

## Résumé de l'intrigue

Valpher est un hameau relativement tranquille de nos jours, situé en bordure des Bois rocheux en Ahnkilie. Comme les autres villages disséminés tout autour de ces bois, Valpher est sous le contrôle de l'armée calastienne, en place dans la région depuis plus d'un demi-siècle, cette dernière tentant avec plus ou moins de chance de débusquer les fameux rebelles de Darghan de leur tanière sylvestre. Une tâche qui jusqu'à maintenant ne s'est pas révélée très fructueuse, ces derniers ayant pratiquement cessé toute activité risquant de les compromettre dans leurs manœuvres. C'est dans ce village à forte population militaire que commence l'aventure.

Un beau jour du mois de Madroth, un dénommé Bragmir se rend, comme à l'accoutumé, à la lisière des bois, espérant ainsi tomber sur un cerf ou un sanglier qui ravira l'appétit de sa petite famille. Mais les dieux semblent espiègles ce jour-là, et ce n'est pas avec la promesse d'un bon repas que Bragmir rentrera au village mais avec la découverte d'un étrange site souterrain et surtout celle d'un coffre rempli de pièces d'or... Malheureusement, Bragmir n'est pas seul : en pénétrant dans l'ancien repaire, il réveille leurs occupants endormis depuis plus d'un demi-siècle (des Morts-de-Chardoun) et après un rude combat qui le laissera légèrement meurtri par l'une des créatures maléfiques, il rentre aussitôt au village prévenir sa famille de cette découverte. Ce que Bragmir ne sait pas c'est qu'en combattant contre les morts-vivants, il a contracté la maladie du Morguevivant et qu'il risque de contaminer sa femme et ses deux fils sans le savoir...

C'est le lendemain de cette découverte que les PJ arrivent au village. A peine ont-ils le temps de prendre un repas dans la seule auberge du village qu'ils se retrouvent face à une horde de morts-vivants, issus semble-t-il de nulle part (ils viennent bien entendu des souterrains que Bragmir a découvert un jour plus

# MÉMOIRE REBELLE

Ce scénario se déroule dans le cadre de campagne des Terres Balafrees édité en français par Hexagonal. Il est donc nécessaire de posséder l'Atlas de Ghelspad et l'Encyclopédie Monstrueuse I se référant à cet univers. Ce scénario d'introduction s'adresse à un groupe de PJ débutants de niveau 1 ou 2, bien qu'avec quelques petits aménagements il puisse intéresser un groupe plus expérimenté. Le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres sont nécessaires pour le bon déroulement de la partie.

tôt). Les PJ constatent que les adversaires portent tous des tenus militaires calastienne vieille de plusieurs dizaines d'années et que certains possèdent des écus portant les anciennes armoiries d'Ahnkilie. A la suite de cet incident, les PJ vont réveiller plusieurs souvenirs enfouis dans la mémoire de certains villageois, comme l'existence des insoumis des Bois rocheux, et surtout vont se retrouver confronter à des événements étranges survenant la nuit dans le village (il s'agit de Bragmir qui, sous l'emprise de la maladie, commettra quelques débordements de plus en plus violents). Finalement, les PJ parviendront à retrouver la trace des souterrains, et se rendront compte qu'ils viennent de pénétrer dans un ancien repaire de

rebelles construit lors de l'invasion de l'Ahnkilie par les forces calastiennes 50 ans plus tôt, contenant toujours quelques objets très précieux !

## Le village de Valpher

Situé en bordure des Bois rocheux, le hameau de Valpher fait partie d'un vaste plan mis en œuvre il y a plus d'un demi-siècle par l'armée calastienne. De nombreux autres villages, identiques à Valpher, entourent les Bois rocheux, telles une ceinture de pierre, destinés à filtrer les aller et venues des bois abritant les fameux rebelles de Darghan (voir l'Atlas de Ghelspad). Plus de 80% des villages entourant les

Bois rocheux ont une origine militaire. Un fait relativement évident quand on voit les anciens murets de pierre se dresser parmi les quelques fermes et autres fortins militaires.

Depuis sa création, le village est sous contrôle militaire, ce qui implique un maintien continu d'une loi martiale, en vigueur depuis plusieurs dizaines d'années. Bien entendu, les villageois peuvent aller et venir comme bon leur semblent, mais un laissez-passer est obligatoire pour qui veut s'aventurer dans les Bois rocheux ne serait-ce que pour chasser ou cueillir des plantes médicinales. Ce laissez-passer peut être obtenu assez rapidement auprès du Capitaine Judri

### Valpher

Hameau, Pop. 216

(Humains : 95 %, Halfelins : 3%, autres : 2%)

Limite financière : 100 PO/5400 PO



Gost, Régulateur de Valpher, un homme affable et austère. La demande d'autorisation reste assez succincte (quelques questions d'ordres générales sur les motivations personnelles, les origines raciales ou sociales...), surtout si l'on est natif du village même, mais devient assez rude quand on est étranger ou que l'on soit un groupe de personnes...

### Lieux d'intérêt

**Le Massepain Doré** : cet établissement est la seule auberge du village. Du fait de l'organisation militaire du village, il n'y a que très peu de chambres disponibles pour les voyageurs (une dizaine). La nourriture y est bonne, la bière éventée (la meilleure brassée est réservée à l'armée calastienne) et Hedrod l'aubergiste essaie tant bien que mal de donner à son auberge l'éclat que l'on doit trouver dans ce genre d'établissement.

**Chapelles de Chardoun et de Madriel** : ces deux bâtiments de faible importance constituent les seuls "repères divins" accessibles aux villageois et aux soldats calastiens de Valpher. Les deux chapelles sont entretenues avec autant d'égards par Simlon (prêtre niveau 2), un homme un peu rustre mais possédant un cœur d'or.

### Personnages importants

Judri Gost : Humain mâle, guerrier 5, Neutre Loyal ; FP : 5 ; DV : 5 ; pv 42 ; Init +5 ; VD 6,50 m ; CA 21 ; Att +10 Épée bâtarde (1D10 +5), +7 Arc long composite (1d8 +3) ; Réf +3, Vig +7, Vol +3 ; For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8 ; Compétences et Dons : Escalade/Saut +3, Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée bâtarde) ; Possessions : écu en acier, Harnois, épée bâtarde, arc long composite, 20 flèches, 1 potion d'Endurance, 12 PO.

### Introduction

Le scénario commence un tanadi du mois de Madroth. Nous sommes en 150 AV. L'été s'est déjà installé depuis un bon mois sur le royaume d'Ahnkilie. Comme chaque année dans cette partie de Ghelspad, le soleil vient caresser de ses rayons ardents les immenses prairies, champs et régions boisées du royaume, faisant grimper très rarement la chaleur au-dessus de 34°. Le groupe de PJ fait route vers l'est, empruntant diverses routes secondaires plutôt que la

voie impériale encombrée de voyageurs de toutes sortes et de militaires calastiens en manœuvre. Ils ont décidé de faire halte pour la nuit dans un bourg du nom de Valpher, proche des fameux Bois Rocheux (voir Atlas de Ghelspad p.57). Descendus à la seule auberge du village juste avant le coucher du soleil (le Masepain Doré), les PJ apprécient un repas bien mérité quand des cris provenant de l'extérieur les tirent brutalement de leur quiétude. D'après l'origine des bruits, les PJ comprendront rapidement que des affrontements ont lieu à quelques dizaines de mètres de là. Se rendant sur les lieux comme bon nombre de villageois, les PJ se retrouveront face à une bande de guerriers armés en train de mettre à sac l'une des fermes du village. Trois cadavres ensanglantés reposent sur le sol à côté de l'entrée tandis que des cris proviennent de l'intérieur du bâtiment. Ce n'est qu'en portant secours aux villageois apeurés que les PJ pourront remarquer qu'en fait de bandits ordinaires il s'agit de morts-vivants complètement décharnés vêtus de hailons...

**Morts de Chardoun (EM p. 157) :** TA : M (mort-vivant) ; Al : CM ; PdV : 53, 50, 47, 47, 47, 40, 38, 38, 32 ; Init : +0 ; CA : 19 (+4 armure d'écaillés, +5 naturel) ; Att : coup de poing +8 (1D6+3), marteau de guerre +8 (1D8+3) ; JS : Vig +4, Ref +1, Vol +1 ; For 16, Dex 10, Con -, Int 10, Sag 10, Cha 11 ; Comp : Détection +11, Equitation +9, Escalade +7, Intimidation +10, Perception auditive +5, Sens de l'orientation +3, Saut +5 ; Don : port d'armure (moyenne).

1D4+1 rounds après le début des affrontements, un détachement de huit soldats issus du campement militaire du village viendront porter main forte au groupe de PJ, mené par Judri Gost en personne. Ils devraient s'en sortir sans trop de difficulté, une aide providentielle pouvant également venir de villageois armés de fourches et de torches.

Le combat terminé, le Régulateur du village viendra remercier les PJ pour leur acte de bravoure et leur sens de l'initiative, bien que ces paroles soient assez sèches et sans réelle franchise. Tandis que des soldats ramassent les cadavres des morts-vivants pour les brûler, Judri invitera les PJ à prendre refuge dans l'auberge et ne pas en ressortir jusqu'à ce que l'on en donne l'ordre, le temps que cette étrange affaire soit clarifiée (les PJ remarqueront bien vite que Judri Gost retient en fait tous les étrangers dans l'auberge, une

dizaine de soldats montant la garde la journée autour de l'établissement et contrôlant les allers et venues). Sans plus de considération, il retournera vers le campement militaire. Entre temps, si les PJ s'intéressent un tant soit peu aux morts-vivants, ils pourront remarquer que leurs uniformes particulièrement défraîchis semblent être vieux de plus de cinquante ans (*Fouille, DD 12*), un soldat calastien reconnaissant même certaines tenues portées par son propre père durant l'invasion de l'Ahnkilie par la Calastie. Mais ce qui ne manquera pas d'attirer l'attention des PJ est un bouclier portant les armoiries de l'Ahnkilie comme elles apparaissaient avant la domination calastienne (*Connaissances - Histoire, DD 10*). Apparemment, ce bouclier semble aussi vieux que les uniformes déchirés et sales des morts-vivants.

Une garde sera organisée pour le reste de la nuit, les PJ étant contraints de rester à l'auberge, et les blessés seront soignés. Les villageois craignant une nouvelle attaque, la plupart se barricaderont chez eux jusqu'au lever du jour. Une sorte de couvre-feu sera instaurer dans le village, sur ordre du Capitaine Gost. Malheureusement, les forces militaires sont bien trop peu nombreuses pour pouvoir protéger chaque ferme et chaque habitant du village. Quant aux PJ, ils vont sûrement tenter d'en apprendre un peu plus sur cette attaque si inhabituelle. En questionnant les villageois restés à l'auberge, ils pourront obtenir les renseignements suivants (*Renseignements*) :

- De telles créatures n'ont pas été vues depuis les affrontements lors de l'invasion des armées du Roi Virdouk en 95 AV. On parlait alors de soldats morts qui se relevaient sur les champs de batailles. Seuls les plus anciens s'en souviennent (*DD 10*).

- La région est une zone très surveillée par les forces calastiennes, surtout les Bois rocheux. Outre le fait que certaines créatures maléfiques et autres titanides y ont élu domicile, les bois seraient le dernier bastion des ahnkiliens rebelles qui luttent contre l'Hégémonie calastienne depuis plus de 50 ans (*DD 15*).

- Les armoiries sur le bouclier ressemblent étrangement à celles que l'on pouvait trouver dans les factions rebelles durant l'invasion et plus particulièrement au sein de celle que l'on nomme les rebelles de Darghan. Ils vivent soi-disant depuis des années dans les Bois rocheux (*DD 22*).

Tous les habitants de Valpher connaissent plus ou moins bien ce que l'on raconte sur les Bois rocheux mais les PJ se rendront rapidement compte que la

présence de soldats calastiens empêchent les langues de se délier. Plusieurs villageois ont eu des parents tués lors des nombreux combats menés contre l'envahisseur mais très peu n'oseront parler en public et ils se contenteront de chuchoter. Comme on dit dans la région, " *depuis la soumission du royaume, les murs ont des oreilles mais les calastiens ne les ont pas fines...* ".

### **Hedradi, on tue le cochon...**

Bragmir Kurn est réputé dans le village pour être un bon chasseur sans histoire, vivant à proximité du campement militaire principale avec sa femme, Glidele, et ses deux fils, Marmon et Solderth. Tous les quatre sont d'origine ahnkilienne. Ils vivent dans une petite ferme, un peu à l'étroit, se contentant d'un simple potager, de quelques animaux d'élevage et de la vente de bêtes abattues que Bragmir ramène de la chasse. Il est d'ailleurs l'un des fournisseurs principaux de l'unique auberge du village.

Suite à la contamination de Bragmir par la larve du Morguevivant, l'état de Bragmir va empirer de jour en jour. Quand les PJ arrivent au village, cela fait deux jours que Bragmir a été contaminé lors de son affrontement avec le Mort-de-Chardoun dans les souterrains. Son teint est devenu pâle, il parle moins et délaisse un peu ses occupations journalières, ce qui inquiète de plus en plus sa femme. Le soir du lendemain (hedradi) de l'attaque du village par les mortsvivants, Bragmir se fauilera dans la porcherie de l'un des villageois et s'en prendra à l'un des animaux. Son appétit pour la viande fraîche devient de plus en plus forte (voir EM p. 156). Il ramènera les restes de l'animal jusque chez lui. Le deuxième jour (sauvadi), c'est à une jeune paysanne qu'il s'en prendra, la mordant jusqu'au sang et la blessant grièvement au visage. Alertés par les cris de la victime, des villageois accourent et Bragmir prendra la fuite. Mais il a été reconnu. Un peu plus tard dans la journée, il enfermera sa femme dans la remise (après l'avoir violentée et bâillonnée) et partira avec ses deux fils (affolés) récupérer le fameux coffre.

Le comportement de Bragmir se rapproche de plus en plus de celui d'une créature féroce et vorace. Dans quelques jours, il sera entièrement devenu un mort-vivant et tentera de s'en prendre à ses propres enfants avant d'attaquer les autres villageois (voire les militaires). Il risque d'autant plus de contaminer bon nombre de personne faisant de Valpher un repaire de

Morguesvivants, attirant sûrement l'attention de l'Ordre du Ciel Matinal... Bragmir dans sa folie destructrice tient à garder le contenu du coffre pour lui tout seul, se rendant à peine compte des changements qui opèrent en lui.

La façon dont ces événements singuliers interféreront avec les occupations des PJ est laissée à la discrétion du MJ. Les PJ peuvent très bien apprendre la nouvelle du massacre du cochon par la bouche même du propriétaire ou bien lors de discussions avec d'autres paysans. Le village de Valpher n'est pas très grand et les ragots vont vite. Les villageois n'hésiteront pas à se déplacer jusqu'à la porcherie du paysan, sous le regard inquisiteur des soldats calastiens, pour constater l'étendue des dégâts. Le cochon a été sauvagement déchiqueté et il manque la moitié du corps. Il est possible de suivre les traces de sang sur quelques dizaines de mètres (*Fouille ou Pistage, DD15*), mais celles-ci finissent par disparaître dans l'herbe, à la lisière du village. Si les PJ interrogent le paysan victime du massacre, ce dernier affirme avoir aperçu une silhouette voûtée rôder autour de sa porcherie, mais il ne sait pas s'il s'agissait d'un homme ou d'un animal... Quant aux soldats calastiens, ils reporteront l'information au Régulateur Judri Gost et se contenteront de disperser la foule si celle-ci devient trop importante.

### **... Sauvadi, c'est au tour de la truie !**

La seconde attaque de Bragmir fera nettement beaucoup plus de bruit. Elle aura lieu sauvadi, en pleine journée. Gaitianne est une jeune paysanne âgée de 17 ans, un peu délurée et facile. C'est en retournant chez elle (une vieille maison de pierre au centre du village) que Bragmir l'attaquera violemment, la blessant au visage et au bras droit, avant de prendre la fuite et la laisser inconsciente sur le sol. Peu importe l'endroit où se trouve les PJ, ils seront rapidement avertis par les cris de la paysanne et l'arrivée des villageois et des gardes calastiens. Il faudra réussir un jet de *Premiers Secours DD 15* avant de pouvoir l'interroger. Ce qui gênera d'avantage les PJ, ce sont les gardes calastiens, tentant de disperser la foule. Le Régulateur fera son apparition quelques instants plus tard, insistant pour que la fille soit soignée dans son propre logement... Les PJ n'auront alors que quelques minutes pour tenter d'obtenir les informations sur l'agresseur (un villageois ayant conscience de la bienveillance des PJ pourra éventuelle-

ment leur fournir).

Elle n'a pas reconnu s'il s'agissait d'un homme ou d'une bête féroce mais ce dont elle est sûre, c'est qu'il sentait très fort la graisse animale (Bragmir fait également un petit commerce de pots de graisse). Il faudra compter sur plusieurs villageois avant de tomber enfin sur le nom probable de l'agresseur : Bragmir Kurn. Si les PJ pensent à recouper ce fait avec celui du cochon, les traces partiront bien en direction de son habitation...

Ce dernier habite avec sa famille dans une vieille masure pourrie à l'orée du village, à l'opposé du campement militaire. Mais quand les PJ arrivent sur les lieux, ils ne trouvent que la femme du chasseur, Glidele, bâillonnée, les poings liés, et enfermée dans la remise. Malheureusement, elle n'a aucune idée de l'endroit où il a bien pu se retirer. Il a emmené avec lui ses deux enfants, Marmon et Solderth, de même que ses armes et quelques outils.

### Sortir de Valpher

Le problème est que Bragmir a en fait quitté le village pour retourner avec ses fils jusqu'aux souterrains dans les Bois Rocheux. Comme il est connu par une grande majorité des soldats en poste, cela lui a été relativement facile de passer avec son matériel et ses armes (moyennant quelques espèces sonnantes et trébuchantes...). Par contre, pour les PJ, cela risque d'être une autre paire de manche...

Les PJ ne chercheront probablement pas dans le village. Bragmir et ses fils sont partis avec une pioche et quelques pelles, ce qui semble indiquer logiquement la destination des champs alentours ou alors des Bois Rocheux. Entreprendre quelques investigations auprès des paysans vivants dans les environs de Valpher n'aura pour conséquence que de faire perdre de précieuses minutes aux PJ. Ces derniers devraient rapidement se tourner vers le seul endroit restant assez mystérieux pour attirer leur moindre soupçon. Mais franchir les palissades et les murets de pierres qui entourent sporadiquement les Bois s'avèrera difficile, car, depuis l'attaque du village par les morts-vivants, les soldats sont sur le qui-vive, surtout avec des étrangers. Obtenir un laissez-passer auprès de Judri Gost tiendra du miracle (*Diplomatie, DD 30 !*). Les PJ peuvent très bien tenter

de fabriquer de faux papiers, mais ils remarqueront rapidement qu'ils n'ont ni le temps, ni les moyens à disposition... Ils se rendront rapidement compte que le seul moyen de franchir cette " zone " est de : soit soudoyer les gardes (comme l'a fait Bragmir ; Bluff, modificateur au jet de Psychologie : selon les arguments ou le pécule...), ce qui peut conduire directement le groupe dans les geôles du campement militaire pour quelque temps, ou alors tenter de passer les murailles discrètement. Contrairement à ce qu'ils pourront penser, cette dernière solution aura plus de chance de réussite la journée que de nuit, la garde étant plus alerte à la tombée de la nuit qu'en plein milieu d'après-midi... L'orchestration de cette " évasion " est laissée à l'entière discrétion du MJ. Les palissades et les murs de pierres ne mesurent guère plus de 3,50 m (5 m en comptant le fossé situé entre les deux), espacés d'une demi-douzaine de mètres... Les portes quant à elles sont faites en chêne, bloquées par une imposante poutre en bois lorsque la nuit tombe.

### Un petit tour dans les Bois Rocheux

La légende qui entoure ces bois n'est plus à faire (voir l'Atlas de Ghelspad p. 57). Cette forêt est l'un des endroits les plus surveillés par l'armée calastienne. Quoi qu'il en soit, c'est un lieu réputé pour abriter des brigands voire certaines créatures maléfiques.

Le MJ devra insister sur l'atmosphère particulière des lieux : le sol légèrement sablonneux étouffe les pas, certains troncs difformes s'enlacent autour de rochers couleur rouge sang ou noirs comme l'ébène, l'air bourdonne par moment de mille insectes invisibles...

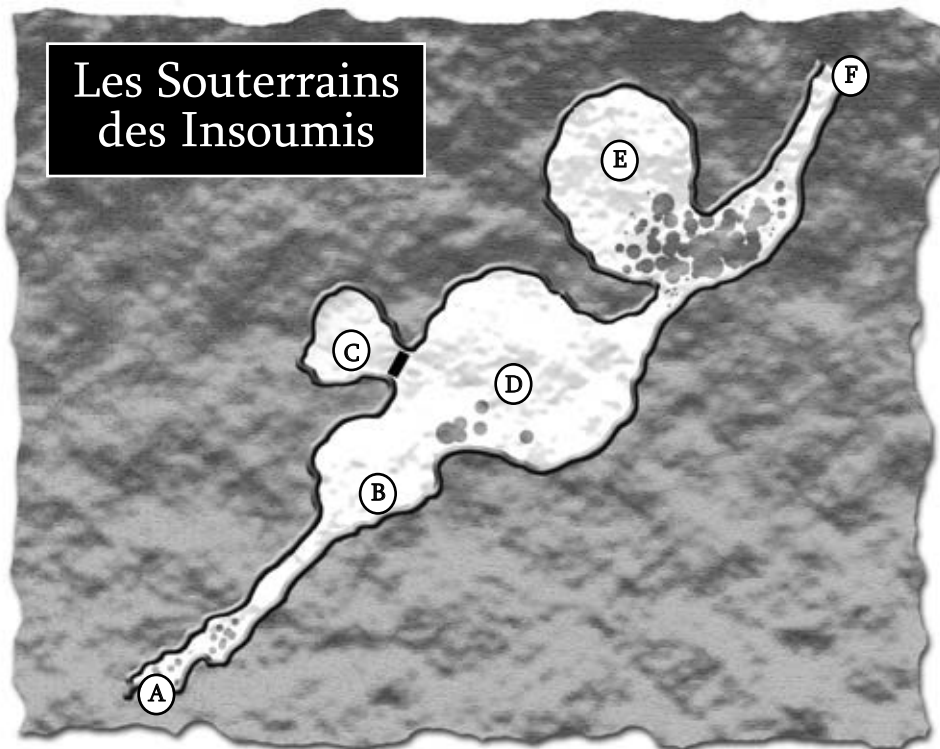
Une fois la menace de l'armée calastienne passée, les PJ se retrouveront face à un nouveau dilemme : comment retrouver la trace de Bragmir ? Même si le sol laisse apparaître de nombreuses empreintes (la plupart proviennent des animaux sauvages et autres créatures qui hantent la forêt...), de grandes plaques de mousses de couleur rouille envahissent régulièrement le sous-bois. Un dilemme qui n'en sera que plus accentué si les PJ pénètrent dans les Bois de nuit... Le MJ

devra faire tourner les PJ durant un certain temps, avant que ces derniers ne tombent finalement sur la piste tant convoitée (Fouille, Pistage, DD 12). Cette dernière paraît se

#### Rencontres dans les Bois Rocheux

1-3	Petis mammifères (blareau, belette...)
4	Elfe abandonné (EM p.79-80)
5	Hantebois (EM p.125)
6	Lutins massacreurs (EM p.147)

## Les Souterrains des Insoumis



**Marmon et Solderth :**  
Fermiers, Neutre Loyal  
; pv 4.

### L'ancien repaire des insoumis

Ces derniers se situent à 1 km à l'intérieur des Bois, dans une zone dépourvue de buissons mais emplies de nombreux rochers de tailles diverses protégés par de grands arbres. Il faudra chercher néanmoins quelques minutes au milieu de cet amas de roche pour découvrir le passage.

diriger vers une zone nettement plus rocailleuse que le reste des sous-bois alentours, constituée de pitons rocheux rougeâtres, de lourdes pierres sombres recouvertes de mousses orangées. La nuit, c'est un tout autre spectacle : les nombreux lichens se mettent à luire légèrement, prodiguant une lumière diffuse...

Se sentant traqué comme une bête, alerté par l'odeur des PJ (une autre caractéristique de la maladie du Morguevivant), Bragmir tendra une embuscade à proximité des souterrains. Ses enfants sont terrorisés et, à moins de se sentir menacé, ne provoqueront aucun affrontement. Bragmir est de plus en plus assoiffé de chair et de sang frais, et le nombre des PJ ne paraît pas l'en dissuader.

**Bragmir Kurn :** Humain mâle, Rôdeur 3, Neutre Loyal ; FP : 3 ; DV : 3 ; pv 24 ; Init +5 ; VD 10 m ; CA 15 ; Att +5 Epée longue (1D8 +2), +7 Arc long composite (1d8 +2) ; Réf +3, Vig +4, Vol +2 ; For 14, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8 ; Compétences et Dons : Déplacement silencieux +8, Détection +12, Discrétion +8, Sens de la nature +7, Tir à bout portant, Tir de précision, Pistage, Ennemi juré (gobelinoïdes) ; Possessions : armure de cuir cloutée de maître, épée longue de maître, arc long composite, 20 flèches, 7 PO.

**Glidle Kurn :** Fermière, Neutre Loyal ; pv 5.

Avec le temps, les rochers se sont recouverts de lichen, ce qui implique une descente prudente pour ne pas risquer une chute de plus de 4 mètres (1D6+1 point de dégâts)... L'entrée, autant que les souterrains, semble naturelle et il est nécessaire de posséder une source de lumière pour progresser à l'intérieur.

**A - L'entrée :** une fois arrivés au bas de la crevasse, les PJ découvriront une sorte de tunnel naturel qui s'enfonce en pente douce pour plonger quelques mètres plus bas dans l'obscurité. Le sol est envahi de nombreuses pierres multicolores et de roches diverses, mais un PJ réussissant un jet de *Fouille* (DD 15) pourra remarquer l'étonnante collection de petits ossements qui se répand au milieu d'elles. Les restes d'une liane chasseresse encombrant le tunnel quelques mètres plus loin, témoins du précédent passage de Bragmir. Le tunnel se termine par une vieille porte en bois qui repose sur le côté.

**B - Poste de garde :** cette petite caverne abritait autrefois les rebelles qui gardaient ainsi l'entrée du repaire pour prévenir d'une éventuelle invasion. Aujourd'hui, seul un mobilier rudimentaire et rongé par les vers témoigne d'une vie passée. Un squelette en uniforme (le même que les PJ ont combattu au début du scénario) repose au centre de la caverne, sans tête. Un jet de *Fouille*, DD 10 réussit dans cette

partie du repaire ne révélera pas grand-chose d'utile pour les PJ si ce n'est quelques lames rouillées et inutilisables de même que plusieurs boucliers hors d'états. C'est en affrontant ce Mort-de-Chardoun que Bragmir a contracté la maladie du Morgue-vivant.

**C - Caverne principale :** cette grotte est la plus grande du repaire et d'après les quelques tables et tabourets qui s'amoncellent au centre, il s'agissait de la salle commune des rebelles. Un crâne repose sur le côté, contre quelques débris (il s'agit de la tête du Mort-de-Chardoun situé en B). Des armoires et des couchettes devaient s'y trouver il y a plus de 50 ans mais ne représentent aujourd'hui qu'un tas de bois pourri et humide. Parmi les débris de bois et de pierres, les PJ pourront facilement mettre à jour un vieux coffre en fer cabossé dont le couvercle a disparu. Sous la poussière et les restes de besaces en cuir, les PJ mettront à jour 153 PO, 74 PA, une dizaine de PC, quelques pierres sans grandes valeurs (10 PO) et une potion d'Acuité visuelle - voir GdM p. 179. Les occupants ont dû fuir en toute hâte pour laisser ce genre de petit butin... Les PJ mettront également à jour plusieurs squelettes dont on devine facilement la mort affreuse en vue des fractures qu'indiquent leurs os. Apparemment, il s'agit de rebelles, une certitude qui sera fondée lorsque les PJ découvriront un bouclier identique à celui ramassé après l'attaque du village. Une vieille porte en fer se trouve dans l'une des parois de la caverne, tandis qu'un tunnel encombré de pierres continue de descendre dans l'obscurité.

**D - Geôle :** La porte qui mène à cette petite caverne n'est pas verrouillée mais il sera difficile de l'ouvrir (*jet de Force, DD 25*) car des gravats semblent la bloquer de l'autre côté. Il s'agit d'une geôle toute simple entièrement envahie par les racines tortueuses d'un arbre. Si les PJ tentent malgré tout de pratiquer quelques fouilles dans

cette zone, ils réveilleront ses occupants au bout de 2 rounds d'activité.

**15 Mille-pattes monstrueux (MM p.209) :** T : TP ; PdV : 1 (x15) ; Vit : 6,50 m ; CA : 14 ; Att : morsure (+4 c. à c.) ; Esp : 75 cm x 75 cm/0 m ; Att spé. : venin ; JS : Réf +2, Vig +2, Vol +0 ; For 1, Dex 15, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2 ; Comp. : Détection +7, Discrétion +17, Escalade +3 ; Don : Botte secrète (morsure).

**E - Quartier général :** Il faudra au moins une heure pour dégager le passage qui mène à cette caverne. Un air vicié accueillera les PJ quand ils entreront à l'intérieur. A l'instar de la caverne C, cette dernière contient les restes de mobiliers pourris mais de nature nettement plus précieuse. Malgré tout, le temps a creusé son empreinte et les nombreux motifs qui devaient les parcourir ont tous disparus. Les restes d'une bibliothèque et son contenu (une vingtaine de vieux livres) reposent contre l'une des parois de la caverne. Hormis quelques petites bricoles sans importances (pièces de cuivre, vieilles dagues émoussées...), un jet de *Fouille, DD 15* réussit permettra de faire aux

### Un mystérieux carnet

Ce carnet a appartenu à l'un des chefs rebelles replié dans les Bois Rocheux durant l'invasion du royaume par la Calastie, il y a près de 45 ans. Il est impossible d'identifier son ancien possesseur, mais les premières pages comportent de nombreux noms qui sont autant de pépins dans une grappe de raisins. Des annotations diverses y sont écrites, concernant autant l'histoire du royaume que la situation politique en 105 AV. Pour les besoins de sa campagne, le MJ est libre de fournir aux PJ les renseignements nécessaires : et si l'on retrouvait la trace de personnalités ayant fréquenté la cour de Sussephra ou d'Ardenai, par exemple ? A moins que des noms d'origine calastienne ne viennent perturber la bonne conscience des PJ ? Bref, ce carnet est l'outil idéal pour lancer les PJ dans des intrigues à tiroir mêlant politique et histoire...

PJ une découverte plus qu'intéressante. Dans les restes de la bibliothèque, outre plusieurs ouvrages sans intérêts, ils découvriront une sorte de carnet de notes en piteux état envahi d'une écriture fine et délicate. Mais il sera assez difficile de l'interpréter à moins de réussir un jet de *Décryptage, DD 30*. Il s'agit en fait du " carnet d'adresse " ayant appartenu à l'un des chefs rebelles durant l'invasion de l'Ahnkilie il y a plus de 50 ans et ce dernier comporte des dizaines de noms de généraux et de nobles ayant joués un rôle important durant cette période si troublée (voir " **Un mystérieux carnet** ").

**F - Passage souterrain :** Au-delà des éboulis bloquant la partie est du quartier général (deux bonnes heures pour tout dégager), les PJ mettront à jour

un passage qui paraît monter en pente douce et disparaître dans l'obscurité. En fait, il débouche quelques dizaines de mètres plus loin dans une sorte de clairière sablonneuse envahie par de grandes plantes verdâtres recouvertes de mousses et de troncs rongés par les vers. Apparemment, ce passage semble avoir été creusé par les anciens insoumis des Bois Rocheux pour servir de " sortie de secours "...

### Conclusion

L'armée calastienne s'apercevra rapidement de la disparition des PJ, au grand dam de Judri Gost. Le village comporte quelques espions anhkiliens à la solde de l'envahisseur... Ainsi, le Régulateur enverra quelques soldats (une dizaine) pour s'enquérir des raisons de cette "fuite". Ils n'auront pas de mal à remonter leur piste jusqu'au souterrains. En cherchant plus loin, les PJ peuvent être liés malencontreusement aux actes de Bragmir (le cochon, la jeune paysanne et la séquestration de sa femme...). En empruntant le tunnel de l'ancien repaire des insoumis, les PJ déboucheront dans une partie très rocailleuse des Bois rocheux. Ils devront agir rapidement car les militaires calastiens ne mettront que très peu de temps à découvrir ce passage et n'hésiteront pas à s'y engouffrer pour les rattraper. Les PJ possèdent maintenant un cahier détenant des informations précieuses sur le déroulement de l'invasion calastienne, certaines contredisant même une partie de l'histoire de l'Ahnkilie. Encore faut-il qu'ils parviennent à déchiffrer l'écriture du carnet (ce qui pourrait être chose facile auprès d'un vieil habitant de Valpher ayant servi dans l'armée à cette époque là, mais trop dangereux pour l'instant). L'armée calastienne est persuadée que les PJ font partie des rebelles de Darghan, et mettront des avis de recherches un peu partout dans les nombreux villages qui encerclent les Bois rocheux. La région commencera à devenir trop dangereuse pour les PJ, une occasion pour explorer les nombreuses autres nations de Ghelspad...

Voici quelques idées pour continuer ce scénario, mais elles demanderont quelques efforts de préparation de la part du MJ :

- Glidele, Marmon et Solderth peuvent très bien s'en être tiré sans subir de dommages. Mais qu'en est-il de la maladie du Morgue-vivant ? Bragmir a-t-il eu le temps de contaminer toute sa famille ? Une épidémie risque-t-elle de déferler sur la région ?

- Les rebelles de Darghan peuvent avoir vent de la

découverte du carnet par les PJ, et voudront peut-être le récupérer. Pourquoi ? Pour la simple et bonne raison que ce carnet possède des informations cruciales qu'ils sont les seuls à savoir déchiffrer (un code au milieu de l'écriture...). Est-ce peut-être depuis la perte de ce carnet que les rebelles ne donnent plus aucun signe de vie ?

- Si les PJ venaient à se faire prendre par Judri et ses hommes, pourquoi ne les enverrait-il pas à Vashon, la capitale de la Calastie, pour interrogatoire. Une occasion (risquée et sans espoir certain...) de débiter une campagne dans le royaume du Dragon Noir, à la solde peut-être de l'ennemi...

*Texte, maquette et plan :*  
**Christophe Swal**  
*swalc@wanadoo.fr*