

Chasseurs de Dragons

Abel Ferrer

Scénario ADD pour un groupe de 3 à 5 joueurs.

Vous remarquerez que je n'ai pas inclus les caractéristiques des PNJs. En réalité, cette aventure est multi-niveaux. Si tout se passe bien, il est possible de la réaliser sans avoir à dégainer une seule fois l'épée. En cas de combat, créez des adversaires un peu plus forts que la normale. Cette aventure se résout par la réflexion, si les PJs veulent combattre, il est plus que possible qu'ils n'en retirent que du désagrément.

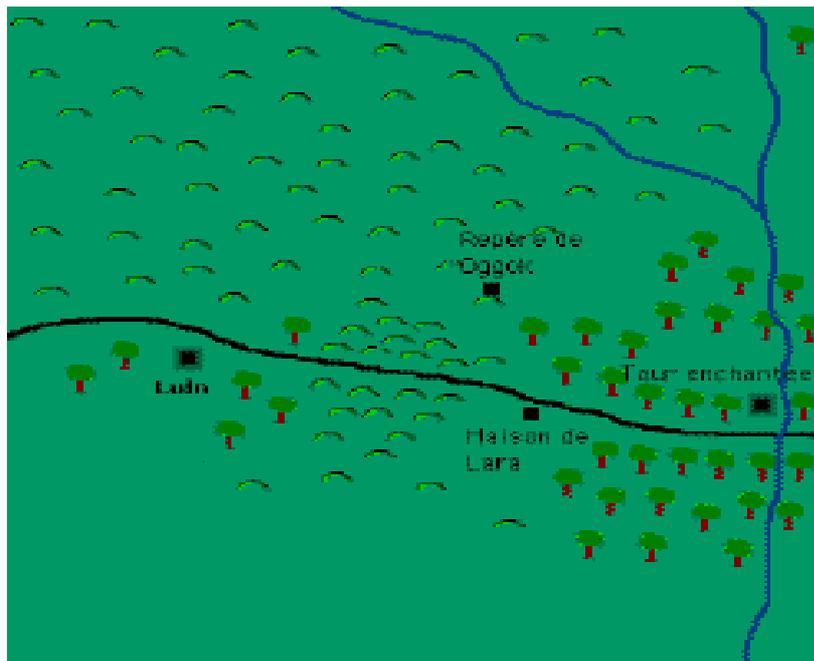
Cette aventure est basée sur le monde de Mystara, mais elle est facilement adaptable à n'importe quel autre univers.

Introduction pour les joueurs

Les joueurs se réveillent, étendus au pied d'un grand chêne au sommet d'une colline et tout leur matériel a disparu (armes, armures, équipement normal, objets magiques, livres de sorts... Tout.), sans laisser de traces. Il ne reste que leurs vêtements, exceptés les vêtements magiques, et les PJs ne se souviennent pas de ce qui a pu se passer. Aux alentours, s'étend un paysage verdoyant, couvert de collines et saupoudré d'arbres de tout type. A moins d'un kilomètre, on peut voir un chemin serpentant entre les collines. Aucun des PJs ne reconnaît l'endroit et on ne voit âme qui vive aux alentours.

Après cela, il est normal que les PJs commencent à chercher leur équipement. Même en pistant, ils ne trouveront aucune trace. Seule concession : les mages n'ont plus leur livre de sorts, mais ils ont en mémoire leurs sorts habituels. Comme ils se sont réveillés le matin, ils ont tout le temps d'explorer les environs, de se désespérer et d'essayer de se souvenir de quelque chose. Ils n'ont ni nourriture, ni eau et ne peuvent rester là indéfiniment. Si l'un d'entre eux insiste pour rester, rappelez-lui qu'il peut mourir de froid et de soif.

Leur unique espoir est le chemin qui se voit d'en haut et qu'ils prendront s'ils sont intelligents.



Le chemin

Le chemin va d'est en ouest (et vice-versa) et on ne voit aucun panneau, ni aucune indication. Le choix est laissé aux joueurs. S'ils partent vers l'Ouest, au bout de cinq heures de marche (en marchant vite), ils arrivent à Luln, un village de moins de cinq cents habitants, appartenant au grand Duché

Luln

Luln est une ville frontière qui se trouve dans le Grand Duché de Karamaikos (Empire Tiatis). Elle est située près de la Baronnie de l'Aiguille Noire et est peuplée par beaucoup d'exilés venant de cette baronnie. Des rumeurs, qui sont loin d'être mensongères, disent que sous le château du Baron Ludwig "Aiguille Noire" von Hendriks sont enfermés tous ceux qui ont eu le malheur de lui déplaire. Dans la ville, on trouve aussi de nombreux marchands en chemin vers Forte Mort, la capitale de la baronnie, ainsi que beaucoup de semi-hommes de passage.

Il est possible que l'un des PJs soit déjà venu à Luln ou en ait entendu parler, mais uniquement si un scénario s'est déroulé dans le Grand Duché de Karamaikos. Si ce n'est pas le cas, personne ne souvient de cette ville.

Luln est une ville assez sûre, mais il est possible que l'un des PJs fasse une mauvaise rencontre (voir sur la Table des rencontres de Luln). Il y a peu de choses qu'ils puissent faire puisqu'ils n'ont plus d'argent. Si l'un des PJs s'abaisse à mendier, il se peut que quelques exilés prennent pitié de lui et lui donnent un peu d'argent (de 1 pc à 1 po, selon le talent du PJ). Si les PJs sont trop fiers pour demander la charité, ils peuvent gagner de l'argent en travaillant ou en volant (selon leur alignement). Trouver du travail est difficile (afin d'éviter qu'ils se transforment en mercenaires et en oublient le scéna-

rio). S'ils se décident à voler, il est possible qu'ils tombent sur les gardes de la ville (peu nombreux et assez corrompus) ou, pire encore, sur la guilde des voleurs. Elle a pour habitude de faire sentir le couteau à tous ceux qui agissent librement.

Depuis Luln, il n'y a que deux directions possibles : revenir en arrière, par le chemin qu'ils ont déjà emprunté, ou aller à la Baronnie de l'Aiguille Noire. S'ils se renseignent, ils pourront apprendre que le chemin mène à la Tour Enchantée (un simple nom, que l'on rencontre habituellement dans toutes les histoires de fantômes des alentours) et ensuite à Specularium, capitale du Grand Duché de Karamaikos.

On peut supposer qu'ils préfèrent revenir en arrière. En effet, aller à la Baronnie de l'Aiguille Noire est plus ou moins compliqué et extrêmement problématique. La Tour Enchantée n'est qu'à deux jours de marche et, de là, le chemin jusqu'à Specularium est relativement aisé. Cependant, il est probable que les PJs s'entêtent à aller jusqu'à la Baronnie. Rendez-leur alors la vie impossible : il y a un péage à la frontière dont chacun doit s'acquitter à l'entrée et à la sortie. S'ils tentent d'entrer en fraude, ils peuvent voir que les gardes du Baron patrouillent afin de s'assurer que tout le monde paie le péage. De plus, ils ne sont pas spécialement aimables avec les mendiants.

La maison de Lara

La maison de Lara se trouve à deux jours de marche de Luln et à sept heures de l'endroit où ils se sont réveillés. C'est une maison de paysan à deux étages. Aux alentours, il y a un petit champ de maïs, une basse-cour avec des poules et un enclos avec des porcs. Alors que les PJs s'approchent, un chien aboie et accourt vers eux en remuant la queue. Alertée par le bruit, une jeune fille sort par la porte et, voyant les PJs, court vers eux. "*Vous êtes revenus, dit-elle. Vous avez réussi à tuer le Dragon ?*".

Il est à supposer que les PJs lui expliquent qu'ils ne se souviennent de rien. Lara les fait entrer dans la maison et les laisse se réchauffer au feu de la cheminée. Elle leur explique qu'ils sont arrivés ici il y a deux jours, venant de la Tour Enchantée avec pour mission de tuer le Dragon qui dévastait la région.

Si les PJs interrogent Lara sur le Dragon, elle peut seulement leur dire qu'elle l'a vu volant près de la Tour et qu'elle s'est dit qu'il était en train de s'en

prendre aux récoltes du coin. Les PJs cherchaient la retraite du Dragon, qu'ils pensaient être par ici, et ils avaient passé la nuit chez elle avant de repartir. Si quelqu'un l'interroge à propos de leur équipement, elle leur décrit ce qu'ils ont l'habitude de porter. Elle dit également que l'un d'eux (au hasard) portait un grand bâton qu'il disait utiliser contre le Dragon. S'ils l'interrogent sur la Tour, elle répond que son propriétaire est le seigneur de toute la zone. Aux alentours se trouve un petit village et beaucoup de fermes auxquels le seigneur a offert protection.

Lara est un bon Amphitryon et elle offrira aux PJs un logement gratuit et, si quelqu'un lui demande, une épée et une dague, mais rien de plus. Elle est pauvre et la récolte n'a pas été très bonne, elle ne peut se permettre trop de dépenses.

Après tout cela, il est probable que les PJs désirent aller à la Tour enchantée. Lara leur indique le chemin et leur donne des provisions pour le voyage (deux jours).

Le rêve

La première nuit, un des joueurs (de préférence un mage ou un clerc) fait le rêve suivant : il se trouve en haut de la colline, sur laquelle ils se sont réveillés au début de l'aventure, entouré de ses compagnons. Tous portent leur équipement habituel, sauf lui qui, en plus de cela, porte un bâton de bois dans sa main gauche. Un des PJs (au hasard) lève la main et crie : "Le voilà !". Tous regardent dans cette direction et voient un énorme (mais vraiment énorme) dragon blanc qui vole vers eux. Le PJ lève

le bâton et dit : "Meurs, créature infernale". Le bâton commence alors à briller d'une lumière blanche. Un de ses compagnons crie quelque chose que le PJ n'entend pas. Celui-ci est en train de regarder, émerveillé, le bâton tandis que l'intensité de lumière qu'il émet s'accroît. Au bout d'un moment, la lumière est tellement intense qu'on ne peut plus la regarder directement. A ce moment-là, le PJ se réveille et se rend compte que le soleil s'est levé et que c'est sa lumière qui l'a perturbé dans son rêve.

La Tour Enchantée

La Tour Enchantée est une place forte construite par Dimitri Koriszegy, le bisaïeul de l'actuel propriétaire (Igor Koriszegy). Aux alentours, de nom-

breuses maisons de paysans se sont regroupées, à la recherche d'une protection. En tout, il y a deux cents personnes vivant dans ce lieu.

A leur arrivée au village, les gens se contentent de les observer. L'un des villageois les interpelle en leur disant des choses du genre : *"Vous aviez dit que vous nous protégeriez et c'est pire qu'avant"*. Si l'un des PJs s'arrête et essaye de raisonner les paysans, il court le risque d'en sortir avec un œil au beurre noir. Heureusement pour les PJs, les gardes ont été avertis par le tumulte et se dépêchent de venir protéger et escorter les PJs auprès du seigneur de la Tour.

Leur escorte est formée de 4 soldats et d'un sergent qui, alors qu'ils cheminent, leur demande où ils étaient passés. Il se montre étonné par leur histoire, en supposant qu'ils la lui racontent, mais il les met au courant de tout. Selon le sergent (Alastar Domotrevsky), les PJs ont été engagés pour tuer le Dragon qui terrifiait la région. Après leur départ, celui-ci a redoublé ses attaques et a brûlé deux granges de plus. En plus, ses attaques se sont rapprochées chaque fois davantage de la Tour, ce qui a provoqué le mécontentement de tous.

Les gardes amènent les PJs à la Tour pour que le seigneur puisse les voir. Une fois à l'intérieur, ils sont conduits à la salle de réception (pleine de blasons et d'armures) où les attendent deux personnes. Le seigneur Igor Koriszegy est assis sur l'unique chaise de la salle, ce qui oblige les autres à rester debout. A ses côtés, se tient un vieillard à barbe noire, couvert d'une tunique blanche.

"Ainsi vous êtes revenus, dit Igor. Vous avez tué le Dragon ?"

La vérité

En réalité, tout ceci est un plan de Balder pour ruiner Igor. Balder a soigné Ivan, le fils de Igor, pour gagner sa confiance, mais tout ceci était truqué. C'est le même Balder qui avait empoisonné la nourriture de Ivan pour ensuite lui donner un antidote.

Une fois admis à la cour, il conseilla correctement Igor sur de nombreux problèmes délicats (tous provoqués par lui). Comme tout était orchestré, il ne lui fut pas difficile de se faire passer pour quelqu'un de sage et d'intelligent. Ainsi, Igor fit de lui son conseiller.

Les PJs peuvent faire trois réponses :

1. *Oui, nous l'avons tué. Il a résisté, mais, à l'heure actuelle, il mange les pissenlits par la racine.*
2. *Quel dragon ?*
3. *Non. La vérité est que nous ne nous souvenons de rien de ce qui est arrivé. Mais, si vous nous donnez des armes, nous allons immédiatement lui régler son compte, à ce dragon.*

Voici les répliques de ces possibles réponses :

1. Le vieillard s'incline vers Igor et lui dit : *"Seigneur, ceci est très étrange. Vos sujets nous ont dit qu'ils avaient vu le dragon volant près d'ici il y a moins d'une demi-heure"*.
2. *"Imbéciles ! s'exclame, furieux, Igor. Celui qui est en train de détruire mes terres."*
3. *Il n'est pas nécessaire que vous vous en donniez la peine. En fin de compte, j'ai suivi les conseils de mon fidèle Balder et ai engagé de véritables chasseurs de dragons.*

On peut imaginer d'autres répliques (surtout si les PJs ont dit qu'ils avaient tué le dragon), mais Igor ne veut plus les entendre. Il demande aux gardes de sortir ces immondices de la Tour immédiatement et de ne plus les laisser entrer.

La seconde étape fut d'amener un dragon pour effrayer Igor qui offrit une grande récompense afin de le tuer. En réalité, le dragon n'existe pas : ce sont les propres hommes de Balder qui assassinèrent et brûlèrent les paysans. Les fois où on l'aperçut de la Tour, c'était Balder qui avait lancé un sort d'illusion. Selon son plan, Balder devait recommander à Igor d'engager les meilleurs chasseurs de dragons de la région que, par hasard, il connaissait. Ces derniers devaient demander une grande récompense à Igor, prétextant que le dragon était très puissant. Ensuite, ils devaient amener à Igor une tête de dragon desséchée pour prouver qu'ils avaient accompli

leur mission. Une fois obtenu l'argent, Balder disparaîtrait laissant Igor ruiné.

Tout se serait bien déroulé si les PJs ne s'étaient pas immiscés dans cette affaire. Ceux-ci arrivèrent il y a deux semaines et offrirent de tuer le dragon pour une somme modique. Malgré les avertissements de Balder, Igor accepta et les PJs se préparèrent à la chasse. Balder, voyant que son plan lui échappait, remit à l'un des PJs une arme très puissante. Il s'agissait d'un bâton capable, selon lui, de désintégrer le dragon en plein vol. Ce bâton était en réalité un objet maudit, un Bâton d'Amnésie (voir

l'appendice). Tous ceux qui se trouvaient près de cet objet perdaient une partie de leurs souvenirs quand il était utilisé. La seconde étape fut facile : Balder et ses hommes suivirent les PJs de loin, invoquèrent une illusion de dragon blanc volant au-dessus d'eux en espérant que le PJ se servirait du bâton. Quand ils virent qu'en plus d'avoir tout oublié les PJs avaient perdu connaissance, ils en profitèrent pour leur voler tous leurs biens et les laissèrent en pleine nature afin que des loups les dévorent.

Les chasseurs de dragon

Alors que les PJs sont escortés à l'entrée, un groupe de cinq hommes arrive. Tous ont la peau sombre et l'air peu amical. Ils sont armés de puissantes épées et couverts de cuirasses étrangement ouvragées. Si l'un des PJs leur fait une remarque, ils ne paraissent pas la comprendre. Comme ils ne peuvent les suivre, s'ils montrent de l'intérêt, le sergent leur dira : "*Ce sont les chasseurs de dragon*

engagés par notre seigneur sur le conseil de Balder". Et il ajoutera : "*Ce sont de véritables guerriers, eux.*"

Une fois dehors, les PJs sont libres de faire ce qu'ils veulent. Voici quelques explications pour les actions les plus courantes auxquelles ils pourraient penser.

Problèmes

Maintenant que Balder a vu les PJs, il ne peut se permettre de les laisser en vie. Pour cela, il engage un groupe de quatre gardes malhonnêtes afin qu'ils tuent les PJs dans le village, en silence et sans laisser de traces de leurs cadavres. Les gardes sortiront sans uniforme, mais n'importe quel villageois les reconnaîtra. Ils attaqueront de préférence les PJs de nuit et se débarrasseront des cadavres dans le fleuve. Si l'un des PJs surveille ses arrières, il peut se rendre compte qu'ils sont suivis. Un des gardes surveille tous leurs mouvements pour savoir où ils

vont aller dormir. Une fois qu'il le sait, il va prévenir ses camarades afin qu'ils tuent les PJs. Si ces derniers parviennent à capturer un des gardes, il leur dira être un bandit en voulant à leur argent. S'ils lui mettent la pression, il finira par avouer, entre de nombreuses supplications, que Balder les a engagés pour les tuer. Il ne sait pas pourquoi et, à vrai dire, cela ne l'intéresse pas.

Quelques achats

Sans doute les PJs veulent-ils éviter les problèmes et ne pas se risquer à parcourir le village sans être bien armés. Les prix dans le village sont ceux du manuel du joueur. Le problème est qu'ils n'ont pas d'argent. Ils ne peuvent passer des semaines à travailler sans que les événements ne se précipitent. Ils

n'ont donc que deux moyens d'obtenir des armes : les voler ou les demander en prêt par charité.

Voler des armes (ou de l'argent pour les acheter) ne sera pas particulièrement difficile (à la discrétion du MJ). Il faut seulement tenir compte du fait que les PJs ne sont pas très appréciés dans le village.

S'ils sont pris la main dans le sac, les choses vont devenir réellement difficiles.

Demander la charité sera également aisé. Alastar, qui est en réalité une personne de grande bonté, prêterait une épée à tout PJ qui lui demanderait. De même, s'ils ont demandé des armes à Igor, ce qui leur a été vertement refusé, Alastar leur en laissera

Rumeurs

Une autre démarche logique est de se mettre en quête de rumeurs dans le village. Ici, il n'y a qu'une taverne où s'enivrer (la Jarre d'Or) et c'est le meilleur endroit pour trouver des langues déliées. Le tavernier est également un homme qu'une conversation ne dérange pas.

Voici quelques réponses aux questions qu'ils pourront poser :

* Balder : C'est le conseiller du Seigneur Igor. Il est arrivé il y a trois mois on ne sait d'où. Il a gagné la confiance de notre seigneur en soignant son fils qui avait d'étranges fièvres. On dit qu'il a des pouvoirs magiques, mais personne ne l'a vu les utiliser.

* Le Dragon : On l'a vu pour la première fois il y a un mois. Il est blanc, presque bleu. L'enfoiré s'est mis en tête de brûler les récoltes et de manger

sans rien dire à personne. Il faut juste tenir compte de deux choses : il s'agit d'un prêt (les PJs devront rendre les armes) et il n'y a rien de magique. Demander la charité dans la rue peut aussi donner des résultats : selon leur charisme, les PJs peuvent espérer obtenir de 1 à 5 pa.

nos biens. Personne n'a été capable de le combattre et d'en sortir vivant.

* Les PJs : Vous êtes arrivés il y a trois jours et vous avez offert de nous libérer du Dragon. Le seigneur Igor vous a offert une forte récompense pour sa tête contre l'avis de Balder qui pensait que le mieux était d'engager des professionnels. Vous êtes partis et, au bout d'un jour, le Dragon a attaqué deux granges. Cinq personnes sont mortes brûlées. Je ne sais pas ce que vous avez fait au salopard, mais vous l'avez bien énervé.

* Igor : le Dragon le désespère. Il a offert tout son argent contre sa tête.

* Les chasseurs de dragon : Balder les a amenés. Il dit que ce sont les meilleurs chasseurs de dragon des terres de l'Ouest. Igor leur a offert tout son argent s'ils ramenaient la tête du Dragon.

* Le bâton : Oui, c'est sûr. Quand vous êtes sortis du village, je vous ai vus avec un grand bâton de bois.

La Tour Enchantée

Si les PJs veulent entrer dans la Tour, ils doivent le faire de manière discrète. Se déguiser est un bon moyen, mais le meilleur est de le faire de nuit. S'ils se font surprendre par la garde, ils risquent de sérieux ennuis. Le châtement dépend des circonstances. Ce n'est pas la même chose de les surprendre dans la cour que dans la chambre d'Igor les poches pleines d'objets volés.

Le plan est à faire par vous-même, en voici les pièces principales, de bas en haut :

1. Cour : c'est l'endroit le plus occupé du château. Il y a toujours un garde ou un villageois se dirigeant aussi bien vers l'intérieur que vers l'extérieur.

2. Latrines : tout se réduit à un trou noir. Quand il est plein, on le vide et on utilise les déchets comme engrais.

3. Baraquements des gardes : dans ces baraquements loge la majeure partie des gardes. Ces baraquements sont simples : il y a une salle à manger et un grand dortoir rempli de lits. Les gardes ne passent pas tout leur temps là, ils vont également au village se divertir. Actuellement, les chasseurs de dragon y logent également.

4. Grande salle : c'est l'endroit où Igor reçoit ses visiteurs. Le seul meuble de la pièce est un grand siège en bois sculpté. Les murs sont ornés des insignes de la Tour et de tableaux des ancêtres d'Igor.

5. Salle à manger : une table de plus de 15 mètres de long domine la pièce. Au-dessus de la table, une immense suspension éclaire l'endroit les jours de fête. La salle peut accueillir plus de trente personnes, mais elle n'a été remplie qu'en peu d'occasions.

6. Cuisine : ici, il y a tout ce que l'on peut rencontrer habituellement (fourneaux, couteaux, casseroles...).

7. Réserve : les vivres de la Tour sont gardées sous terre. L'endroit est plein de barils de vin et d'étagères à épice. Au plafond sont suspendus de nombreux jambons, saucissons...

8. Latrines : elles communiquent avec celles de la cour

9. Logements des serviteurs : ici logent les serviteurs, 6 personnes en tout. Les pièces n'ont rien d'extraordinaire.

10. Chambre de Igor : c'est la pièce principale de la Tour. Ici dorment Igor et sa femme, Brunilda. La pièce est meublée d'un lit luxueux, trois grandes armoires, un écritoire et une table de toilette, en chêne, avec un miroir. Une des armoires contient les vêtements de Brunilda, l'autre ceux de Igor et la troisième de vêtements de cérémonie. Cette dernière est composée de matériaux raffinés et chers, elle vaut plus de 1000 po bien qu'elle soit trop lourde pour être emmenée telle quelle. Dans l'écritoire, on trouve tous les papiers de Igor : cartes, décrets et autres types de papiers officiels. A côté des papiers, on trouve de la cire rouge et un sceau (celui de la famille d'Ivan). Si quelqu'un le vole, il pourrait en demander un maximum de 500 po auprès de Igor. Dans la table de toilette se trouvent le maquillage de Brunilda et un coffre avec ses bijoux : un collier de perles (750 po), un diadème d'argent ouvragé (250 po) et cinq anneaux, chacun avec une pierre précieuse différente (rubis, topaze, diamant, opale et jade). Le prix du jeu de cinq anneaux est de 1000 po ; s'ils sont vendus séparément, ils ne rapportent plus que 750 po au total.

11. Salle du trésor : elle est surveillée en permanence par deux gardes. A l'intérieur, protégée par des barreaux, se trouve une malle avec le trésor de la Tour. Il y a différents bijoux, de la soie, des objets d'art et de l'argent. Tout cela vaut 15 000 po.

12. Chambre de Ivan : rien de particulier ici – un lit, une armoire avec des vêtements et plein de jouets sur le sol. Pour quiconque entre ici, il est évident que cette chambre appartient à un enfant.

13. Chambres des invités : il y en a cinq, la sixième étant actuellement occupée par Balder. Elles se ressemblent toutes : un lit, un coffre et une armoire, vides.

14. Chambre de Balder : cela fait trois mois que Balder s'y est installé. Dans l'armoire, on trouve ses trois tuniques, ses vêtements de voyage (bottes, corde, torches...), ainsi qu'un bâton de bois. Si le PJ qui a fait le rêve est présent, il le reconnaîtra. C'est un Bâton d'Amnésie, le mot pour l'activer est démoniaque et il lui reste trois charges.

Le coffre est fermé et protégé par un piège d'aiguille empoisonnée. Quiconque l'ouvre sans le désactiver doit réussir un Jet de Sauvegarde contre le venin, sinon il mourra en dix tours dans de fortes convulsions. Dans le coffre, il y a une bourse avec une quinzaine de pièces d'or, un livre de sorts et six flacons numérotés de un à six, les trois premiers ayant déjà été utilisés et n'étant plein qu'à moitié. Le flacon n°1 contient le venin utilisé pour rendre malade Ivan. Quand on l'ingère, on a des symptômes équivalents à la malaria et on meurt au bout d'une semaine. Le second est l'antidote de ce poison, le troisième le venin du piège (il doit être injecté, l'ingérer ne produisant aucun effet), le quatrième son antidote (il faut le boire pour être guéri), le cinquième une potion de guérison (qui ne soigne pas du venin du piège), le sixième une potion de forme gazeuse (Balder l'utilisera s'il doit s'échapper rapidement).

Rencontres dans la Tour

Il n'y a pas de table de pourcentage pour ces rencontres. On peut supposer que les PJs agissent comme des voleurs silencieux et non comme des guerriers avec des armures cliquetant à chaque pas.

La Tour est habitée, et les PJs peuvent y rencontrer des gardes, Ivan jouant dans les escaliers, Balder allant à la cuisine chercher à manger... Voyez à votre convenance. A priori, personne ne remarque les PJs, sauf s'ils commettent une bêtise. Ils n'auront plus alors qu'à fuir par la fenêtre. S'ils sont pris, le groupe de PJs en entier (qu'ils soient dans la Tour ou non) sera déclaré hors la loi. S'ils

ont pillé le trésor ou la chambre de Igor, peu importe qu'ils aient tenté de résoudre le mystère. Même s'ils apportent plus tard la tête du dragon et qu'ils résolvent l'énigme, leurs faits antérieurs les rendront suspects de collaboration avec Balder et leur vaudront la corde au cou. S'ils n'ont rien volé d'autre que ce qui se trouve dans la chambre de Balder, on ne leur en tiendra pas rigueur s'ils reviennent avec la tête du dragon. Igor comprendra que c'était nécessaire pour résoudre le mystère.

A la recherche du Dragon

Des PJs particulièrement intrépides pourraient penser que la Dragon est la clé de tout et sortiraient à sa recherche. Comme l'a dit Alastar, le Dragon n'a attaqué que la zone ouest. Il y a là un tas de champs et de granges brûlés, mais rien de survivant.

1. Grange Jakov : C'était une construction de bois assez grande. Il est impossible de discerner la forme qu'elle avait avant car tout a brûlé. Il n'en reste qu'un tas de débris encore fumants. Si les PJs cherchent consciencieusement, ils trouveront les restes calcinés d'une personne adulte. Le cadavre montre les traces d'un grand coup d'épée à hauteur de l'épaule gauche qui lui a quasiment sectionné le bras. N'importe qui peut se rendre compte que le coup a été donné avant que le corps ne soit brûlé.

2. Grange Léonille : Cet édifice possède trois ailes, une seule n'est pas entièrement calcinée. Dans les autres, on ne trouve rien. La dernière a été soumise à un pillage consciencieux et il n'y reste rien de valeur.

3. Grange Gorbachov : Elle appartenait à un homme qui avait du pouvoir dans la communauté et cela se voit dans l'édifice qui, au contraire des autres granges, est de pierre. Grâce à cela, il tient

encore debout. A l'intérieur, tout a été pillé. Malgré cela, quelqu'un cherchant consciencieusement (1-2 sur 1d10) pourra découvrir une dague avec un aigle à deux têtes gravé dans la poignée.

La grange possède un grenier à 100 mètres de l'édifice principal. Bien qu'il ait été construit en bois, il n'a pas brûlé. A l'intérieur, il y a une charrette et de la paille. Des tas de paille accumulés, idéaux pour la sieste. Si l'un des PJs se couche sur la paille ou la remue, il pourra trouver, caché en dessous, un grand ballot de forme étrange couvert d'une toile. En la retirant, les PJs découvriront la tête desséchée d'un grand Dragon Blanc et une grande jarre qui contient une espèce de liquide noir et épais.

4. Grange Korneiev : C'est l'unique grange intacte. Elle est occupée par une famille de 5 personnes (un couple et trois enfants en bas âge), terrorisées. Si on leur parle du dragon, l'homme dira qu'il n'a jamais rien vu sur ses terres, sinon la lueur des habitations voisines en feu. Il craint que la prochaine ne soit la sienne. Il confirme qu'elles ont toutes brûlé de nuit. Si plus de 100 villageois ne disaient pas avoir vu le dragon, il dirait que tout cela est l'œuvre de pillards.

Les PJs peuvent attendre que le Dragon attaque cette grange, mais cela n'aura pas lieu. Balder a déjà obtenu que Igor engage ses chasseurs, il n'est donc plus nécessaire de brûler aucune grange. Pendant

Événements

Deux jours après l'expulsion des PJs, Balder conjurera l'illusion d'un Dragon Blanc survolant la Tour. Ensuite, les chasseurs en sortiront au galop et le Dragon fuira vers l'Ouest jusqu'à se perdre à l'horizon. On n'aura pas de nouvelles des chasseurs pendant un moment. Au bout de cinq heures, ils seront de retour, sans une égratignure et avec un chariot couvert d'un drap. Igor viendra à leur rencontre, euphorique, et accompagné de son fidèle Balder. Les chasseurs soulèveront le drap quelques secondes, assez longtemps pour que tous puissent voir

Événements alternatifs

Si les PJs sont toujours à l'Ouest quand Balder fait son invocation, ils verront un grand Dragon Blanc se diriger vers eux. Juste au moment où il les survole, il disparaît sans laisser de traces. S'ils attendent un moment, ils pourront voir un nuage de poussière à l'horizon : ce sont les chasseurs qui se dirigent vers la grange Gorbachov à la recherche de la tête et de la jarre. Si les PJs s'en approchent discrètement, ils pourront voir que les chasseurs apportent un chariot, mettent la tête de dragon à l'intérieur et versent sur cette dernière le liquide noir pour simuler du sang. Cela fait, ils se dirigeront vers la Tour pour chercher la récompense.

Les PJs peuvent agir à n'importe quel moment, altérant les événements. Voici les actions les plus communes qu'ils peuvent réaliser :

* Les PJs cachent la tête de Dragon ailleurs. Cela posera un sérieux problème aux chasseurs. Quand ils voient que la tête a disparu, ils se mettent à parler dans une langue étrange. Si l'un des PJs comprend le langage des hommes de l'Est (à discrétion du MJ), il entend un des chasseurs dire qu'ils auraient dû faire comme il l'avait proposé, c'est-à-dire ne pas laisser la tête sans surveillance. Cela ne plaît pas à un de ses compagnons qui lui

les nombreuses heures que les PJs passeront à chercher, ils ne verront aucun dragon, ni traces de celui-ci.

une tête de dragon crachant du sang noir, mais pas assez pour voir que la tête est desséchée. Dans la confusion, personne ne remarquera rien d'étrange à moins que quelqu'un, comme les PJs, le fasse remarquer à Igor. Si les PJs n'interviennent en aucune façon, Igor donnera aux chasseurs vingt mille pièces d'or, toute sa fortune. Bon, presque tout, parce qu'il reste encore quelques fonds qu'il investit dans une grande fête. Dans la fatigue qui s'en suivra, les chasseurs s'en iront avec Balder et l'argent et personne ne les reverra jamais sur ces terres.

répond vertement. Les reproches iront en s'amplifiant jusqu'à ce qu'ils en viennent aux mains. A ce moment, les autres les séparent. Après avoir cherché dans les environs et n'avoir trouvé ni indices, ni les PJs, tous sont d'accord pour revenir au village, dire que le Dragon s'est échappé et attendre les ordres de Balder. Ce dernier se montrera extrêmement préoccupé par cette disparition et soupçonnera les PJs. Il enverra ses chasseurs sur leur piste pour les tuer.

* Les PJs apportent la tête de Dragon à Igor et réclament leur récompense pour l'avoir tué. Cette option est un peu compliquée. Balder, en se voyant découvert, demande à Igor de bien examiner la tête pour vérifier s'il s'agit de celle du dragon qui sévit sur ses terres. A moins que les PJs ne trouvent une excellente explication sur le fait que la tête soit desséchée, la tromperie est découverte. Igor ordonne à ses gardes de tuer les PJs pour escroquerie et les villageois tentent de les lyncher. Après cela, Balder décide qu'il est temps d'aller voir ailleurs de peur que Igor ne se demande ce que faisait une tête de dragon desséchée sur ses terres.

* Les PJs ramènent la tête à Igor et découvrent la tromperie de Balder. Ils ne devront pas se forcer beaucoup pour convaincre Igor. Balder es-

saiera de fuir au moment même. Qu'ils l'attrapent ou non, Igor se montrera éternellement reconnaissant envers eux. Il nommera les PJs Protecteurs de la Tour (titre honorifique qui signifie qu'ils pourront, à chaque fois qu'ils en auront besoin, se réfugier à la Tour et y obtenir des secours) et leur demandera pardon pour toutes les méprises antérieures. Comme récompense, il donnera à chaque PJ mille pièce d'or (pour un maximum de cinq mille pièces) et leur offrira ce dont ils ont besoin : cheval, armes, provisions... Cela peut paraître peu aux joueurs, mais la récompense n'est pas que financière puisqu'elle consiste à avoir une base sûre ainsi que de l'aide. De toute manière, ils peuvent vendre la tête à un mage ou à un collectionneur. Une tête de dragon est un objet de prix qui vaut au minimum cinq mille pièces d'or et au maximum quinze mille.

* Les PJs capturent les chasseurs et les conduisent à Igor pour qu'il découvre la tromperie. C'est une variante de ce qui précède. Pour faire en sorte que les chasseurs avouent tout, il faut d'abord parler leur langue. Si les PJs arrivent à tout démasquer, il est logique qu'ils apportent aussi la tête de

Pistes

Il n'y a rien de pire que des PJs suivant un raisonnement et se retrouvant bloqués au moment de résoudre le scénario. Dans ce cas, donnez-leur quelques pistes pour les ramener sur le droit chemin. Choisissez la meilleure selon la situation, mais n'en abusez pas.

* Les PJs ont peur d'enquêter sur le Dragon : les villageois leur disent que le Dragon est blanc, ce qui était le cas dans le rêve du PJ. Ils disent aussi que le Dragon brûle les granges. Un mage, ou même un clerc, peut se rappeler que, pendant ses études, il a lu que l'unique forme d'attaque d'un dragon blanc est un vent glacé qui gèle tout, mais qui ne brûle pas. De ce fait, les dragons blancs sont particulièrement vulnérables au feu.

* Les PJs ne pensent qu'à récupérer leur équipement : un groupe habitué à porter des objets magiques surpuissants voudra récupérer son équipement, même au détriment du scénario. Hélas pour eux, il n'y a rien à faire : leur équipement ne se

Dragon, avec les mêmes conséquences que précédemment. Si la tête a disparu ou a été détruite, les PJs n'ont plus que les chasseurs pour leur démonstration, mais il faudra les faire souffrir un peu. Au début, Igor ne sera pas très sûr de qui a raison. Les PJs devront accumuler d'autres preuves : le cadavre de la grange Jakov ou la dague de la grange Gorbachov ou le flacon de venin utilisé par Balder sur le fils de Igor. S'ils énumèrent n'importe laquelle de ces preuves, Balder fuira, laissant ses complices. La récompense sera la même que dans le paragraphe précédent.

Ce sont les fins les plus communes. Les deux premières sont les échecs de PJs qui n'ont pas su résoudre le scénario (même si la première semble être un succès partiel) ; les deux dernières des succès. Récompensez les joueurs selon leurs actions : des PJs loyaux qui essaient de se faire passer pour les chasseurs de dragon méritent la pire fin possible.

trouve pas là et on ne peut le récupérer pour le moment. (Voir le paragraphe "Où est mon équipement ?"). Le truc est de faire en sorte qu'ils pensent que les deux événements (le Dragon et leur perte) sont liés et qu'en résolvant l'énigme du Dragon, ils pourront tout récupérer.

De toutes manières, ce genre de joueurs n'attire pas la sympathie. S'ils continuent à s'entêter au lieu de faire le bien, donnez-leur une bonne correction. Hélas, il y a des joueurs qui préfèrent mourir plutôt que de perdre leur équipement et ont alors un comportement suicidaire (pour leur personnage). Il ne vous reste qu'à les "tuer" et laisser ceux qui jouent correctement terminer le scénario.

* Les PJs vont enquêter dans les granges de l'Est plutôt que dans celles de l'Ouest : je ne sais pourquoi c'est ce qui se passe le plus souvent. Le Dragon n'attaque qu'à l'Ouest ; si les PJs s'entêtent à ne pas aller par là, Alastar les rencontre lors d'une de ses rondes et leur signale.

Où est mon équipement ?

Bonne question. Je vous propose deux solutions possibles. Ma favorite est celle où Balder a envoyé un de ses serviteurs vendre leur équipement à Specularium, la capitale du Grand Duché de Karameikos. Les PJs peuvent l'apprendre de deux manières : soit en faisant avouer Balder (en supposant qu'ils aient réussi à l'attraper), soit en le demandant à Igor. Ce dernier dira qu'il n'en sait rien mais qu'il y a une semaine un des serviteurs de Balder est parti à Specularium pour vendre des objets intéressants que Balder avait, selon ses dires, trouvés lors de ses

pérégrinations. Peut-être que leur équipement était ce que Balder voulait vendre pour augmenter son profit. Tout ceci peut donner suite à une autre aventure : les PJs doivent rattraper le serviteur au galop et sont retardés par tous les obstacles que vous imaginerez...

Si vous ne voulez pas vous compliquer la vie, vous pouvez faire en sorte que leur équipement soit caché à côté de la tête de Dragon mais c'est une fin moins intéressante à mon avis.

Appendice 1 : Tables de rencontres

Table de rencontres des environs

Les environs de la Tour ne sont pas spécialement dangereux. Tirez un d6 ; sur un résultat de 1, les PJs font une rencontre. S'ils attirent l'attention d'une quelconque manière (un feu de camp par exemple), les possibilités sont doublées.

01-50	Bandits
51-70	Loups
71-80	Ours
81-95	Réfugiés de la Baronnie de l'Aiguille Noire
96-99	Géants des collines
100	Spécial

- **Bandits** : Un groupe de six bandits assaillent les PJs. Si ces derniers ne sont pas très attentifs, les bandits surgissent de l'ombre. Ils sont armés d'épées de mauvaise qualité et de vêtements épais. Si l'un des PJs se montre hautain, les bandits lui donne un avertissement (un petit coup sur la joue par exemple). Si les PJs coopèrent et ne montrent aucune résistance, l'intérêt des bandits disparaît au moment où ils s'aperçoivent que les PJs n'ont rien de valeur. Ils les prennent pour des réfugiés et les laissent.
- **Loups** : Un groupe de quatre loups rôde autour des PJs. Ceci est un vrai problème. Les loups

ne se raisonnent pas, ils ont faim et voient les PJs comme un délicieux repas.

- **Ours** : Un ours croise le chemin des PJs et s'arrête pour les observer. Si l'un des PJs fait un mouvement suspect, l'ours se dresse sur ses pattes arrières. S'il se sent menacé, il attaque. Sinon, il s'en va, attiré par l'odeur de miel d'une ruche proche.
- **Réfugiés** : Un groupe de six réfugiés qui essaient d'atteindre Specularium. Ils paraissent en difficulté mais, comme les PJs le sont eux-mêmes, il est très difficile de les aider.
- **Géant des Collines** : Oggok est un vieux géant qui est sorti chasser. Il est très vieux et il lui manque beaucoup de dents : il veut donc trouver quelque chose de tendre. Un groupe de loups (les mêmes qu'en 2) l'ont pris pour ce qu'il n'était pas et ont payé très cher leur erreur. Maintenant Oggok revient chez lui avec les cadavres de trois loups (le quatrième s'est échappé) et le destin le fait croiser les PJs. Oggok s'arrête et les regarde : " *Des humains, je pourrais les manger ?*". Il est indécis, la chasse a été bonne et, en vérité, il est vieux et couard. Il laissera les PJs tranquilles à moins qu'ils ne se montrent hostiles. Il pourrait même s'intéresser à eux s'ils se montrent courtois envers lui et

leur donner un conseil : "*Faites attention si vous allez à l'est. J'ai entendu dire qu'il y a un dragon blanc qui brûle les récoltes. Mais je n'ai jamais entendu dire que les dragons blancs jetaient du feu ; je croyais qu'ils étaient comme des géants de glace qui détestent la chaleur.*"

- **Spécial** : Une rencontre spéciale est quelque chose en relation avec de futurs scénarios. Des événements que les PJs voient arriver et dont ils ne sont pas conscients des futures répercus-

sions ("cela s'est passé sous notre nez et nous ne nous sommes rendu compte de rien"). Si vous n'avez pas de scénario prévu, il peut s'agir d'un autre événement hors du commun : un dieu mineur de passage, The Great One (le roi des dragons) volant avec ses fidèles, des lumières dans le ciel signes d'une expérience magique qui s'est mal déroulée, une comète... Cela ne doit pas forcément être en relation avec le scénario : cette rencontre peut avoir une signification dont les PJs ne sauront jamais rien.

Tables de rencontres de Luln

Luln est une petite ville qui vit du commerce entre la Baronnie de l'Aiguille Noire et le Grand Duché de Karameikos. En tant que ville du Duché, ses rues sont plutôt sûres bien que la corruption de ses gardes soit évidente

01-30	Voleurs
31-50	Ivrognes
51-70	Gardes
71-95	Réfugiés de la Baronnie de l'Aiguille Noire
96-99	Espion
100	Spécial

- **Voleurs** : Les voleurs de Luln ne sont agressifs qu'avec la concurrence. Dans cette rencontre, un groupe de 1d4+2 voleurs croise les PJs et leur offre un "sauf-conduit" pour éviter d'être volés. Pendant qu'un des voleurs leur fait l'offre, les autres sortent ostensiblement leurs armes pour que les PJs comprennent l'intérêt d'une telle proposition. Le prix du sauf-conduit (un simple foulard violet) varie selon la qualité des vêtements des PJs, entre 1 pc et 5 po. Si les larrons rencontrent les PJs en train de voler ou s'ils apprennent qu'ils l'ont fait, sauf-conduit ou pas, ils essaieront de les tuer en les attaquant par surprise.
- **Ivrognes** : un groupe de 1d3+1 ivrognes beuglent après les PJs leur demandant de l'argent

pour boire. Ils sont effrayés devant une attitude agressive mais sont encouragés par la passivité. Seulement l'un d'entre eux est armé d'un couteau.

- **Gardes** : une telle rencontre ne devrait pas poser de problèmes aux PJs à moins qu'ils ne soient en train de faire quelque chose d'illégal (voler, mendier). Si c'est le cas, le chef de patrouille leur demandera de l'argent pour qu'il regarde ailleurs. Si les PJs nient ou n'ont pas d'argent, ils seront emprisonnés (1d3 jours de prison et le vol de tout leur équipement).
- **Réfugiés** : voir la table précédente.
- **Espion** : les relations entre la Baronnie et le Duché sont toujours difficiles. Malgré le fait que leurs dirigeants respectifs sont parents et que c'est le propre Duc (Stefan de Karameikos) qui a cédé du territoire au Baron, ils ne se font pas confiance. On rencontre donc des espions et informateurs gagnant bien leur vie en vendant des informations à l'un ou l'autre bord. Les PJs rencontrent deux personnes, dans une ruelle étroite, s'échangeant quelque chose (de l'argent ou des informations). S'ils s'approchent ou les observent trop longtemps, les espions penseront à mal et dégaineront leurs épées. Si les PJs ne s'en vont pas, ils se font attaquer.
- **Spécial** : voir la table précédente.

Appendice 2 : Objets magiques

Bâton de mémoire : quiconque se trouvant à moins de cinq mètres du bâton en activité se rappellera tout ce qui s'est passé dans les dernières 2d3 semaines. Les mages pourront mémoriser les sorts de cette période automatiquement, mais ils ne pourront les lancer s'ils ont utilisé tout leur stock de la journée. Le bâton a 2d8 charges et ne peut être rechargé. (A vous de voir où on peut le trouver)

Bâton d'Amnésie (objet maudit) : c'est le contraire du précédent. Il fait perdre 2d3 semaines de souvenirs à toute personne se trouvant à moins de cinq mètres du bâton en activité. De plus, à chaque fois qu'il est utilisé, il y a 15% de risques que toutes les victimes perdent leurs sens (sans jet de sauvegarde possible) dû au choc. L'effet du bâton est permanent à moins d'utiliser un bâton de mémoire pour en contrecarrer les effets. Le bâton a 2d8 charges et ne peut être rechargé.