'approcher sans être vus ou entendus (discrétion à 0) ils pourront entendre leurs conversations : ils ne sont pas rassurés d'être là et espèrent que les autres vont vite revenir. Posée sur le flanc d'une des tente les PJ apercevront également une carte qui semble plus complète que la leur (perception à -10). La carte des PJ, quant à elle, s'arrête ici, il n'y a aucune autre indication pour la suite du voyage… Un combat semble inévitable pour obtenir la fameuse carte sauf que cette fois, si les PJ sont restés discrets, ils ont l'avantage de la surprise !

Au cours du combat un événement étrange interviendra : un petit être emmitouflé dans des vieux bouts de tissus sales et boueux, arrive dans le champ de bataille, en sifflant comme pour appeler quelqu'un !

Note : Il s'agit d'un vieil isl (voir codex). C'est un peuple arboricole, ressemblant à des lémuriens (maki) avec de grandes oreilles.

Totalement indifférent au combat, il semble chercher quelque chose, ouvrant les tentes ou mêmes les sacs et sacoches. Les contrebandiers ne lui prêtent aucune attention, comme s'il n'était pas la. Le petit être à lui aussi un comportement totalement à l'opposé de la scène qui se passe, comme indifférent à l'agitation autour de lui, lançant un « bonjour » ou un « pardon » en cherchant à passer près des hommes se battant pour aller fouiller une tente. A la fin du combat, tout en continuant à fouiller, (voir même dans les sacs des PJ si c'est possible), il leur demandera s'ils ne l'ont pas vu. Créez un dialogue de sourd, les réponses devant être des réponses a d'autres questions. Oum est vite énervant pour le commun des mortels. Voici un exemple de ce pourrait être les échanges entre lui et les PJ :

Oum : vous ne l'avez pas vu ? (regardant dans la chemise d'un des hommes tombé au combat)
PJ : Euh non de qui parlez-vous ?
Oum : Fizzbi (comme si la réponse devait suffire aux PJ)
PJ : Et qui êtes-vous ?
Oum (semblant réfléchir, prêt à dire quelques chose, secouer la tête et ses grandes oreilles et se reprendre) : Oumbalangatarapotis …. Enfin je crois…
PJ : on va dire Oum alors
Oum : ah oui c'est bien comme nom ca … mais c'est qui ?
PJ (exaspéré) : et eux c'était qui (en montrant les hommes) ?
Oum : (En les regardant et semblant les remarquer pour la première fois) Ils ne devraient pas être la.
PJ : oui mais qu'est ce qu'ils faisaient la ?
Oum : Vous avez raison, ils n'ont pas l'air bien

Arrivés à un point ou les nerfs des PJ seront assez sollicités comme cela, ils prendront une décision sur la suite : s'installer ici pour la nuit ou repartir. Oum reprendra alors la parole semblant moins loufoque tout à coup : *« il est trop tard ».*

Il pointe du doigt la brume entourant la colline, dans laquelle on aperçoit clairement maintenant des formes fantomatiques dont certaines se rapprochent, (jet de santé mentale à -5). La colline est complètement encerclée, toute fuite semble vaine. Les morts vivants des sont rapprochés pendant les combats et sont prêts à passer à l'attaque…

Oum, resté impassible : *« je peux peut être vous aider si vous m'aidez».*

Sur ces paroles, il s'en va sans même attendre de réponse. Les PJ doivent réagir vite et de le suivre de près. Les fantômes s'écarteront sur son chemin alors qu'il s'enfonce dans la brume …

Si les PJ tardent à suivre Oum, insistez sur le fait que les fantômes sont très nombreux et qu'ils n'ont aucune chance de sortir d'ici vivant. Même si le fait de suivre un être aussi loufoque qu'Oum dans une situation pareille parait dément, c'est la seule solution qui s'offre à eux à cet instant !

Pour chaque dizaine de seconde de retard entre les PJ et Oum (préparez une montre auparavant) les PJ seront « touchables » une fois par les fantômes. Leur touché est glacial et semble drainer toute vie de l'endroit qui est entré en contact avec eux.

Règle : jet sous l'agilité -5. Si le jet est réussi le PJ réussit à esquiver le fantôme. Si le jet échoue, le PJ effectue un jet sous la constitution a -10 et encaisse la marge d'échec de ce jet en dégâts. Utilisez la table des blessures des armes contondantes en ignorant les protections d'armures pour connaître la sévérité de la blessure. La zone touchée prendra une couleur bleutée et deviendra froide (comme morte).
Blessure légère : Zone légèrement engourdie, le PJ ressent « des fourmis » dans le membre. PJ à -1.
Blessure moyenne : Zone engourdie. PJ à -3
Blessure grave : Zone très engourdie, le membre concerné fonctionne difficilement. PJ à -6.
Membre détruit : Zone « gelée », le membre concerné ne fonctionne plus. PJ à -12.
La chaleur permet de récupérer très vite l'usage d'un membre « gelé » ou engourdit (les pénalités disparaissent). Les points de vie se récupèrent normalement. La « blessure » d'un fantôme laisse des traces de brûlure des semaines durant.

Si les PJ sont mal en point du fait des fantômes, Oum reviendra en arrière, versant éventuellement une sorte de poudre dans la bouche d'un PJ tombé à terre (+2d20 PV) :

« Vite ! Nous devons partir, Fizzby n'est pas ici ! ».

Les fantômes garderont toujours une bonne distance entre eux et Oum.
Bien que petit, Oum se déplace avec agilité, passant d'une touffe d'herbe rabougrie à une autre, évitant les trous d'eau sans jamais glisser ce que ne feront pas forcement les PJ (jet d'agilité à -5, si raté chute dans une flaque boueuse).

Note : Pensez toujours à donner un comportement déroutant de la part d'Oum en fonction de ce que peuvent faire les PJ (en parole et/ou en action, mais sans jamais révéler qui il est vraiment). Les PJ doivent se demander s'il est sain d'esprit ou non.

Tous les points de repères ont maintenant disparus, la brume recouvrant tout, avalant tout. Les PJ se retrouvent perdus au milieu de nulle part à suivre un petit être étrange qui parfois se parle à lui-même, la moitié du temps faisant à la fois les questions et les réponses et l'autre moitié semblant être en désaccord avec lui-même. La marche semble durer des heures, pour finalement arriver près d'un petit bosquet d'arbres tordus, parsemant un petit tertre de grandes herbes grises et vertes avec quelques vieilles pierres.

Oum se glisse sous une pierre en partie couchée, en appui sur d'autres. Les PJ n'ont plus qu'à suivre, se baissent, rampent et entre dans… un tombeau creusé au cœur de la colline. Quelques petites lampes à huile lancent une lumière tremblotante, tout juste suffisante, pour ne pas se cogner aux murs, au bouts de bois et autre bric à brac qui encombre les lieux. On trouve de tout ou presque ici, souvent en mauvais état, avec des choses aussi bizarres qu'une roue de charrette, un bouclier ancien, des tas d'herbes et plantes (certains personnages doué en herboristerie pourront en reconnaître), etc. Des insectes, vers et autres bestioles de la faune locale sont également présents et Oum en attrape certains pour les fourrer dans ses manches ou dans une petite marmite qui fume dans un coin , avec des « hmm, bon ça ». Il semble vaquer à ses occupations sans faire attention aux PJ et tout à coup semble découvrir leur présence.

Oum : tient de la visite ! Comme c'est gentil, je ne vois grand monde ces temps-ci ! Fizzbi vient voir on a de la visite !

Il semble chercher quelqu'un ou attendre quelqu'un. Et se tournant vers les PJ :

Oum : C'est vrai, vous devez me le trouver pour que je vous aide, mais d'abord mangeons, plein de bonnes choses ici (et il sortira un des insectes ramassés un peu plutôt pour le croquer avec un plaisir non dissimulé).

Si des PJ sont blessés (qu'elles que soient leurs blessures) il servira à tout le monde un bol de bouillie de sa marmite :

« hmmm bon ça pour ce que tu as, pour être fort comme moi et en pleine santé » Il sera pris d'une violente quinte de toux.

Aux plus gravement blessés, il leur appliquera un onguent sorti d'un vieux pot sentant le moisi.

Le repas prit (faut-il préciser que le goût des

Le plan d'Onaris (suite)

Onaris fera son maximum au fur et à mesure des journées : corvées (feu de camp, cuisine, etc), aide à la prise de décision (lorsque son expérience peut servir, il connaît les morts vivants par exemple et que la plaine des nuages en ai infestée), indications (sur ce que vont sûrement faire les paladins noirs pour le retrouver, ou doivent se trouver les barrages).

Au minimum cela lui permettra d'améliorer son quotidien avec les PJ et au mieux cela lui permettra de les convaincre de le relâcher ou de créer des moments propices à son évasion.

Si jamais Onaris parvient à s'échapper, la première chose qu'il fera sera de constituer une équipe suffisamment puissante pour aller arrêter les PJ.

Ombre

La présence d'un puits d'Ombre peut entraîner des effets étranges et créer des variations chez les utilisateurs de magie. Lancez un jet sur la table d'effet des puits d'Ombre dès que les personnages se trouvent à moins de 100 mètres du puits.

Lorsqu'ils pénètrent en Ombre, les mages peuvent réagir très différemment d'un individu à l'autre. Certains se sentent à l'aise (10% des mages, +2 pour toute action magique) ou au moins aussi bien (80% des mages) tandis que d'autres seront gênés, presque nauséeux (10 % des mages, -4 pour toute action magique). Tous ces ajustements sont cumulables avec le premier jet effectué sur la table d'effet des puits d'Ombre.

Les non utilisateurs de magie ressentent également quelque chose sans pouvoir savoir l'expliquer. Le temps et les lois de la physique en général ne sont pas forcément les mêmes en Ombre, voire sont variables et cela n'aide pas à l'acclimatation d'une entité habituée à un monde physique cadré par des lois physiques immuables.

aliments proposé est « particulier » ?), Oum continuera à ne pas vraiment répondre aux questions qui lui seront posées mais certaines de ses réponses laissent à penser qu'il est très instruit ou au moins qu'il le laisse supposer. Au bout d'un moment, il prendra la parole :

« Oum fatigué, Oum dormir. Demain chercher Fizzbi ».

Et en s'installant là où il avait mangé, un peu en boule dans ses vieux habits usés, il s'endormira avec un dernier *« Vient Fizzbi, c'est l'heure de dormir »* ensommeillé.

La situation est assez étrange, les PJ sont dans un tombeau aménagé en habitation par une créature qu'aucun d'eux n'avait jamais vu ni entendu parlé, et qui semble complètement cinglée. De plus, les PJ sont maintenant certains d'être perdus dans la plaine des nuages...

Les PJ qui le veulent peuvent faire un petit tour des lieux, découvrant tout un tas de choses amoncelées ici, certaines datant certainement de plusieurs siècles. Aucun objet n'est cependant de véritable valeur. Il n'y a pas d'autre issue que celle par ou ils sont entrés. Que les PJ fassent un tour de garde ou pas il ne se passera rien durant la nuit.

Au petit matin, les blessés se découvriront totalement soignés, sans aucune séquelle qu'elle qu'est pu être leur blessure. Oum se lèvera et disparaîtra quelques minutes dans une des petites salles du tombeau pour revenir avec un panier de fruits bien juteux poussant certainement au-delà des frontières de Vervande !! Des PJ curieux remarqueront qu'il n'y avait rien de tout ça la veille dans cette salle. Si on lui demande d'où ils viennent, il sera vague :

« Un peu plus loin la bas… »

Oum en dégustera plusieurs avec plaisir, s'amusant même à cracher les noyaux le plus loin possible. Dès qu'il aura fini, il se dirigera vers la sortie. Les PJ seront invités à le suivre.

Un voyage pas comme les autres

Le soleil est à peine perceptible derrière la brume, mais amène une luminosité assez forte après la pénombre du tombeau.

« Bien ça, oui très bien, nous serons tranquilles » dira Oum en levant la tête.

Un voyage d'une demi-journée les attend. Oum semble toujours savoir ou aller, alors que les PJ sont complètement perdus, ignorant totalement dans quelle partie de la Plaine des Nuages ils se trouvent.

Ils arrivent enfin en vue d'une boursouflure de terre et de roche qui émerge de l'eau stagnante, une crevasse en son sommet. Ils sont arrivés. Oum hume l'air et fronce le museau. Des picotements sur la peau de la plupart des PJ et d'étranges sensations (voir règles optionnelles concernant la proximité d'un puits d'Ombre, puisque c'est de cela qu'il s'agit). Un premier corps de trollkin pourra être découvert dans les herbes alentours proches, ou ce qu'il en reste. Il ne reste que quelques morceaux de chair permettant de rattacher encore les membres au tronc. Il doit être là depuis plus d'une semaine. Oum continuera. Deux autres corps de trollkins, dans le même état mais plus récents sont à proximité du trou béant s'enfonçant dans le sol.

« Oum ne peux pas entrer la, pas bon pour lui, pas bon pour vous non plus, mais moins mauvais que pour moi »

Il fera signe d'un de ses petits doigts longs aux PJ vers le trou.

« Ce n'est pas bon ce qu'il y a dedans, mais encore moins bon si on le laisse sortir, je vais rester pour refermer derrière vous. N'ayez pas peur, enfin si vous pouvez, mais Fizzbi vous accompagnera pour vous aider à trouver l'autre sortie. »

PJ : « Mais on croyait que Fizzbi avait disparu ? »

Oum : « Non il ne me quitte jamais »

Une petite créature, une boule de fourrure d'à peine une dizaine de centimètres de diamètre sortira de sous ses oripeaux et viendra s'installer sur son épaule (il s'agit d'un Whimp , prononcer impe comme impulse en anglais, voir Codex). Il la caressera en lui parlant dans une langue incompréhensible et Fizzbi bondira sur le sol, en quelques bonds disparaîtra dans le trou.

Oum : allez ne le perdez pas, ce serait embêtant d'avoir à le chercher »

Si les PJ rechignent à emprunter le puits, Oum leur expliquera que là où ils se trouvent, les fantômes vont revenir et qu'il ne pourra pas les repousser indéfiniment. Il n'a pas de problème pour se préserver des fantômes mais les repousser pour un groupe entier lui est difficile.

Le puits est comme une cheminée naturelle, aux roches coupantes comme si brusquement fendues, et s'enfonçant dans le sol. Un peu d'eau de la Plaine des nuages ruisselle à l'entrée pour très vite disparaître au bout de quelques mètres seulement. De nouveau la pénombre, le puits ne permet que le passage d'une personne à la fois, et l'escalade est nécessaire pour descendre (difficulté 0), même si les prises sont nombreuses. Les plus observateurs (jet de perception -10) apercevront des marques de griffes dans la roche près du bord.

Une fois la pénombre atteinte, les PJ sont passés en Ombre. L'air semble sentir quelque chose d'inhabituel et une sensation étrange est ressentie de tous, quelque chose d'inexplicable mais de bien réel.

Le tunnel continue pendant quelques dizaines de mètres avant de bifurquer en trois parties. Il règne une pénombre constante qui, une fois l'œil habitué, suffit pour se repérer dans les tunnels. Fizzbi prend l'une des 3 directions sans hésiter et le tunnel semble plonger dans les profondeurs de la terre. En réussissant un jet d'observation à 0 ou un jet sous l'intelligence à -5, les PJ peuvent se rendre compte qu'ils ont vraisemblablement effectués des « loopings » en suivant les tunnels. Comme si la gravité semblait suivre l'endroit ou ils posaient les pieds. Ce n'est pas évident de s'en rendre compte immédiatement car il y peu de points de repère. En étudiant de « prés » le chemin que prennent les tunnels en trois dimensions, un PJ peut se rendre compte qu'il est erratique, sans logique apparente.

Alors qu'ils arrivent à une énième intersection, Fizzbi se fige, dressé sur ces pattes arrière. Il renifle l'air ambiant. D'un coup, ce qui ressemblait il y a quelques secondes à un rocher dépassant du plafond se met à bouger ! Fizzbi saute en arrière en poussant un cri strident. La créature, un Ombrien, se redresse. Il est toujours au plafond vis-à-vis des PJ et semble tenir normalement sur ces jambes, excepté qu'il est toujours au plafond ! La créature lance un sifflement qui n'a rien d'amical et s'enfuit en un éclair dans un tunnel adjacent.

La progression des PJ précédés de Fizzbi continue à travers les tunnels mais cette fois ils peuvent entendre des bruits qui parfois se rapprochent, parfois s'éloignent. Il s'agit d'une multitude de cliquetis, comme s'il l'on frappait la lame d'un couteau sur la pierre. Fizzbi semble alors presser le pas et invite les PJ à faire de même en poussant des petits cris. Au détour d'un virage serré, il stoppe net. En face se trouvent 3 à 5 ombriens (suivant la puissance du groupe), ils bloquent clairement le passage et sont immobiles. Leurs yeux sont légèrement luisants et s'ils ont une silhouette humaine, leur apparence est torturée, faites faire un jet de santé mentale à 0 à vos PJ. Le combat sera inévitable. Si les PJ tentent de fuir, les ombriens les rattraperons rapidement.

Après le combat, Fizzbi qui poussera quelques petits cris pour les pousser à le suivre. Les bruits entendus précédemment dans les tunnels ne réapparaîtront pas, en revanche, un bruit plus sourd semblera suivre les PJ. Quelque chose de gros se rapproche. Fizzbi sera comme prix de panique, criant et courant dans tous les sens. Il fera accélérer une fois de plus la cadence. Le bruit continuera malgré tout de se rapprocher. Quelques minutes plus tard, ce bruit qui semblait lointain au début, est très audible maintenant, comme si la créature était juste là. Au passage d'une bifurcation, les PJ comprendront qu'en fait la créature devait être dans un tunnel parallèle au leur, juste en dessous, en apercevant l'imposant Ombrien remonter vers eux… De l'autre coté du tunnel, on aperçoit clairement un coude et une zone très sombre, la sortie doit juste être là ! Fizzbi est déjà parti dans cette direction en criant.

Note : à ce moment, notez le nombre de dizaines de secondes que prennent les PJ pour se décider à foncer vers la sortie. S'ils partent immédiatement, les PJ auront 1 minute d'avance sur l'Ombrien en sortie de tunnel pour se préparer à le recevoir.

Table d'effet des puits d'ombre

Jet pour la journée (24 heures)
Modificateur : ajustement AURA

1 et moins : perte de tous les PP / -2 pour toute action

2 à 5 : perte de 75 % des PP / -1 pour toute action / -6 pour toute action magique

6 à 10 : perte de 50 % des PP / -3 pour toute action magique

11 à 15 : perte de 25 % des PP / -1 pour toute action magique

16 à 20 : aucun changement.

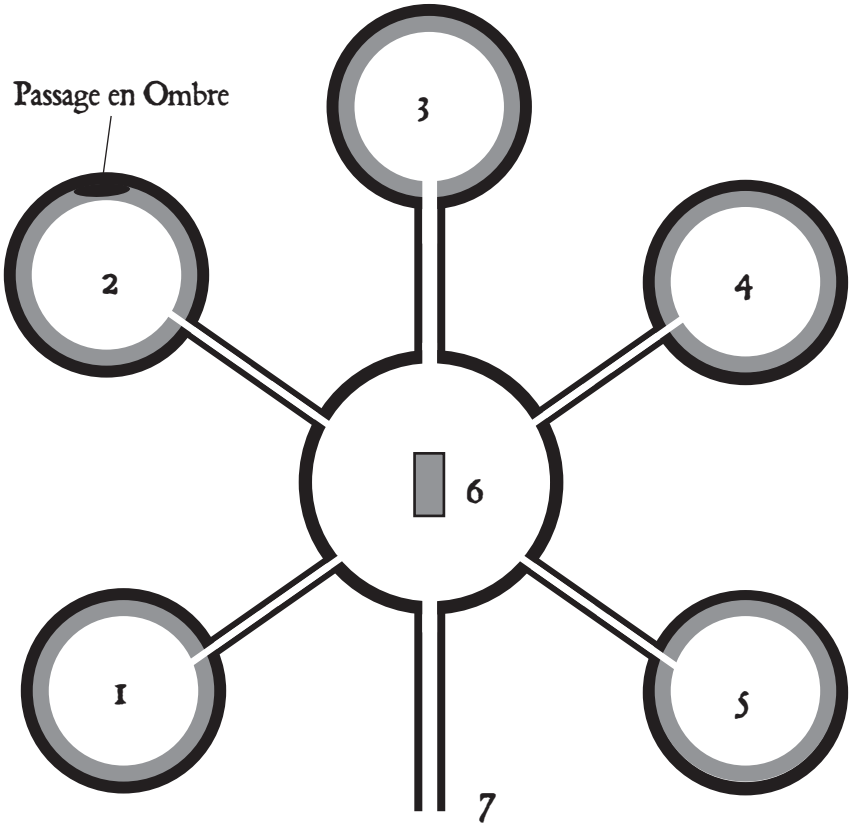
Plus de 20 : points de pouvoir doublés, 1% de chance par point de pouvoir utilisé de créer une décharge magique interne (1d6 points de dégâts électriques localisés).

La crypte

Cette crypte à plus de 600 ans. Elle à été construite avec l'aide des nains. Malgré cela, elle accuse le poids du temps : fissures, pierres descellées tombées au sols sont fréquentes (il y a également eu quelques tremblements de terre qui ont contribué à l'état actuel). Les racines des arbres géants environnant transpercent les plafond ici et la, créant de petites infiltrations.

Hormis le sarcophage du général et les cercueils de pierre des officiers, il n'y a aucun autre objet ou fantaisie architecturale. Cette crypte ayant été construite en temps de guerre, les nains n'avaient pas le temps de se lasser aller dans une conception à la hauteur de ce qu'ils auraient pu faire avec du temps.

Au total il y a 35 squelettes dans la crypte : 14 humains, 14 varlans et 7 nains. Une vingtaine sera attirée par l'arrivée de l'Ombrien, les autres errant simplement dans des salles plus éloignées. Tous portent armes et armures rouillées diverses.



Le Tombeau oublié

Le tombeau oublié

Les PJ sortent donc du tunnel. Étonnamment on aurait pu imaginer une sortie verticale avec un peu d'escalade pour se hisser sur la terre ferme mais en fait non. Les PJ marchent le long du tunnel et la gravité semble basculer du sol d'Ombre au sol de Rayhana au moment où ils sortent du tunnel. Il faut une certaine agilité (jet sous l'agilité a -5) pour ne pas se retrouver au sol à quatre pattes. Un rapide coup d'œil aux environs permettra de voir que les PJ sont dans une salle circulaire complètement obscure. Si les PJ ne disposent pas de moyen d'éclairage, ils seront dans l'obscurité totale !

Faites bien placer les PJ par rapport au puits, servez vous de figurines au besoin.

La salle est un ancien tombeau avec une seule issue, un couloir qui monte en pente douce. Une grille rouillée sépare les deux, mais elle est ouverte. De l'autre côté, les PJ entendent et voient (s'ils ont un système d'éclairage) assez rapidement (une vingtaine de secondes) une vingtaine de squelettes descendre le couloir dans leur direction... :

« il vous semble entendre comme un petit bruit de cliquetis, comme des petites pierres qui s'entrechoqueraient. Ce bruit est très vite accompagné par d'autres et tous semblent se rapprocher, devenant plus fort… ».

L'ombrien ne marchera pas de L'ombre vers Rayhana, il bondira littéralement et se trouvera comme projeté. L'Ombrien sera au contact immédiatement, atterrissant au pied de l'un des PJ. L'ombrien est très impressionnant, il mesure dans les 2.50 mètres et tient une énorme hache de bataille. Il dégage une forte odeur, une sorte de mélange entre le souffre et l'ozone. Il prononce des paroles qui sont incompréhensibles aux PJ dans un timbre de voix grave et profond. Sa hache semble ne rien peser entre ses mains…

Deux options pour les PJ à ce moment-là :

- Soit les PJ ferment la grille rapidement pour bloquer le passage des squelettes et affronter l'ombrien seul. Il faudra trouver un moyen de maintenir la grille fermée, le système de fermeture étant cassé (jet d'ingénierie à -2, crochetage à -10). Sinon un des PJ peut maintenir la porte fermée de force en utilisant un objet long (les squelettes tenteront d'attraper le PJ si l'objet n'est pas assez long).

- Soit les PJ forcent le passage parmi les squelettes (ils sont assez lents, un jet sous l'agilité à 0 suffit pour considérer qu'un PJ est passé sans heurt, si le jet est raté il

encaisse 1d6 points de dégâts localisés), laissant l'ombrien entre eux et les squelettes (il est trop massif pour passer dans le couloir avec les squelettes). Les squelettes sont de toute manière beaucoup plus « attirés » par l'ombrien, ce dernier n'étant pas du même plan, il créé des perturbations qu'ils perçoivent. Ils fonderont donc sur l'ombrien, laissant les PJ de côté. L'ombrien gagnera le combat, tuant les 20 squelettes. Il sera, à ce moment du combat, à moitié de vie. Les Ombrien se régénérant, il retournera en Ombre pour se refaire une santé (environ 1 heure) après quoi il reviendra finir avec les PJ (s'ils ne l'ont pas attaqué juste après les squelettes).

Dans tous les cas, les PJ doivent réussir un jet sous la santé mentale à -5 lorsque l'ombrien bondit sur eux (sauf s'ils ne voient rien) et un jet à 0 lorsqu'ils aperçoivent les squelettes descendre le couloir.

Si les PJ sont dans une situation telle qu'ils n'ont aucune chance de s'en sortir, Oum arrivera à ce moment-là. Il tiendra un petit bâton tordu qui projettera une vive lumière qui fera fuir immédiatement l'Ombrien et qui tiendra les squelettes à distance.

Note : Les squelettes ne se détruisent complètement qu'à la condition de détruire leur crâne ou par le feu. Sinon, les os se rassemblent en quelques minutes...

Le tombeau oublié

Cette crypte a été construite à l'issue d'une grande bataille durant le premier Age contre les troupes de Darkossanth ayant eu lieu en 1585 du premier Age. Les humains, nains et Varlan affrontèrent les hordes d'ombriens pendant des années. Un des généraux Varlan fut mortellement blessé durant la bataille et cette crypte fut construite en son nom. Il fut décidé qu'il serait accompagné d'officiers et soldats de chaque race présente lors de la bataille. Les plus valeureux d'entre eux qui tombèrent au combat eurent donc le privilège de l'accompagner dans cette dernière demeure.

Le général Jaon Iter eut le temps d'exprimer une dernière volonté avant de trépasser. Il souhaitait que ses enfants viennent le voir une dernière fois afin de leur remettre un objet à chacun. Malheureusement le général n'eut pas le temps d'en dire davantage, excepté l'importance de la chose. Sur les 3 objets, deux furent remis en mains propre à ses deux premiers enfants qui, bien qu'ayant promis de venir se recueillir sur la tombe de leur père, ne viendront jamais. Le dernier objet ne trouva pas de preneur, le général n'ayant que 2 enfants « déclarés » et ne sachant pas ou se trouvait le troisième. Il fut alors décidé de cacher ce dernier dans cette crypte en laissant l'opportunité à ce dernier la possibilité de trouver ce dernier objet. En lisant le texte qui parcourt son sarcophage de pierre, il est possible de décoder l'emplacement du dernier objet s'il on connaît les réponses aux questions posées.

L'objet est en réalité au final une clef qui permet d'accéder à un lieu tenu secret. Cette clef est composée de trois parties. En donnant a chacun de ses enfants une partie de l'objet, le général espérait ainsi donner l'opportunité à ses enfant de se connaître (l'un d'entre eux était un « bâtard » caché) et d'œuvrer ensemble dans la même direction afin de découvrir ce qu'il leur avait légué. Malheureusement, aucun de ses deux enfants légitimes n'a eu l'opportunité (ou la volonté) de venir ici et le secret du troisième enfant à donc perduré.

Note : il est quasi impossible qu'un des PJ connaisse cet illustre personnage de l'histoire ancienne. De fait, les PJ peuvent apprendre qu'il existe un objet à trouver dans la crypte mais sans le « code » il sera impossible à trouver. En revanche, les PJ peuvent essayer de rassembler les différents éléments dont ils ont besoin pour résoudre l'énigme en fouillant dans les bibliothèques de grandes villes et ainsi revenir plus tard découvrir enfin cet objet.

Salle 2 : crypte secondaire

Crypte par laquelle les PJ arrivent. Il y a un parapet sur le pourtour de la salle sur lequel sont posés 7 cercueils de pierre. Leurs couvercles sont tous ouverts. Sur chaque cercueil est inscrit en Varlan un nom et prénom ainsi que ce qui semble être une unité militaire. Au centre du plafond un bouclier est gravé dans la pierre et porte l'inscription : « Au peuple Humain, dévoué et libre demain ». Il ne subsiste rien dans les cercueils.

L'ouverture du puits d'ombre est assez récente (quelques semaines) et à « réveillé » les esprits des morts présents ici. Ils sont repartis avec armes et armures pour une bataille de plus.

Salle 1, 3, 4, 5 : Cryptes secondaires

Ces cryptes sont identiques à celle par laquelle sont arrivés les PJ excepté qu'il y a 2 autres inscriptions : la crypte 3 comporte l'inscription « Au peuple nain, courageux et méritant » et la crypte 4 et 5 « Au peuple varlan, pour Rayhana ». La crypte 1 est identique à la crypte 2 mise à part le puits d'Ombre. Toutes les cryptes sont numérotées de 1 à 5 excepté la crypte principale.

Salle 6 : Crypte principale

Cette crypte est positionnée en hauteur vis à vis de toutes les autres. Le couloir qui mène de cette salle vers les cryptes secondaires

L'énigme

La réponse à l'énigme permet de déterminer quelle pierre doit être dessellée pour trouver l'objet que le général souhaitait donner à son dernier enfant.

Le jour de la mort du général est un jeudi, c'est le 5ème jour de la semaine, c'est donc dans la salle 5. Le général est mort lorsque son troisième enfant avait 35 ans, la rangée est donc la 35 ème. La rangée correspond aux rangées de pierres assemblées pour construire le sol, les murs et le plafond des cryptes. Au centre se trouve une pierre ronde qui est ensuite encerclée par une rangée de pierre et ainsi de suite jusqu'au plafond. La 35 ème rangée correspond à une rangée se trouvant à 1,80 m (ce qui était une hauteur « confortable » pour le fils du général qui mesurait environ 2 m) sur un mur vertical. L'unité correspond à la pierre. On peut distinctement discerner dans la construction de chaque crypte le départ de toutes les pierres qui forment une ligne verticale à cet endroit. A partir de cette ligne le nombre obtenu correspond à la pierre à desseller. La devise de la famille du général Iter était :

« Reculer dix fois, avancer et vaincre». C'est donc la neuvième pierre en partant vers la gauche depuis la ligne qu'il faut desseller (la ligne correspond au zéro, reculer 10 fois = on part en arrière, donc vers la gauche, avancer et vaincre = on avance d'une pierre).

Oum

Mais qui est Oum ?!
Dans tous les cas, Oum doit rester un mystère pour les PJ.

Oum est en fait habité par un esprit. Une sorte de « demi dieu » envoyé par Daïa, avec une partie de sa puissance ici. De fait, l'esprit créé de grosses perturbations et interférences dans la tête d'Oum. Il lui apporte une puissance et un savoir phénoménal mais en contre partie Oum n'a pas toujours son libre arbitre, voire «déraille» un peu.

Forêt de Maëliand

Au coeur de Vervande, cette forêt s'étend sur plusieurs régions, principalement Theonesse et Duharan.
La forêt est presque continue du plateau de la Plaine des Nuages bordé par la Stemn, au nord, jusqu'aux Marches de Han, au sud, et de la côte ouest du Duharan jusqu'aux contreforts de l'Eruin Daun à l'est. De nombreuses zones restent totalement inexplorées et dangereuses, toutes sortes de créatures ayant choisi d'y vivre. C'est sur le territoire de Theonesse que les druides de Daïa ont trouvé refuge, loin des regards des prêtres de Ghor, et proche de la source de leur divinité

emprunte systématiquement une pente légère. Les Murs de cette crypte sont gravés sur tout le pourtour de scènes de batailles et de textes écrits en varla décrivant certains moments clefs des batailles de l'époque. Au centre de la crypte, sur un promontoire de pierre est posé un cercueil travaillé en pierre. Il est beaucoup plus massif et décoré que ceux présents dans toutes les cryptes secondaires. Ses Flancs sont gravés avec des scènes de bataille illustrant systématiquement le même personnage, certainement celui qui est aujourd'hui dans le tombeau. Sur la face supérieure est écrit en Varla et en Nash-an :

« Jaon Iter, général de l'armée confédérée des trois peuples. Sa troisième descendance trouvera la réponse. La salle est le jour de sa mort. La rangée est votre âge ce jour-là. L'unité est dans la devise. »

Il faut une force cumulée de 40 pour bouger le couvercle. A l'intérieur se trouve la dépouille d'un homme en armure de chaîne complète en acier supérieur (+1), une épée longue finement décorée en acier damassé (+3) disposée entre ses mains. Sur la lame est inscrite en Varla la devise du général. L'armure est rouillée mais réparable (jet de forge à -10, 10 pa de frais ou 30 pa de réparation chez un forgeron). L'armure à été faite pour un homme mesurant 1.90 m. L'épée est quasi intacte, un simple «nettoyage» suffit. En plus des ajustements liés au métal qui la compose, elle apporte les bonus suivants : +1 aux dégâts, +1 à la défense.

Salle 7 : Entrée de la crypte

L'escalier qui permettait autrefois de se rendre dans la crypte est complètement enseveli par un éboulement. Cette issue est condamnée. C'est par ici qu'Oum entrera néanmoins (lorsque les PJ ne seront pas à coté). Il fera disparaître la terre avec un sortilège.

Une fois le combat terminés, les PJ sont sûrement en train de panser leurs blessures ou de se reposer lorsqu'ils entendront un souffle. Quelqu'un s'approche... Ils voient arriver Oum, l'air essoufflé qui passe à côté de l'Ombrien : *« hmm, vraiment pas beau lui ».*

Oum « engage » finalement les PJ pour servir d'escorte à Fizzbi jusqu'à ce qu'il trouve l'autre entrée et guide son maître vers elle pour la fermer aussi. Si les PJ essayent d'en savoir plus sur la manière dont s'y prend Oum pour fermer les puits, ce dernier restera très vague comme à son habitude.

Oum aidera les PJ à se soigner si besoin (il peut soigner n'importe quelle blessure, voire ressusciter quelqu'un si besoin…).

Oum remerciera les PJ pour leur aide (si les PJ n'ont toujours pas compris pourquoi ils ont emprunté le puits cela devrait les mettre sur la piste) et leur donnera une petite bourse en vieux cuir sale contenant 5 boulettes marrons grosses comme des cerises : « vous beaucoup de problèmes de santé (s'il a déjà soigné les PJ), ça très bon si blessé. Mettre boulette dans la bouche et croquer, très bon goût ! (c'est bien entendu infect, mais cela rend instantanément 2d6 PV par boulette).

Oum ne sera d'aucune aide sur l'énigme de la crypte, esquivant toute question s'y rapportant par une pirouette verbale dont il à le secret. En revanche, si les PJ semblent sincèrement s'intéresser au passé du lieu et des personnages, il pourra donner un petit indice :

«Tombeau vieux, très vieux. Pendant la guerre sans fin. Ta mère n'était pas née (rigolant)».

La forêt de Theonesse

En gravissant l'escalier encombré de la crypte, les personnage sont éblouis par la lumière du jour. Ils sont au coeur d'une forêt séculaire. Les arbres et la moussent recouvrent chaque centimètre de terrain. Il n'y a aucune trace de passage ou de présence humaine (ou autre) dans les environs. La forêt semble inexplorée. Certains de ses arbres sont tout simplement immenses (jusqu'a 200 mètres, voir atlas 1). Il n'y a que peu de point de repère, si les PJ pensent revenir ici par la suite (pour résoudre l'énigme) indiquez leur qu'une carte leur sera probablement nécessaire (un personnage avec quelque talent en dessin ou en astronomie suffit pour noter la position approximative du tombeau).

Oum donnera une dernière indication aux PJ : «vous devez suivre la lune quand elle brille le plus». Sur ces paroles Oum passera derrière un arbre et disparaîtra, comme s'il n'avait jamais été là !

Les PJ doivent se déplacer de nuit s'ils veulent avoir une chance d'arriver rapidement à bon port. La nuit, la lune Kré eclaire suffisamment la foret pour se déplacer et sa position donne la direction à suivre pour atteindre la clairière des druides. Si les PJ tentent néanmoins le voyage de jour, faites leur comprendre au bout de quelques jours qu'ils sont perdus...

«On est pas déjà passés par là ?»

La forêt de Theonesse est sauvage à cet endroit, les PJ sont au coeur de cette dernière. Ils ne feront pas de mauvaise rencontre. Ils pourront apercevoir de temps à autre une ancienne trace de dévotion à Daïa (arbre totem, petit autel en ruine, etc). Visiblement Daïa est priée dans cette foret depuis des siècles.

Si les PJ voyagent de nuit, il leur faudra 2 nuits entières pour arriver à une clairière

suffisamment vaste pour éveiller leur soupçons (la foret étant très dense depuis qu'ils la parcourent). Au milieu de la clairière se trouve une pierre d'environ 5 mètres dressée en pain de sucre. Juste à côté de la pierre se trouve un ours brun. Il est assit et se délecter d'un gros rayon de miel vraisemblablement chapardé dans les environs. L'ours est paisible et semble ne pas prêter attention aux PJ, même s'ils franchissent la lisière de la forêt.

Lorsque les PJ se seront manifestés d'une manière ou d'une autre (s'approchant de l'ours ou attendant à la lisière pendant quelques temps), l'ours stoppera son repas, ou plutôt se dépêchera d'engloutir les derniers restes et de se lécher les griffes, avant de se dresser sur ses pattes arrières, faces aux PJ en poussant un grognement. Il se laissera ensuite tomber sur la pierre, les deux pattes avants frappant cette dernière. Il reprendra ensuite ses activités, reniflant le sol à la recherche de toute trace oubliée du délicieux nectar. Quelques secondes passent et un homme passe à coté de la pierre, comme s'il avait été derrière (en fait il était à l'intérieur, utilisant une rune de magie naturelle pour se camoufler dans la pierre). C'est un homme grand, d'une bonne trentaine d'année, portant une épaisse barbe. (c'est un druide dont l'animal totem est l'ours depuis déjà pas mal d'années, ses traits trahissent son lien avec l'ours pour peu qu'on y prête attention). L'homme est vêtu de vêtements amples peu raffinés mais propres. Il porte une dague à la ceinture ainsi que plusieurs petites bourses de cuir. Le druide se dirige vers les PJ d'un pas lent, l'ours ne semble pas s'intéresser à la scène.

Les druides

«Je viens en paix. Je suis un représentant de notre bien aimée Daïa».

Le druide s'arrêtera avant la lisière si les PJ ne pénètrent pas dans la clairière. Il leur expliquera qu'il à été informé de leur venue et qu'il les attendait. Il proposera aux PJ soins, eau et nourriture. Il leur demandera de leur remettre Onaris afin que les druides puissent lui parler. Il demandera enfin aux PJ de ne surtout pas le suivre :

« En ces temps difficiles pour les suivants de Daïa, nous préférons garder le plus de secrets possibles. S'il vous plait ne me suivez pas, cela ne fera que compliquer les choses».

Si les PJ ne disposent plus d'Onaris : Le druide leur demandera simplement de raconter leur histoire avec le maximum de détail. Le druide leur donnera ensuite le parchemin le lendemain.

Onaris se verra mettre un bandeau sur les yeux puis passera devant. L'ours lui donnant parfois des petit coups de museau pour le faire avancer. Onaris essayera une ultime fois de convaincre les PJ :

«Vous n'allez pas me laisser entre les mains de ces sauvages ! Vous savez ce qu'ils font à leur prisonniers ?! Je vous en supplie, je ne mérite pas ça ! J'ai changé, je vous le promet, ne me laissez pas seul avec eux dans la forêt !»

La nuit sera belle. La saison est chaude, mais la forêt tempère bien l'air ambiant. Les plus observateurs des PJ (perception à -5) verront bien de temps en temps une silhouette animale les observer puis disparaître...

En fait les PJ sont surveillé par des animaux totems de plusieurs druides. En y prêtant bien attention, il est assez facile de se rendre compte qu'il y a une chouette et un loup qui tournent autour du camp.

Le lendemain matin, le trio reviendra de la même manière qu'ils étaient partis la veille. Onaris semble étonnamment calme, il ne dit mot et semble s'exécuter de manière automatique. Arrivé au niveau des PJ, le druide prendra la parole :

« J'espère que la nuit vous à été agréable. Nous avons parlé avec celui qui se fait appeler Onaris. Nous ne pouvons rien faire de plus avec lui. Voici un message (il tend un morceau de parchemin roulé et ficelé) pour les chevaliers Croix Pourpres. Si vous pouviez leur remettre, nous vous en serions très reconnaissants. Nous ne sommes pas riches au sens ou vous l'entendez mais nous tenons à vous offrir ceci (le druide tend alors un petit paquet fait de vieux tissus contenant une petite gourde souple en cuir). Ce qu'il y a à l'intérieur permet de guérir n'importe quelle blessure. Vous pouvez l'utiliser en deux fois»

Les druides n'ont plus rien à faire d'Onaris et les PJ peuvent en disposer comme ils le souhaitent. Ils peuvent le libérer, lui faire un procès (après le procès que les PJ ont subit de la part d'Onaris, faire le même procès à l'inverse peut s'avérer croustillant !), le tuer, le ramener aux chevaliers Croix Pourpre.... Les druides n'interviendront plus dans le destin de cet homme.

Onaris quand à lui est tout à fait conscient et normal. Il n'a effectivement fait que parlé avec les druides. Ces derniers n'avaient pas grand chose à en tirer de toute manière, Onaris ne détient pas de secret qu'ils ne connaissent déjà. Ils ont simplement discuté avec lui, tentant de l'apaiser au mieux pour voir jusqu'a quel point il pouvait être fanatisé.

Le druide prendra congé des PJ assez rapidement à moins qu'ils n'aient des questions à lui poser. Voici quelques informations :

- Le druide ne sait rien du temple oublié à deux jour d'ici mais pense qu'il doit avoir plusieurs siècles.

- Le druide ne sait pas ou se trouvent les

chevalier Croix Pourpre mais suppose (si les PJ lui on parlé du chevalier grièvement blessé) qu'il est toujours en convalescence a Lewef. De plus, ils ont certainement du acheter ou louer la barque des PJ à quelqu'un qui les a peu être revu...

- Le druide ne dira rien sur Onaris excepté qu'ils ont discuté avec lui.

- Le druide ne dira rien sur les druides de la forêt et encore moins sur la présence du Grand Druide (qui est activement recherché).

Lorsque les PJ n'auront plus de question, le druide leur montrera un sentier à suivre pour rejoindre la grand route vers Lewef. Il leur conseillera de faire un crochet par Lewef pour s'équiper de montures s'ils veulent voyager jusqu'a Lewef. Il leur donnera une dernière indication :

« Lorsque vous verrez le palefrenier de Trem, dites lui que vous venez de la part d'Ours de Lune». (les PJ auront une remise de 25% sur leurs montures).

Retour sur Lewef

Le voyage du retour dure environ 6 jours à cheval mais peut être considérablement allongé si les PJ emportent Onaris avec eux et qu'il faille le cacher à chaque patrouille. A partir de l'intersection entre la Grand Route et la Voie du Nord, ces dernières seront fréquentes. A cela s'ajoutera des troupes du Duché du Linrad qui sont en train d'assiéger château Stemn. Dans tous les cas, mieux vaut se montrer humble et ne pas extérioriser le moindre signe de richesse ou d'extravagance ces temps ci dans la région.

Environ une journée avant d'arriver sur Lewef, les PJ feront une rencontre pour le moins inattendue. Ils croiseront la route d'une patrouille de quatre paladins noir accompagnés d'un prêtre inquisiteur (le même type de détachement que celui d'Onaris à l'époque). Trois des quatre paladins sont a cheval, le dernier étant avec l'inquisiteur sur une charrette tirée par deux chevaux. Tout l'arrière de la charrette est une cage de fer forgée contenant déjà quelques personnes.

En croisant la charrette (ou en l'observant de loin, difficulté à la discrétion du MJ), les PJ pourront reconnaître Quénéanne, prostrée. Si les PJ passent assez près, elle les reconnaîtra, se levant d'un coup, passant la main à travers les barreaux dans un ultime signe d'appel à l'aide. Elle ne dira mot mais lancera un regard de supplication aux PJ.

Quénéanne à été arrêtée il y a deux jours au portes de Lewef avec sa bande et accusée de vol. La fouille des gardes ayant mis en évidence nombre d'objets ne pouvant lui appartenir. L'homme de la bande, Utonin, à été tué sur le champ. Le ton est monté suite à l'arrestation, des mots qui n'auraient pas dus être prononcés ont été dits. Leanne, la deuxième femme de la bande, qui est en fait la soeur de Quénéanne, à pu s'enfuir pendant la rixe. Plus aucune nouvelle depuis (peut être une future aventure ?) Si les PJ décident de sauver Quénéanne (et par la même les autres prisonniers de la charrette) ils trouveront en plus des possessions des Ghoristes une petite partie du trésor accumulé par Quénéanne : le collier d'Adème (aucune valeur particulière), deux chandeliers et de la vaisselle en argent (valeur 3 pe) et l'équivalent de 2 pièces d'or de pierres précieuses.

Légende du tableau

G : Grade.
PV : Points de vie.
TA : Type d'armure de la créature ou son équivalent.

T : tissu
CS : cuir souple
CR : cuir rigide
CH : Chaîne

IT : ajustement à l'initiative.
Déf : score en défense.
Attaques(s) : attaque(s) disponible(s) de la créature et dégâts correspondants.

PE : score en perception.
RM : résistance à la magie.
RP : résistance au poison. I = immunisé.
RMD : résistance à la maladie. I = immunisé.
PP : points de pouvoir.
TL : taille utilisée sur les tables de combat.

M : moyen
G : grand

DP : type de déplacement.

R : rapide (14 mètres / tour)
M : moyen (10 mètres / tour)
L : Lent (6 mètres / tour)

Personnages rencontrés par les joueurs													
Désignation	**G**	**PV**	**TA**	**IT**	**Déf**	**Attaque(s)**	**PE**	**RM**	**RP**	**RMD**	**PP**	**TL**	**DP**
Brigands	2	16	CS	+2	+2	+18 épée courte (1d6)	12	0	0	0	-	M	M
Gardes de Valny	2	17	CR	0	0	+18 Épée large (1d8) / armes variées	10	0	0	0	-	M	M
Paladin Noir	3	18	CH	0	+5	+20 Armes variées + bouclier	12	0	0	0	-	M	M
Onaris	4	18	T	+3	+3	+20 Épée courte (1d6) / sorts	16	0	0	0	60	M	M
Contrebandier	2	16	T	+2	+2	+16 Armes variées +12 arme de tir	12	0	0	0	-	M	M
Ombriens	3	20	CS	+6	+4	+20 griffes (2d4)	15	10	I	I	-	M	R
Ombrien	4	30	CR	+6	+6	+22 Hache (1d12+6) +22 Griffes (2d6)	18	20	I	I	-	G	R
Squelettes	2	15	CH	-2	0	+15 armes variées	5	10	I	I		M	L

Brigands

Ce sont de petits brigands sans ambition. Leur équipement n'est pas d'une grande valeur. Ils portent une armure de cuir souple sur le torse et les jambes, des bottes et des gants de cuir. Ils disposent d'une dague, d'une épée courte et d'une grande bourse accrochée à leur ceinturon. Elle est vide.

Gardes de Valny

Ils n'ont de garde que le nom. Un laisser aller se faire clairement ressentir. Mal rasés, tenues dépareillées, armes mal entretenues... Ces gardes passent le plus clair de leur temps à jouer aux cartes et à boire. Le manque de hiérarchie et la quasi absence d'action à Valny les à lentement mais sûrement 'endormis'.

Paladins noirs

Les paladins noirs sont des recrues spécialement formées, ayant reçu une éducation martiale (maniement des armes et armures) ainsi qu'une éducation religieuse (préceptes de Ghor, droits et devoir envers l'église). C'est l'unité de base de l'église Ghoriste. Les paladins portent en général armure de chaîne complète, armes variées à une main et un bouclier. L'ensemble de leur équipement est teint en noir et ils portent l'insigne de Ghor (une étoile se levant sur un horizon) sur leur tabard ainsi que sur leur bouclier. Leur équipement est standard. Ils ne disposent d'aucune valeur, l'église pourvoyant à tous leurs besoins.

Onaris

Onaris est un prêtre de l'église de Ghor devenu inquisiteur il y a peu. C'est un fanatique avide de pouvoir. Sa mission actuelle (faire appliquer le décret d'interdiction de culte autre de le Ghorisme) lui plait particulièrement et il n'hésite pas à faire un peu de zèle, pour le plaisir.

Onaris possède toutes les runes de magie noire (disponibilité *** ou plus) jusqu'à son grade ainsi que les runes de magie basique. Il ne dispose pas d'autre équipement que sa robe ecclésiastique noire, un pendentif à l'insigne de Ghor et un petit livre de lois ghoristes.

Contrebandiers

Ces contrebandiers font parti d'un vieux réseau devenu bien plus actif depuis la fermeture de la Voie du Nord. Ils passent à travers la plaine des nuages en direction de Lewef toute marchandise fortement taxée (épices, nourriture rare, etc) ou toute marchandise interdite (drogue, biens volés, etc). Le groupe de contrebandier que les PJ rencontrent au bord du lac de Lewef porte trois grands sacs à dos remplis d'une herbe séchée ressemblant à du tabac (c'est en fait

une sorte de cannabis qui est interdit). En plus de leur cargaison, de leur armes et vêtements, ils ont sur eux quelques pièces (au total 3 pa, 18 pc, 57 pé), quelques objets semi précieux chapardés ici et là (bague en argent, petite boite ciselée à tabac, bourse de cuir travaillée, pendentif à dent d'ours, couteau de chasse à manche d'ivoire travaillé) d'une valeur globale de 2 pa. L'un d'entre eux dispose, en plus de son épée courte, d'un arc court et de 20 flèches.

Les contrebandiers qui attendent leurs confrères sur le plateau de la plaine des nuages disposent, quant à eux, tout l'équipement nécessaire au voyage (tente, couvertures, gamelles, harnachement mules, provisions en nourriture et eau, etc) ainsi qu'une carte des environs. L'un d'entre eux dispose également d'une dague dont la lame est finement décorée par un liseré et le pommeau représente un poing serré. La dague est +1 au touché et dégâts.

Note : cette dague est en fait une récompense au contrebandier méritant. Le poing serré est l'emblème de l'organisation qui emploie les contrebandiers. Si les PJ les tuent et de surcroît exhibent plus tard cette dague, ils pourraient bien s'attirer des ennuis par la suite !

Ombriens

Rapides et hargneux, les premiers Ombriens rencontrés par les PJ n'auront qu'une idée en tête : détruire ces intrus. Ils ressemblent aux Ombriens que l'on peut apercevoir sur la couverture du livre Athala. Ce sont des démons mineurs. En Ombre, ils se régénèrent au rythme de 1 PV par 2 tours, quelque soit le type de blessure (sauf membre sectionné). Sur Rayhana, il ne se régénèrent pas. Ils sont immunisés aux saignements et aux étourdissements.

Ombrien

L'ombrien est un démon. Il ne dispose pas de pouvoir magique mais contrairement aux démons mineur, il à appris à se battre avec une arme. Sa hache de bataille est une arme à deux mains très imposante (force minimum pour la manier : 27) faite d'un mélange d'acier et d'autres métaux non identifiables (en fait c'est un mélange météorite / acier) qui lui confère un bonus de +2 au toucher et +1 aux dégâts. En Ombre, il se régénèrent au rythme de 1 PV par tour, quelque soit le type de blessure (sauf membre sectionné). Sur Rayhana, il ne se régénèrent pas. Il est immunisé aux saignements et aux étourdissements.

Squelettes

Issus des officiers et soldats s'étants illustrés durant les batailles durant le premier Age, les squelettes du tombeau oublié se sont réveillés il y a quelques temps, lors de l'ouverture du puits d'Ombre. L'esprit de ces combattants n'est plus présent mais la puissante magie environnante suffit à animer ces squelettes qui, marqués par leur vie passée à combattre les créatures Ombriennes, repartent pour une bataille de plus. N'étant pas 'habités' par un esprit, ces squelettes ont une perception très affaiblie et agissent plus par automatisme que par logique. Ils sont lents et chaotiques dans leurs mouvements. Ils portent armes et armures d'époque, principalement en cotte de maille, qui sont complètement rouillées et irréparables.

Expérience

Cette campagne se joue en plusieurs parties. Pour chaque partie, le MJ veillera à distribuer au maximum 70 point d'expérience. Au total, la campagne ne doit pas excéder 250 points d'expérience (250 points étant pour une campagne parfaite menée avec succès de A à Z).

Il n'y a pas à proprement parler d'objectifs principal et secondaires. Si les PJ perdent Onaris (tué ou échappé), il leur suffira d'expliquer toute l'histoire chez les druides. Notez chaque partie suivant ces critères pour chaque PJ :

- Roleplay : Les PJ ont ils joué leur rôle correctement ?

Exemple : qu'ont ils dit durant leur procès ? Comment réagissent t'ils au changement de comportement d'Onaris ? Ont ils à leur tour organisé un procès lorsqu'ils en ont eu l'opportunité, face à Onaris.

- Réflexion : Les PJ ont ils bien saisi toute la trame de l'histoire ?

Exemple : Savent ils qui sont les Croix Pourpres ? Ont ils cherché à résoudre l'énigme du tombeau oublié ? Ont ils essayer de comprendre le point de vue d'Onaris ? Ont ils essayé de savoir pourquoi Quénéanne les a trahit ?

- Haut faits : Les PJ ont ils accomplis des actions mémorables ?

Exemple : Comment ont ils géré les contrebandiers ? Comment se sont ils sortis de l'impasse du tombeau oublié avec les squelettes d'un coté et l'Ombrien de l'autre ?

Pour chacun de ces critères, notez chaque PJ de 1 (nul) à 20 (parfait). Additionnez le tout et ajoutez 10 points, cela vous donnera la somme d'expérience individuelle pour la partie jouée !