Le coup de lune

Auteur : Stéphane Tarrade

D'après l'œuvre originale de Denis Gerfaud

Ce scénario est librement inspiré de « Therbe de lune » de Denis Gerfaud, paru dans le magazine Casus belli n°18. Il correspond, en quelque sorte, à l'histoire qui précède le « donjon » de Denis Gerfaud. Il est conçu pour des aventuriers de niveau 3 utilisant le D20 système. L'histoire se déroule à Escargae, la cité nordique, mais peut prendre place dans n'importe quel monde, de même les Pj et PNJ auxquels il est fait référence peuvent être renommés à loisir !

Synopsis

La belle Sélené, une amie chère des PJ est frappée d'une étrange maladie peu après avoir échappé à une tentative d'enlèvement de la part de gobelins. Elle passe ses nuits à admirer la lune en oubliant de manger et de se reposer. Craignant qu'elle ne s'étiole complètement, son père, Balric, demande leur aide aux PJ. Diverses pistes les guideront vers une secte noire qui fait chanter Balric, qui a placé une espionne chez lui, et qui est à l'origine de la malédiction. Mais ils ne sont pas au bout de leurs peines, car seul Parpadigne, le frère de Balric, véritable cible de la secte à travers ce dernier, sait comment sauver Sélené. Les Pj devront entreprendre un périple dans les monts Grizards et découvrir un antique palais de glace recelant la plante salvatrice. Mais qui vit-donc dans ce mystérieux palais ?

L'anniversaire de Sélené

Les Pj vivent dans la cité d'Escargae, au moins l'un d'entre eux est un ami proche de Sélené, la fille de Balric, un riche marchand de la Mercande. Peut-être même que plusieurs personnages tentent de séduire la belle blonde à la beauté vaporeuse... Balric, qui est veuf, ne recule devant rien pour plaire à sa fille, aussi lui a-t-il offert une journée d'anniversaire dans une auberge réputée de la campagne environnante, *Le bon petit pain tout chaud avec du beurre dessus* (!). Ce bel établissement se situe sur le bord de la Rivelonde une lieu au sud de Londaross. Alors qu'ils ont fait bombance et largement profité de l'excellente table de l'aubergiste, les Pj, encore jeune d'esprits ou peut-être grisés par la boisson, décident de faire une partie de cache-cache en cette fin d'après-midi du mois de Sélénis (équivalent d'août).

L'étang des grenouilles, avec ses fourrés de grands roseaux et ses bosquets de marronniers est un lieu idéal pour jouer. L'atmosphère est chaude, il a fait une chaleur exceptionnelle aujourd'hui et l'orage gronde au loin. Des nuages violacés envahissent le ciel alors que les hautes herbes fleuries se mettent à onduler sous le vent. Les pétales et les feuilles dansent avec insouciance dans le vent, lorsque... Un cri ! C'est

Séléné ! Les Pj n'avaient pas remarqué qu'elle s'était éloignée...

Ce sont des gobelins qui ont capturé Séléné, ils sont sortis de la forêt de Brandelune pour marauder. Ils sont répartis en trois petits groupes :

Deux groupes de 3 gobelins sont en embuscade de part et d'autres de l'étang, cachés dans les roseaux. Les Pj passeront nécessairement à proximité d'un des deux groupes. Les quatre autres ne sont pas très difficiles à suivre à cause des cris de leur prisonnière (DC 12), ils se sont engagés dans des bosquets denses de roseaux marécageux à l'extrémité de l'étang, avec la ferme intention de ramener leur prise jusqu'à leur antre à plusieurs lieues d'ici.

Une averse abondante se mêlée de grêle se déclare lorsque le combat commence. Les coups de tonnerre répondent en écho au fracas des armes... Les PJ devraient triompher assez facilement de ces gobelins...

Gobelins : I +1 AC 15 HP 7 AT +1 DG 1-6 (armes légères + arcs).

La belle Séléné sauvée, chacun se remet de ses émotions dans la chaleur protectrice de l'auberge. Devant un bon feu et quelques hanaps d'hydromel tout le monde convient qu'il y a eu plus de peur que de mal. Même l'orage a abandonné les lieux, il laisse la pleine lune brillante en maîtresse incontestée des cieux.

- ☾ L'aubergiste pourra parler un peu des gobelins. Les PJ ont joué de malchance, il est très rare qu'ils s'aventurent jusqu'ici...
- ☾ A la tombée de la nuit, Séléné sort prendre l'air...Et elle reste longuement à admirer l'astre lunaire, oubliant ses amis et leurs jeux.

Cette scène n'est qu'un prélude à la suite, le MJ devra montrer qu'il se passe quelque chose d'anormal sans être trop inquiétant. Les amis de Séléné n'auront pas beaucoup d'efforts à faire pour la ramener à eux.

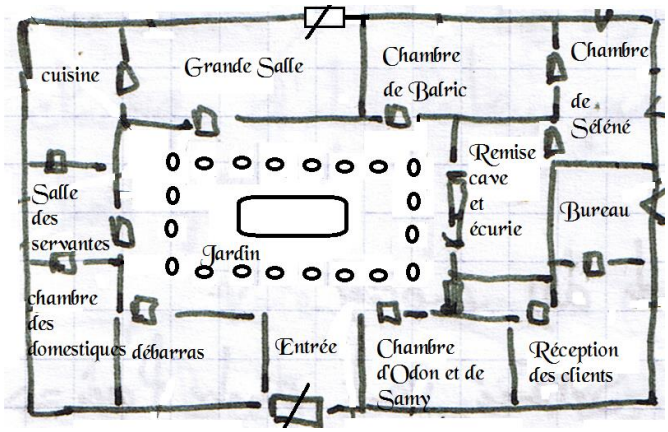
La maison de Balric

Deux semaines ont passé et le mois de septarius vient de débuter. Chacun a repris ses occupations et Séléné n'a pas redonné de nouvelles jusqu'à ce que les PJ reçoivent tous une invitation de la part de son père. Il les convie tous à dîner chez lui.

A partir de ce premier dîner, et malgré le fait que Balric juge les PJ responsables de l'état de sa fille, plusieurs Pj seront invités à demeure chez lui pour essayer de changer les idées à sa fille. Ceci leur permettra de voir ce qu'il se passe ici et d'enquêter sur l'étrange malédiction lunaire de Séléné.

Invités chez Balric

La maison de Balric est cossue, c'est un marchand particulièrement riche. Bâtie de pierre et de bois, l'édifice à colombages est construit sur un des rares ilots de la Mercande, gardant la structure glénorienne des domus. Les pièces, bien décorées s'ouvrent presque toutes sur le jardin central agrémenté de statues antiques et d'un bassin. Un péristyle de colonnes de marbre fait la transition entre le jardin et la maison. Les murs tendus de tentures, le mobilier de bois verni et les nombreux bibelots montrent la richesse du maître des lieux.



Le plan ci-dessus est donné à titre indicatif. La maisonnée est décrite plus loin dans les pistes de l'enquête. Il est à noter que la grande salle dispose d'une « petite porte de derrière » et que deux terrasses ont été aménagées : une au-dessus de la grande salle et une autre au-dessus de la chambre de Séléné. Les diverses pièces ont également un accès par un escalier ou une échelle aux combles mansardées qui servent de grenier, de chambres ou de pièces supplémentaires. La majorité des pièces dispose s'au moins une fenêtre, non indiquée sur le plan.

Le repas

Le dîner est servi en terrasse au-dessus de la grande salle. Les invités peuvent profiter de la douceur de la fin de l'été tout en jouissant de la vue sur Escargae. L'argenterie brille au clair de lune sur la belle nappe blanche. Les filles de maison servent des plats plus raffinés les uns que les autres, queue de saumon du lac en sauce, cuissot de chevreuil rôti aux airelles, cailles aux raisins frais... mais rien n'y fait, pas même les vins capiteux du glénorais ou le blanc liquoreux de Vendare. Séléné boude son assiette de porcelaine et préfère s'appuyer à la balustrade pour mirer l'astre lunaire...

Au cours du repas, Balric se révèlera soucieux et il sera bien difficile de convaincre Séléné, bien amaigrie, d'avaler plus que quelques bouchées.

☾ Les conversations de Séléné tournent toutes autour de la lune. Elle est si belle, si lumineuse, immaculée, changeante !

Laissez les Pj être inventifs et imaginer des ruses pour la faire manger ou détourner son attention, c'est ce que Balric attend d'eux. Laissez-les même obtenir des succès... très temporaires. A l'issue de cette soirée le constat s'imposera de lui-même : Séléné Dépérit et est obnubilée par la lune.

Balric invitera quelques (2 ou 3, maximum) amis proches de Séléné à rester chez lui pour essayer de l'égayer et l'aider à trouver un remède. Il leur expliquera également que l'état de Séléné a dégénéré après son anniversaire et la mésaventure des gobelins... Et il tient les PJ pour responsable de ce qu'il se passe.

Les jours s'égrènent

Au sein des la maison, les PJ pourront comprendre ce qu'il se trame et trouver une ou plusieurs pistes les menant à l'origine de la malédiction de Séléné. La maisonnée continue sa vie habituelle : Balric reçoit ses clients et également divers médecins et charlatans, qui s'ils sont chers, n'ont guère de solution efficace à proposer. Les prêtres du temple du ciel qui se sont déplacé jusqu'ici n'ont pas été convainquant non plus... Les pistes sont assez simples à suivre, mais elles nécessiteront un peu d'improvisation de la part du MJ : elles apparaissent petit à petit si on observe, si on fouille au bon endroit ou encore si on discute avec les gens de maison qui sont tous présentés ci-dessous. En plus de distraire Séléné, les PJ pourront prendre part aux diverses tâches de la maison...

Séléné

Séléné est une belle jeune femme d'un peu plus de vingt ans aux longs cheveux lisses, savamment tréssés, d'une blondeur quasi-blanche. Ses grands yeux bleus illuminent son visage fin à la peau très claire. Délicate et fragile, elle a gardé un charme propre à l'antiquité, surtout lorsqu'elle se vêt de sa robe blanche. Elle a toujours été sensible et gentille. Plus le temps passe plus elle parait dépérir (en réalité elle peut tenir longtemps dans cet état). Elle ramène toutes ses conversations à la lune, éludant tout le reste : cet astre est devenu une obsession pour elle...

Pistes :

- DC 20 : Elle a un prétendant, un amoureux a qui elle n'a toujours pas donné de réponse (peut-être qu'un ou des Pj sont également sur les rangs !). C'est un chevalier de bonne famille nommé Benvolio.
- DC 20 : Elle porte une chaine avec un pendentif d'argent en forme de lune. Voir piste du collier.

Balric

La cinquantaine bien tassée, Balric est un vétéran qui a participé à plusieurs campagnes contre les gobelins et les mingols dans la garde de la cité (guerrier 7). Il avait accédé au grade de lieutenant d'arme et en conserve un harnois complet ainsi qu'une épée bâtarde dans son bureau. Maintenant marchand, il est vêtu de riches tuniques ou de robes de maître de guilde. Il a construit sa richesse avec l'aide de sa femme, aujourd'hui décédée, en négociant du vin glénorais et vendarien, du bois de Brandelune, des peaux des trappeurs des monts grisards ou encore des bijoux nains de Bazad. Les cheveux et la barbe grisonnants, c'est un homme d'ordinaire affable qui sait se montrer volontaire voire autoritaire lorsque la situation l'exige. Il peut être aussi buté qu'une mule, il est d'ailleurs fâché à mort avec son frère Parpadigne qu'il ne mentionne jamais.

Pistes : Attention, certaines indices seront difficiles à trouver. Balric ne dira rien lui-même à moins d'être charmé, mais on peut remarquer des choses en l'observant ou en fouillant...

- Sylviane la jeune domestique est sa maîtresse, il la couvre, d'ailleurs, de cadeaux.
- Marianne la nouvelle servante a un étrange jeu de séduction avec lui. Quoi qu'il arrive, elle lui tient tête... c'est elle qui semble dominer...
- Balric reçoit régulièrement des médecins, sans résultats. Il propose maintenant une prime de 3000 couronnes d'or pour sauver sa fille. Cette prime pourra bien entendu aller aux PJ !
- Balric fait m'objet d'un chantage, il a reçu une lettre de menaces qui est cachée dans son bureau (fouiller DC 20 : il y a un tiroir secret à son bureau). Il donne régulièrement des

bourses de 50 GP à Marianne (DC 28 à repérer). Un homme vêtu de noir à la façon d'un médecin vient parfois le voir, c'est un des maîtres chanteurs. Il assure être le seul en mesure de prolonger les jours de Sélené et procure une potion que Marianne doit administrer à Sélené. Pour l'instant Balric cède au chantage mais est bien trop fier pour le reconnaître. Il espère que quelqu'un trouvera une solution pour le sortir de là. De plus, ce chantage concerne en réalité son frère avec qui il est fâché depuis près de 15 ans à cause d'un désaccord au sujet de l'héritage de leurs parents. Il est prêt à tout sauf... à s'adresser à lui !

Maria

Très âgée, la vieille servante de la maison avait servi le père de Balric auparavant. C'est une vieille dame bienveillante et serviable qui est restée vieille fille, toujours vêtue de son tablier blanc de travail. Elle ne trahira ni Balric ni Sélené, mais si le sujet est bien amené, elle peut révéler quelques informations cruciales (faire faires des jets de compétences appropriées) :

- Sylviane est la maitresse de Balric (DC 18).
- Blandine, une des jeunes servantes de la maison, qui s'occupait particulièrement de Sélené a disparu il y a 2 semaines. Balric a recruté Marianne pour la remplacer. (DC 15)
- Balric reçoit de drôles de médecins : un homme a l'allure sinistre, est déjà venu ici à trois reprises dans les 15 derniers jours. C'est le seul qui soit revenu et qui ait convaincu Balric de donner une potion à Sélené. (DC 18)
- Sélené a un prétendant : Le chevalier Benvolio, celui qui lui a offert son collier. (DC 15)
- Balric a un frère nommé Parpadigne qu'il ne voit plus depuis au moins 15 ans (DC 23). On dit que c'est un magicien (DC 25).

Sylviane

Jeune domestique charmante, sylviane est une sémillante brune aux yeux bleus. Elle porte des cheveux courts et de jolis bijoux d'argent (colliers, bagues, bracelets, boucles d'oreilles, pinces à cheveux...), un fait très inhabituel pour une domestique. Elle est la maîtresse de Balric depuis une année, c'est bien entendu lui qui la couvre de cadeaux. Elle espère un jour devenir sa femme, car malgré leur différence d'âge, ils sont sincèrement amoureux. Leur liaison est supposée être secrète mais excepté Marianna, toute la maisonnée est au courant tout en faisant semblant de ne rien savoir.

- Sylviane dispose des clefs de toute la maison.
- Elle a échappé à une tentative d'enlèvement aux abords de la maison, il y a une semaine. Des hommes encapuchonnés ont tenté de se saisir d'elle. Elle a été sauvée par Odon et Samy. Blandine, qui a disparu, n'a pas eu sa chance, elle est persuadée que ce sont ces hommes qui la détiennent... ou qui l'ont tuée. (DC17).
- Sélené a un prétendant : le chevalier Benvolio. Elle le voyait parfois à la taverne « Le pot du gob », mais elle n'y va plus depuis qu'elle est souffrante. Il viendra certainement prendre des nouvelles. (DC 15)
- Elle n'aime pas du tout Marianne, la nouvelle servante, qui la prend de haut, ne travaille que quand elle en a envie et tient tête au maître. Ne chercherait-elle pas à le séduire...

(DC20). Sylviane s'en méfie comme de la peste. C'est Marianne qui est chargée de faire boire les décoctions à Séléné. (DC16).

Marianne

Marianne a l'allure d'une blonde sulfureuse au teint bronzé. Elle est indéniablement belle mais possède un charme épicé. Elle porte également quelques bijoux d'or. C'est une fille au caractère fort, capable de vous crucifier de ses yeux noirs, que l'on imagine mal en servante...

Et pour cause ! Marianne est une sectataire d'Aksass le dieu noir. La secte qui veut obtenir de Balric quelque chose appartenant à son frère a manœuvré subtilement en la faisant engager à la place de Blandine lorsque cette dernière a été enlevée. Elle ne donnera pas d'informations mais les Pj peuvent apprendre des choses en l'espionnant de diverses manières :

- Elle sert Séléné et lui fait boire ses décoctions (La secte prétend que cela retarde son mal, mais en réalité ces potions n'ont d'autre effet que maintenir Séléné sous l'emprise de Marianne).
- Elle sert Balric et lui tient tête tout en ayant une attitude ambiguë avec lui puisqu'elle use de sa séduction sur lui. Pour l'instant, il n'a pas fléchi.
- Elle quitte régulièrement la maison tous les deux ou trois soirs (soit disant pour le service de Balric) et se dirige vers l'auberge « Lor et la nuit ». Deux hommes qui surveillent discrètement la maison depuis l'extérieur (repérer contre discrétion à +10 pour les découvrir) l'escortent dans ses déplacements. Ils font un peu attention au cas où on les suivrait (repérer +5). A ces occasions elle participe aux cérémonies de la secte et rend compte de ce qu'il se passe dans la maison... Le grand prêtre ne presse pas la situation, il estime avoir le temps.

Une filature de Marianne bien réalisée peut mener les Pj droit à « Lor et la nuit ». Il peut en aller de même s'ils repèrent ses sbires à l'extérieur et les suivent (car ils y vont de temps en temps) ou les charment etc... même s'ils sont sou sl'influence d'un sortilège, Marianne et ses sbires ne pourront pas tout révéler, ils ne sont pas au courant de tout. Au pire, ils diront que l'or et la nuit cache un temple sombre et que ce sont les prêtres qui tirent les ficelles et détiennent Blandine.

Sbires de la secte: I +4 AC 17 HP 14 AT +4 DG 1-6+2 (armes légères).

Odon

Odon le palefrenier est un ancien de la garde lui aussi (guerrier 4) c'est un brave homme un peu rustre généralement mal habillé. Il s'occupe des chevaux et des chiens de la maison (deux chien-loup).

- Il voit régulièrement Marianne quitter la maison le soir (DC 16).
- Il a sauvé Sylviane d'une tentative d'enlèvement à deux pas de la maison il y a une semaine. (DC 12)
- Un seul des médecins est revenu à plusieurs reprises... il reviendra certainement. De fait si les Pj s'intéressent à cet homme il les mènera tout droit à l'échoppe de Locotio le marchand (voir piste du collier) avec qui il est en cheville. (DC 15)

Samy

Samy le jardinier est un semi-gobelin très sympathique, gentil et qui a le cœur sur la main. Il adore boire des petits canons et s'épanche facilement lorsqu'il est un peu grisé.

Il dispose des mêmes informations qu'Odon.

Le bureau de Balric

Comme indiqué plus haut, il y a une lettre de menace dans un tiroir secret du bureau de Balric. Bien entendu les PJ ne sont pas censés y pénétrer et y fouiller sans autorisation !

La porte du bureau est fermée à clef DC 18. Odon qui ne dort pas loin a le sommeil léger. Si les Pj font un tant soit peu de bruit, faire un jet pour lui à +0 contre le jet de discrétion du moins habile du groupe. Si Odon est encore réveillé lorsqu'ils agissent car il veille tard le soir, son jet est à +5.

Maître Balrick,
Vous nous voyez chagrinés par l'état de votre fille. Il serait fort regrettable que son état vienne à s'aggraver…
N'oubliez pas que nous sommes les seuls à pouvoir faire quelque chose pour elle…
Nous avons tout notre temps, vous savez ce que nous voulons…
Cent couronnes d'or par semaine est un prix plus que raisonnable pour une vie si frêle. Le prix de l'attente et de la décision.
Votre servante Blandine fera un excellent acompte.
Votre fille ne guérira définitivement que lorsque nous serons satisfaits. Parlez à quiconque de tout cela et elle mourra.
Notre œil voit tout.

La piste du collier

Benvolio est un jeune chevalier blondinet, issu d'une bonne famille du château. Il fait sa cour à Séléné depuis deux bons mois et n'a obtenu pour l'instant que son amitié. Il ne désespèrerait pas si elle ne se comportait pas de manière si étrange depuis quelques temps. Il rendra visite à sa belle à une ou deux reprises et en repartira à chaque fois très déconcerté. Les Pj peuvent facilement s'entretenir avec lui à ces occasions ou encore le trouver au *pot du gob*, une taverne qu'il fréquente le soir.

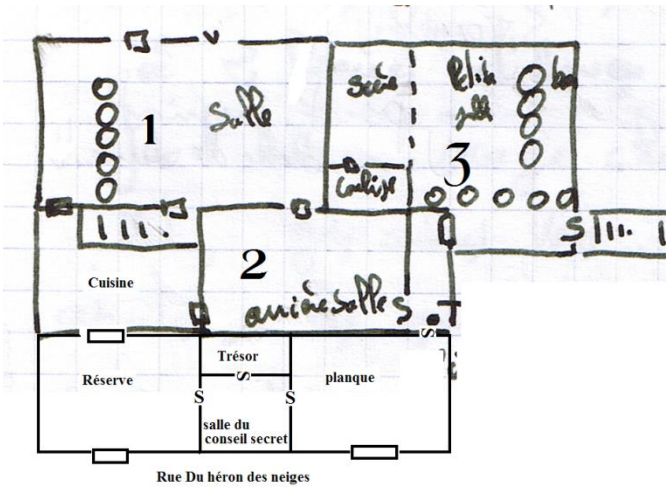
- Il a bien offert un collier avec un pendentif en argent en forme de lune à Séléné. C'était il y a deux mois, lorsque Locotio le marchand lui a fait rencontrer Balric et Séléné.
- Il a acheté le collier à Locotio qui l'a conseillé sur le choix.

Si les Pj détectent la magie sur le collier, ils découvriront qu'il est magique. Mais il est trop tard pour revenir en arrière, le collier ensorcelé a déjà fait son effet, il n'a joué qu'un rôle de catalyseur pour provoquer le coup de lune. Une émotion forte était nécessaire pour que ce dernier subvienne, ce sont les gobelins qui ont joué ce rôle. Ceux qui avaient conçu ce piège comptaient plutôt sur un autre genre d'émotion qui aurait été provoqué, à son insu, par Benvolio. Enlever le collier maintenant n'a aucun effet particulier.

Locotio le marchand est un des bourgeois de la ville. Il tient une boutique où l'on trouve un peu de tout : des vêtements, des objets divers et de l'orfèvrerie. C'est un négociant qui achète toutes sortes de marchandises étrangères à bas prix et les revend. Ce petit homme rusé, toujours enfouis dans sa robe de velours violette fréquente *L'or et la nuit*. C'est à lui que le grand prêtre dont il a très peur, s'est adressé pour faire passer le collier à Séléné. En effet, Locotio connait

Balric, mais d'assez loin, il n'est qu'un client parmi beaucoup d'autres. Locotio fréquente la secte mais n'est au courant en rien des tenants et des aboutissants de l'affaire. Il a l'habitude de se faire escorter par deux spadassins qui protègent également sa boutique.

Spadassins: I +4 AC 18 HP 20 AT +5 DG 1-8+2



Lor et la nuit

Les Pj peuvent suivre différentes pistes pour arriver à cette auberge. S'ils ont suivi quelqu'un, ils le perdront dans la foule des clients. A eux d'explorer l'auberge et ses caves secrètes ! Ils ne seront pas en situation de force et ils ne pourront pas compter sur la garde, le capitaine du quartier est copieusement arrosé par la secte pour qu'il ne fasse pas d'ennuis à l'auberge. Au contraire, l'intervention de la garde se retournerait contre les Pj qui en seraient pour leurs frais : une nuit au cachot et une grosse amende pour trouble à l'ordre public au minimum.

L'intérieur était très bien tenu, aménagé de grandes tables de bois sombres et d'un comptoir irréprochable auquel était suspendu une cloche de cuivre bien lustrée. Des lapins et des perdrix rôtissaient sur des broches dans la plus grande des cheminées. Elle fumait un peu, ce qui amenait l'aubergiste, un petit homme moustache vêtu d'un tablier de travail en cuir, à toujours réclamer que l'on ferme la porte. Le brouhaha de la salle bien remplie couvrait les trombes d'eau qui tombaient à l'extérieur. Seuls les coups de tonnerre réussissaient à s'imposer, et encore, ils étaient suivis d'une salve d'applaudissements. Les servantes se hâtaient d'allumer des chandeliers un peu partout, car il s'était mis à faire très sombre, et ceci aussi provoquait l'allégresse générale de tout un groupe de citadins éméchés.
Les royaumes de lune 5 - Les miroirs de Circé

L'auberge est très cossue et remplie de clients aisés parfois accompagnés de leurs gardes du corps. Les bons bourgeois d'Escargae aiment venir s'y encanailler. Ils ne font pas tous partie de la secte de Sarenacroc, mais ils contribuent à son essor. Beaucoup viennent ici pour les orgies organisées dans la salle secrète. Certains pensent sincèrement que la secte fera bientôt la pluie et le beau temps sur toute la cité... aussi préfèrent-ils être du bon côté. Les prix sont très élevés, les hommes sont bien habillés ou bien ont l'allure de gardes du corps et les courtisanes pullulent...

1. La salle d'auberge proprement dite est bondée de clients - voir description.

2. L'arrière salle : On accède à ce véritable tripot par une porte discrète de la salle d'auberge. Les bons bourgeois s'y livrent à toutes sortes de jeux d'argent (dés, cartes etc...) accompagnés de leurs femmes, de leurs maîtresses ou de belles courtisanes. Si les Pj ne veulent pas se faire repérer il faudra s'insérer à une des nombreuses tables de cette pièce enfumée.

    ☾ Repérer DC 12 : des hommes de main surveillent la salle. L'un d'eux reste statique contre le mur. De temps

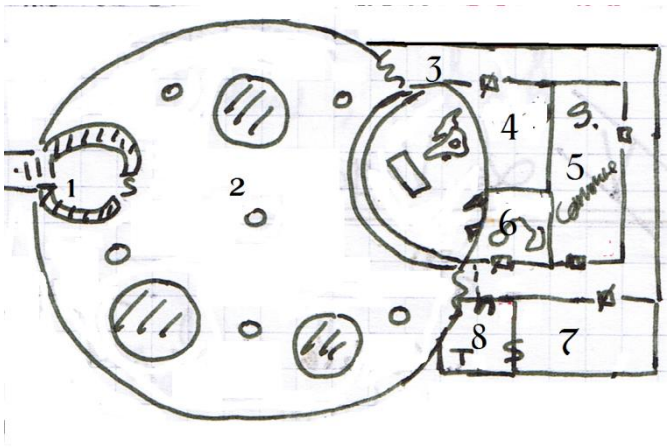
en temps il ouvre une porte secrète pour laisser passer un petit groupe. On lui souffle à l'oreille un mot de passe.

- ☾ Ecouter DC 20 : le mot de passe est « Délices de Sarenacroc ». Ceci peut également être appris de la bouche d'un marchand séduit, charmé ou ivre…

3. La petite salle secrète se dévoile derrière des colonnades. Deux hommes de main fouillent les entrants dans le petit couloir et désarme les gens (les armes sont suspendues dans un râtelier). Sur la scène, des filles presque totalement dévêtues exécutent des danses lascives au son envoutant d'une flute alors que les convives se livrent à des libations qui peu à peu tournent à l'orgie. Les Pj seront, bien entendu, invités à participer !
   - ☾ Un gros homme dégoulinant de graisse et de sueur repère une belle Pj et l'invite. Si elle refuse ses hommes de mains deviennent pressants !
   - ☾ Une jolie courtisane vient caresser un Pj et se montre très entreprenante. Mai spour avoir ce qu'il désire, il devra lui céder beaucoup d'or (jet de volonté DC 15 s'il a laissé la belle débuter son jeu).
   - ☾ Rechercher DC 18 : il y a un passage secret dans les bas-reliefs au fond du couloir des colonnades. Il n'est pas surveillé…
   - ☾ Après une heure ou deux d'orgie, les hommes et femmes qui sont encore debout passent des chasubles noires à capuches et se dirigent tous vers le passage secret que l'on vient d'ouvrir : une cérémonie a lieu en bas.
   - ☾ Les Pj peuvent facilement trouver ces vêtements de la secte : il y en a un tas derrière le comptoir (voler DC 12) et quelques-uns par terre avec les vêtements des hommes et femmes déshabillés.

Remarque : les autres salles de l'auberge, la planque, la cuisine, la salle du conseil secret et le trésor, ne sont normalement pas accessibles aux PJ. Si le Mj le souhaite il peut les décrire. Le trésor de l'auberge est conséquent, bien protégé par des pièges et des sbires de la secte qui sont également des voleurs et des assassins…

Le temple de Sarenacroc



1. **Le pilier creux.** C'est par ici que l'on accède au temple. De l'intérieur, la porte n'est pas secrète…

2. **Le temple de Sarenacroc**, le dieu noir loup. Lorsque les Pj arrivent, il y a une cérémonie en cours. S'ils arrivent avec les gens de l'orgie, ceux-ci ne font que grossir les rangs des fidèles.
   - ☾ En passant près des murs extérieurs, plongés dans les ténèbres, les Pj peuvent accéder aux rideaux qui cachent le couloir des prêtres (discrétion DC 12).
   - ☾ Le grand prêtre Sardrath s'apprête à sacrifier à Sarenacroc, mais la

cérémonie est longue… Il sacrifie d'abord des animaux à l'idole repoussante puis présente le loup du temple…

Le gong sonna une nouvelle fois de son tintement grave et métallique. Sardrath se tenait immobile dans sa robe noire de sorcier, immobile et dominateur au milieu de ses fidèles. Il regardait les adorateurs agenouillés se prosterner et se relever continuellement en récitant les litanies impies qu'il leur avait inculquées. Les senteurs d'encens brûlées envoutaient ses adeptes, aussi sûrement que la musique des flûtes serpentines rituelles ou le martèlement des tambours que jouaient ses disciples. Il faisait bien sombre dans sa cave, son temple, comme il se plaisait à l'appeler. Quelques bougies jetaient de grandes ombres inquiétantes sur les murs de pierre brute de ce qui ressemblait plus à une caverne humide qu'à une construction humaine. Quelques moellons avaient été entassés par endroit en des murs qui complétaient les parois de la grotte.

Sardrath se tenait droit, impassible, un air condescendant toujours gravé sur son visage aux petits yeux noirs légèrement bridés. Il était mince, assez grand, et avait un visage pâle qui lui donnait un air spectral, tellement il contrastait avec la robe runique noire. Il toisait avec morgue ses fidèles, de bons bourgeois d'Escargae pour la plupart. Les robes de maîtres marchands côtoyaient les tuniques soignées des artisans aisés ou même quelques toilettes de petits nobles. Tous continuaient leurs prosternations au rythme envoutant des flûtes et des tambours, consacrant ainsi la huitième rune.

Les royaumes de lune 1 - L'ombre des loups.

3. **Le couloir des prêtres.** Il n'a rien de particulier…

4. **La prisonnière.** C'est dans cette salle fermée à clef (DC 18) que Blandine est retenue prisonnière, ligotée et bâillonnée. On peut l'entendre geindre si on écoute à la porte. Blandine se révèlera d'une aide précieuse, elle sait que Balric a un frère et que c'est lui qui est visé, il a volé des livres à ce temple noir que le grand prêtre compte bien récupérer…

5. **La salle commune.** C'est une salle à manger ressemblant à une petite salle d'auberge avec beaucoup de réserves de nourriture. Lorsque des gens doivent être cachés par la secte, ils restent ici. Marianne s'y encanaille avec trois spadassins de la secte.

6. **La cage du loup de Sarenacroc.** Le gros loup noir de la secte de Sarenacroc est enchainé dans cette salle. Si on entre, sa chaine est suffisamment longue pour qu'il attaque quelqu'un. C'est lui qui dévore les victimes des sacrifices. Il obéit aux deux prêtres.

7. **La chambre du grand prêtre.** C'est une belle chambre secrète qui n'a rien de particulier. Un passage secret DC 20 mène au trésor du temple. Des capes noires sont ici.

8. **Le trésor du temple.** Le passage est protégé par une malédiction (Volonté DC 15) qui change celui qui en franchit le seuil en loup-garou à la prochaine pleine lune. Le premier qui franchit la porte sans que le sort soit dissipé sera affecté, il fera des cauchemars toutes les nuits d'ici la première transformation. On peut lever la malédiction d'ici là par une délivrance des malédictions ou en lui faisant ingérer de la belladone (toxique DC 15 perte de 1-6 const par dose. Une

nouvelle sauvegarde contre la malédiction par dise).

Le trésor contient 950 couronnes d'or, des bijoux et de l'orfèvrerie pour 700 couronnes d'or et des outils et robes cléricaux dédiés à Sarenacroc.

Les membres de la secte :
La grande majorité est à la cérémonie officiée par les deux prêtres.

Sardrath et Magar: prêtres de Sarenacroc
I: +3 AC 17 HP 35 AT +8/+6/+6 DG 1-6+4/1-4+2x2 Seules les armes en argent lui font de vrais dégâts, les autres lui font des dégâts momentanés qu'il régénère à 1/round. Sortilèges 15 PP : bouclier de Sarénacroc (+2AC) 1, commandement 1, peur hurlée 1, ténèbres 2, paralysie 2, Force noire (+2 toucher et dégâts) 3.

8 Spadassins de la secte : I +4 AC 18 HP 20 AT +5 DG 1-8+2

40 Membres: I +0 AC 12 HP 8 AT +0 DG 1-4.

Le loup de Sarenacroc : I +4 AC 19 HP 38 AT +8 DG 1-6+6 (MM 184) PP :4 (peur 1 DC 13; Férocité 2 (+1-2 au toucher et aux dégâts) ; obscurité 1 (crée une zone d'ombre))

Si les PJ écoutent les conversations de Sardrath et Magar en dehors de la cérémonie, ils pourront apprendre que Blandine est retenue prisonnière (elle n'est pas encore sacrifiée) et qu'ils espèrent que le frère de Balric va céder au chantage...

Le MJ aura à cœur d'aider des Pj privilégiant la discrétion lorsqu'ils exfiltreront Blandine au nez et à la barbe des adorateurs de Sarenacroc !

Parpadigne le mage

Blandine est au courant de toute l'histoire. Dans leur inconscience, les prêtres du loup l'ont mise au courant. Ils veulent récupérer deux livres détenus par Parpadigne le magicien (Le tome de lune et les maladies lunaires) et pour cela ils font pression sur son frère Balric, le mage restant hors d'atteinte pour eux.

Balric se rendra à l'évidence, très heureux que Blandine soit sauvée, il fera une lettre de recommandation aux PJ et les enverra de l'autre côté du lac, à la tour de son frère. Peut-être saura-t-il comment sortir de cette situation soit en satisfaisant la secte, soit en la brisant, soit parce qu'à l'aide de ses livres il peut guérir Séléné...

Le vieux mage Parpadigne vit dans sa tour solitaire au milieu des rochers et des herbes sauvages dans un val montagneux de la rive est du lac Rivelonde. Ce petit homme de bonne carrure à la barbe et aux sourcils broussailleux fume volontiers une longue pipe ouvragée. Il écoutera longuement les PJ avant de leur parler. Dans sa tour, pleine de sortilèges, il est hors de portée de la secte et des PJ. C'est un mage accompli qui se désintéresse un peu du devenir du monde.

- Les PJ devront faire jouer la corde sensible en racontant la tragédie que vit sa nièce, Séléné, pour qu'il accepte de l'aider.
- Il leur révèlera les choses suivantes :

La secte a certainement eu les moyens d'envouter Séléné, mais elle ne peut plus la libérer. Les livres

dont il dispose leurs manquent pour cela. Il ne doit en aucun cas les leur rendre car ils s'en serviraient pour asseoir leur pouvoir, déjà grand, sur la cité. Il a jadis tué un de leurs grands-prêtres lorsqu'il leur a dérobé ces livres. Il y a moyen de sauver Séléné, mais il ne faut pas trainer. Les Pj devront se rendre dans les monts Grisards et en ramener de l'herbe de lune. Quelques feuilles devraient suffire pour sauver la belle. Parpadigne pourra réaliser une potion pour cela. Le voyage sera long et difficile, et ils devront faire l'aller-retour avant que l'hiver nordique ne tombe sur les montagnes, ce qui ne leur laisse qu'environ un mois et demi.

- Parpadigne cherche dans les livres et leur remet deux parchemins pour les aider : une carte indiquant où il faut aller et un poème intitulé « Le royaume de lune » faisant référence à l'âge d'argent. En effet l'endroit où pousse cette herbe date de l'époque elfique et d'ailleurs, l'herbe elle-même provient de la lune et du royaume féérique elle ne pousse que dans la glace. Le palais vers lequel ils se dirigent est probablement abandonné... mais on ne sait jamais !

- Parpadigne est fâché avec son frère pour une histoire d'héritage mais l'aventure présente pourrait bien permettre de mettre fin à leur querelle. Il est prêt à aider sa nièce. Pendant le voyage des PJ, Parpadigne va réunir les autres ingrédients rares et débuter la préparation de la potion.

- Balric, de son côté est prêt à financer l'expédition en dotant chaque PJ de 100 couronnes d'or pour qu'ils s'équipent. Il fera de son mieux pour préserver Séléné en attendant leur retour avec l'aide d'Azur, la grande prêtresse du ciel.

Voyage vers les monts Grisards

Le voyage jusqu'à Caribolle est sans histoire, mais il dure tout de même deux une à deux semaines suivant le mode de transport choisi par les Pj et leur compétences associées.

Caribolle se situe au nord du lac Rivelonde (voir carte)

Lorsque vous arrivez en vue de Caribolle, les brumes recouvrent sa montagne solitaire et les plaines sauvages accidentées qui la bordent. C'est par un soir d'automne triste et sombre que vous arrivez en vue de la petite ville, frileusement emmitouflée dans un val au au-delà de la lisière de la forêt. Le ciel n'est qu'un voile de brume très bas, peut-être à une dizaine de mètres au-dessus de vous.

Les toits d'ardoise bleue scintillent, les fumées chaudes s'échappent des maisons de pierre et de bois éclairées. Elles sont protégées par de grandes palissades de bois et bordées par la Carambouille naissant en font un havre de paix et de prospérité au milieu des terres désolées du nord. Les odeurs de pain chaud, de civet et de viandes grillées qui arrivent jusqu'à vous sont irrésistibles.

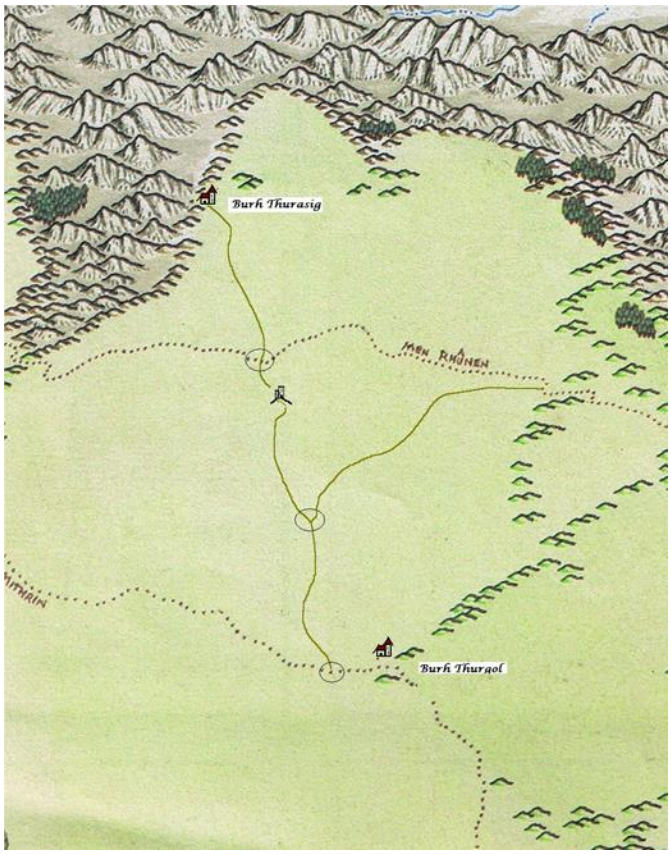
Unique auberge de Dale, ***le géant endormi***, grouille de nains et de voyageurs, on y trouve de la place avec peine (1 chambre de libre à 2 couronnes la nuit ou l'écurie à 1 couronne de cuivre la nuit). On y mange bien et il y a de l'ambiance. Les gens sont plutôt sympathiques. On

y croise Sulwyn et Eoder, des nains, des elfes et nombre de voyageurs... parmi lesquels des espions mingols...
Les rumeurs de guerre se précisent, des campements ont été brûlés et des tribus mingoles ont migré vers ici...

Remarque : On peut acheter du **cram** dans cette auberge : 2 miétans pour 2 pains de route (1 jour). (2 kg pour une semaine).
Armes naines : +1 ou +2.
Herbes et autres marchandises : prix p159 et 164.

La route de Burh Thurasig

3 semaines à 1 mois de marche suivant la rapidité des PJ. Il est inutile de jouer au jour le jour, quelques rencontres suffiront. Si les Pj n'ont pas assez de nourriture ils peuvent chasser dans les terres sauvages...



Le hameau des chasseurs, burh Thurgol.

Il se situe à environ 1 semaine de marche au nord de Caribolle, au niveau des premières collines.

Il y a là un hameau d'une vingtaine de trappeurs et chasseurs qui vivent dans des huttes de bois dans un petit hameau caché dans les rochers et protégé par des amoncellements de pierres.

Ils payent un tribut aux mingols... Ils sont très peu accueillants et ne vendent de vivres, à l'approche de l'hiver, qu'au prix fort (5x le prix). Dans les bois qui bordent de village on trouve du **rewk**.

La piste du nord

Jet de pister DC 18. L'embranchement est à une demi-journée de marche après Burh Thurgol. A partir de là 1 jet de pister par jour DC 18 (une erreur implique une réussite DC 25 le lendemain pour retrouver la piste ou une perte de 1-4 jours avant de retirer Dc 18 pour la retrouver).

> Le paysage de collines un peu boisées et parfois couvertes de pans des premières neiges de l'hiver semble se répéter à l'infini... du moins jusqu'à la grande barrière sombre que forme au nord les montagnes grises. De grands sapins épars et parfois de grands chênes ou hêtres parsèment ces collines froides. La piste est très peu marquée et doit être bien peu usitée.

On trouve de l'**arunya, des noix de pin bleues** (pinède), des **couronnes de miretar** et de l'**arlan** dans ces zones (20% de présence dans une zone de recherche d'une heure pour chaque plante).

Un soir de pleine lune :

L'attaque des loups : une meute de loups, menée par un warg blanc aux yeux de braises se met sur la piste des

PJ. Le warg a une intelligence humaine et il dispose de pouvoirs maléfiques.

16 loups : I +2 AC 14 HP 14 AT +4 DG 1-6+1

1 warg : I +4 AC 19 HP 38 AT +8 DG 1-6+6 (MM 184) PP :4 (peur 1 DC 13; Férocité 2 (+1-2 au toucher et aux dégâts) ; obscurité 1 (crée une zone d'ombre))

Des lueurs dans la nuit. Les PJ peuvent remarquer des lueurs sur l'horizon, comme un grand feu à des kilomètres de là... perception DC 12 la nuit.

Le poste de garde brûlé... Ce poste de garde servait de poste relais sur la piste de Burh Thurasig, il servait aussi à surveiller la route. Les palissades comme les bâtiments du fort ont été récemment incendiés (hier soir !). On dénombre une quinzaine de cadavres dans les restes du fort.

- Pister DC 15 : nombre (+ de trente) de traces de chevaux (mingols !) repartent vers l'est.

Une fouille des décombre permet de trouver 15 flèches en bon état, ainsi que 3 épées larges, une cotte de maille et quelques casques. Le fort a été pillé et incendié.

Le convoi sur la route nordique. Le lendemain, les Pj arrivent sur la route nordique et peuvent voir un convoi y passer, d'est en ouest, une véritable caravane avec des chameaux et de lourds bœufs escortés par des cavaliers mingols. Le convoi est constitué d'au moins 80 bêtes de somme et escorté par une quarantaine de cavaliers, sans compter les piétons.

Le convoi, à destination d'alliés des terres sauvages comporte pour l'essentiel du grain des fruits et des légumes secs. Une princesse de Khand et sa servante sont également portées sur le baldaquin d'un grand mammouth de guerre, ainsi que leur dot (dans un coffre à bijou piégé par un éclair de foudre 6d6, 350 GP) C'est évidemment ce qu'il y a de mieux gardé ! (gardes mingols niveau 3). La princesse est promise à un prince barbare.

Burh Thurasig.

Le petit bourg isolé est le dernier au nord. Ses petites maisons rondes de pierre, pour la plupart, sont blotties derrière la palissade de bois. C'est un vrai où toute marchandise se trouve à prix x4... quand on la trouve !

Lauberge de « l'aile du griffond » est surtout fréquentée par les locaux, on peut y louer une chambre pour 1 couronne la nuit. On peut y trouver un guide pour mener au val desséché contre 10 couronnes d'or.

Un des frères Riols est ici : Il parle aux PJ des mines dans les montagnes grises et de l'argent qu'il y a à se faire là-bas... sans compter la légendaire cité naine des cascades d'argent...

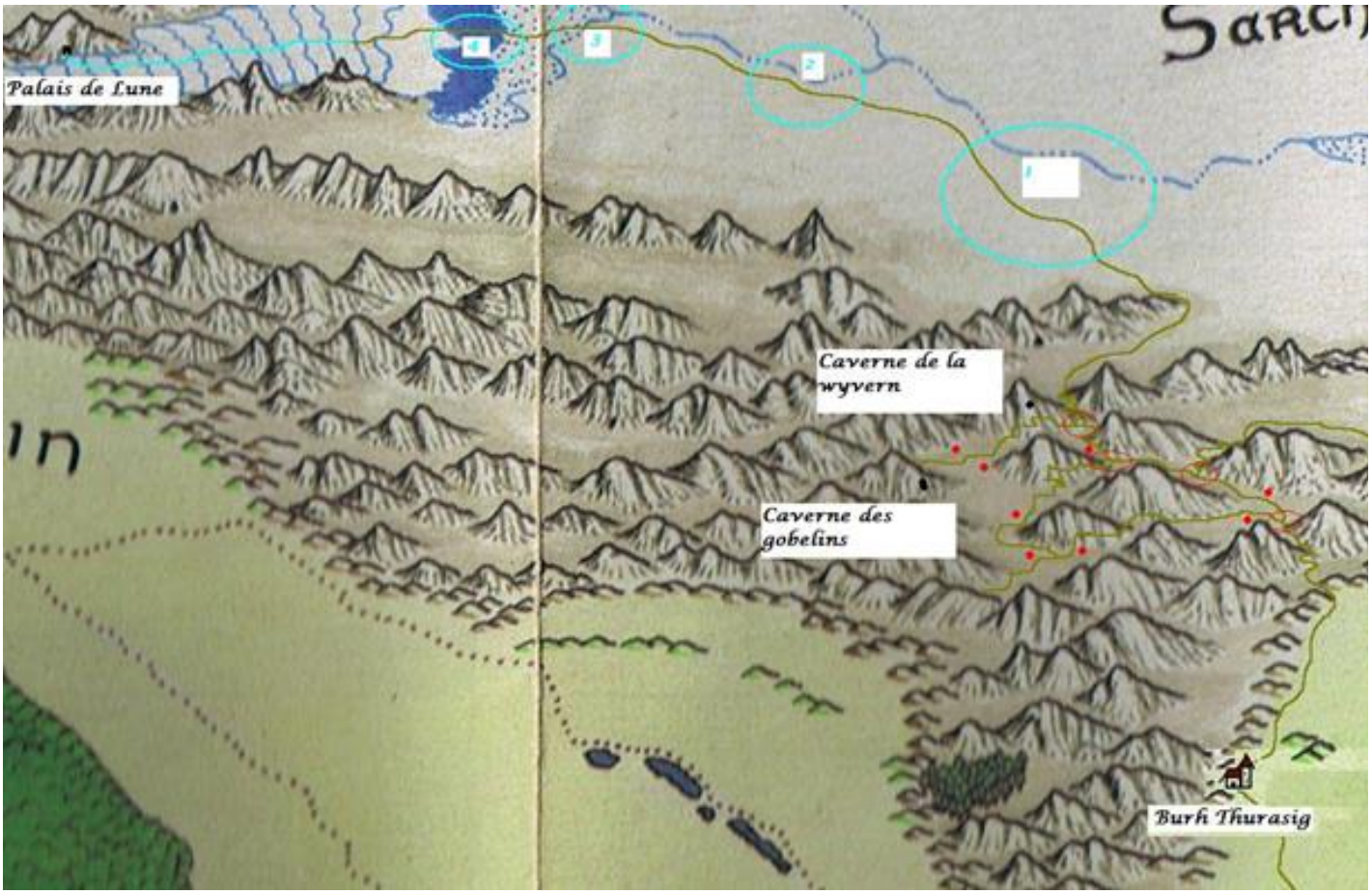
On vend des herbes et notamment du Telek et des potions de Telek qui protègent du froid une journée durant (5 GP).

Les monts Grisards

Une semaine de marche pour traverser la première vallée et atteindre la brande sèche.

En cette saison, les montagnes sont d'un gris très sombre, presque noires, on n'en distingue pas les sommets escarpés, perdus dans la mer de nuages épaisse et oppressante qui pèse, si près, au-dessus de vos têtes. Les lacets raides et sinueux progressent à travers des pierrailles sèches et des gros rochers pour s'ouvrir sur de petites vallées arides et sombres. Dès que vous approchez d'un col vous entrez dans les nuages, un brouillard givrant qui colle aux vêtements et fini par vous glacer.

Même s'il n'y a pas de neige les températures sont régulièrement nettement au-dessous de *zéro*...



Suivre la piste dans les montagnes. Il y a un peu plus d'une semaine de marche dans les montagnes grises, à faire sous un temps très nuageux lâchant toujours un crachin de neige par des températures très froides la nuit. Pour ne pas se tromper de piste, il faut réussir un pister DC 20 à chaque cercle rouge. Il s'agit de pistes d'orques à travers les rocailles. Faire un jet d'escalade par jour DC 6. Chaque échec traduit un petit problème (entorse, chute 1-6, éboulis de cailloux qui attire l'attention etc. et retarde d'une demi-journée)

Les patrouilles de gobs Larzoguhoths. On en croise à chaque point rouge. Une patrouille a + 6 en repérer et +6 en se cacher. Tirer la distance à laquelle la patrouille déboule des rochers au dé 20 (1-20 -1 x 100 m) sur un 0 les deux groupes se tombent dessus au détour de gros rochers !

6 Gobelins : I +1 AC 15 HP 8 AT +1 DG 1-8 (morning star + arcs).
9 Guerriers gobelins : I +2 AC 15 (mailles) HP 16 AT +3 DG 1-8+1 (morning star/cimeterres + arcs).
Le chef gob : I +1 AC 16 (maille) HP 26 AT +6 DG 1-8+4 (cimeterre + arc).

La caverne de la wyvern. La caverne est perchée à flanc de montagne, grimper DC 20 à 3 reprises pour l'atteindre. Au pied de la falaise dans laquelle elle est fichée on trouve de nombreux ossements de Losrandirs (bœufs musqués), d'orcs ou de caru.

Wyvern : I +1 AC 17 (maille) HP 70 AT +9/+4x3 DG 1-6+4 (poison DC 17 2-12 constitution x2)/2-16+2/1-8+2 x2.

La brande desséchée

La brande desséchée est immense et désolée, elle s'étend d'est en ouest, fermée par les sombres montagnes grises. Ces grands espaces commencent à se couvrir des premières neiges de l'hiver, mais les marais ne sont pas encore suffisamment gelés pour être inoffensifs. Vous voyez dans ces grandes étendues mornes ce qui doit rester de grands lacs asséchés, ou des marais plein d'herbe des dragons, sortes de grands roseaux pour moitié encore verts et pour moitié secs, ou encore ce qui ressemble à des plaines d'herbes folles sèches et brûlées par l'été. Ici dans le grand nord et entre les mâchoires acérées des montagnes grises, le jour arctique ne dure guère que quelques heures...

Les grands troupeaux : On peut voir dans cette zone de grands troupeaux de Caru (sortes d'élans ou de rennes) et de Losrandirs (grands bœufs musqués), mais hélas ils attirent également leurs prédateurs... Il s'agit d'une zone marécageuse et tous les soirs vers 18h des **nuages de moustiques** sortent de nulle-part pour dévorer ce qu'ils trouvent chaque minute 1 PJ non protégé perd 1-6 HP).
Remarque : Il n'est pas évident de chasser le Losrandir (pas très loin du bison) ou le Caru, même si ça reste faisable.
On peut cueillir dans cette zone des **baies de Mirenna** (10% par jour d'en trouver) ou de **Telek** (10% également) mais pour cette dernière, les baies datant du printemps, elles sont très rares (1/6).

Les marais. (Cette zone marécageuse est traîtresse, car si la plupart du temps l'eau ou la boue n'est pas profonde, il y a des trous de plusieurs mètres dans lesquels on peut s'enfoncer subitement (vases mouvantes ou trous d'eau boueuse 1/10 par PJ et par demi-journée). Cette zone est également pleine **d'herbe des dragons** (grandes herbes pouvant atteindre 3m semblables à des roseaux (mixte de sèches et de vertes en cette saison) qui sont également coupantes. Par temps venteux elles font tellement de bruit qu'on entend rien d'autre !).
C'est aussi le territoire **d'énormes trolls** des cavernes qui par ces temps d'un gris presque noir sortent même de jour. Cela dit ils y voient très mal le jour. On en trouve régulièrement des traces et on peut voir sa silhouette se profiler dans le brouillard. **Les moustiques sont présents...**

Troll des cavernes, des marais !
I +2 AC 21 (maille) HP 90 AT +10/+10/+12 DG 1-6+6 x2 /2-12 +9. Régénération. Attaque spéciale si les deux griffes touchent. Ce monstre est virtuellement invincible pour les pj... de jours spot +2 de nuit spot +8.

Les Pj devront se cacher et perdre du temps pour lui échapper.

La mer de sel et les marais. Cette zone tout aussi morne et désolée que le reste est couverte de sel gelé, une croûte assez dure qui recouvre les boues froides et gelées, parfois mélangée à de la neige. La majorité de la végétation qui pousse ici est morte, elle ne pousse qu'une saison. Des crevasses et des fosses (4d6) sont couvertes par l'épaisse couche de boue et de sel (1/10 par PJ et par demi-journée) et comble de malchance, les énormes lézards des marais se terrent la dessous (1/10 !). Dans cette zone on trouve également des nuées de midgees (idem moustiques plus haut).

Lézard géant des marais : I +2 AC 23 (maille) HP 100 AT +15/+10/+5 DG 1-12 + 10.

Les premières neiges et la glace. A partir de ce moment, la neige couvre complètement les marais et l'épaisseur de glace est suffisante pour qu'il n'y ait plus de risque de chute dans les crevasses. Seul le froid et le blizzard sont à redouter jusqu'à la fin. Tirer sur la table aléatoire en fin de scénario. On peut trouver là des baies de Mirenna (facile) ou des noix d'Ukur (DC 23) 1-6 doses qui procurent une journée de nourriture. Au-delà, les Pj s'engagent dans la vallée glaciaire, ils arriveront au palais rapidement...

Le palais de glace

Pour cette dernière partie, vous pouvez vous référer à l'excellent « donjon » imaginé par Denis Gerfaud et le réutiliser tel quel, en conservant à la lettre l'esprit qu'a voulu lui donner son auteur, au prix de menues conversions de règles.

Vous pouvez trouver ce scénario à l'adresse suivante :

http://donjons-dragons.pagesperso-orange.fr/download/scnr_herbe_lune.pdf

Si vous ne souhaitez pas employer ce scénario, en voici la conclusion :

Au fond de la vallée glaciaire les PJ arrivent devant une magnifique façade de palais sculptée dans la glace. Des sarabandes de farfadets, hommes, femmes, et autres créatures féériques jouant de la musique et dansant y sont représentées entre des colonnades immaculées de neige. Les bonhommes de neige à l'entrée, bien qu'animés sont plutôt placides. Une observation attentive permet également de repérer des représentations de dragons au milieu de la myriade de personnages.

Au niveau du sol de la façade on peut remarquer une zone où la glace a pris une apparence dorée dans les rayons matinaux du soleil. Inspecter minutieusement cette zone permet de trouver une petite serrure cachée (DC 10 si on pense à y regarder). Il faut la crocheter (DC 15).

Un superbe lacis doré couvre une tourelle creusée dans la glace, un peu plus loin. Le sol y cache également une autre serrure (mêmes caractéristiques).

Ouvrir les deux serrures permet d'accéder au palais d'Adadgio le dragon de lune. Hélas, les salles autrefois musicales, pleines de chants et de danses, sont aujourd'hui désertes. Ses halls sont vides... abandonnés à la mélancolie. Et c'est dans cet état d'esprit que les PJ trouveront le grand dragon tout au fond de son domaine aussi froid que lumineux.

Adadgio fût jadis un grand chevalier elfique changé en dragon, mais ceci est une autre histoire... Il est maintenant paré d'écailles de glace brillantes qu'elles soient blanches, d'azur ou d'argent. Il est fin, gracieux, animé d'un regard profond qui déborde de bonté. Mais il n'échappe pas à une certaine méfiance propre à tous les dragons ! Derrière lui, au-delà de son immense trésor, pousse le bosquet de l'herbe de lune, avec ses feuilles bleuté blanches et argent.

Que les Pj aient l'idée de lui jouer de la musique et il sera plus qu'amical avec eux... et qu'on lui conte l'histoire de Sélené et il sera prêt à voler au secours de cette jeune femme en détresse !

Il ramènera le groupe sur son dos jusqu'à Escargae à la vitesse de la tempête. Ils auront largement suffisamment d'herbe de lune pour la sauver et dès qu'elle aura bu la potion préparée par Parpadigne, Sélené ouvrira les yeux et verra le monde sous un autre jour.

Adadgio ne se montrera pas aux abords de la cité, se contentant de revenir dans son palais solitaire. Mais il sera toujours prêt à recevoir trouvères et ménestrels et même à faire quelques efforts pour leur rendre la vie plus facile en son domaine.

Quant à Sélené, trouvera-t-elle l'amour auprès d'un des PJ ? Donnera-t-elle son cœur à Benvolio ? Ce sera au MJ et à ses joueurs d'écrire le fin mot de cette histoire.

Parchemins

Maître Balrick,

Vous nous voyez chagrinés par l'état de votre fille. Il serait fort regrettable que son état vienne à s'aggraver...
N'oubliez pas que nous sommes les seuls à pouvoir faire quelque chose pour elle...
Nous avons tout notre temps, vous savez ce que nous voulons...
Cent couronnes d'or par mois est un prix plus que raisonnable pour une vie si frêle. Le prix de l'attente et de la décision.
Votre servante Blandine fera un excellent acompte.
Votre fille ne guérira définitivement que lorsque nous serons satisfaits.
Parlez à quiconque de tout cela et elle mourra.
Notre œil voit tout.

Sur le parchemin « Le royaume de lune » de la page suivante, vous pouvez ajouter, à l'encre sympathique ou à l'aide d'un « stylo magique » (on en trouve facilement sur internet ou dans les boutiques pour de farces et attrapes, c'est un stylo donc l'encre est révélée par une LED violette fournie sur le stylo) vous pouvez écrire les indices supplémentaires suivants :

Si, sol, do, ré, fa, si, la (Si sol doré facile là !)

Mi, ré, sol, fa, sol, la, si, do, ré (Mirer sol face au lacis doré).

C'est encore mieux si vous écrivez les notes de musique sur une partition qui sera révélée à la lueur de la led. On peut positionner les deux messages de part et d'autre de la lune centrale.

Si vous n'avez pas de matériel, vous pouvez considérer que vos joueurs voient apparaître ces messages s'ils ont l'idée de lire le parchemin à la lumière lunaire...

Ces deux indices servent dans le donjon final ou, si vous ne l'employez pas, à trouver l'entrée du palais de lune.

Le coup de lune

Un scénario de Stéphane Tarrade

http://www.stephanetarradeauteur.sindarick.fr/

Cette œuvre est protégée par le droit d'auteur. Il vous est cependant possible de l'utiliser pour un usage privé, non commercial. Cela exclut toute diffusion, quelle qu'elle soit, sans l'autorisation de l'auteur.

Le royaume de lune

Fut un temps dans le nord
Le grand royaume elfique
Antique splendeur de musique
Mélodieux et éternel accord

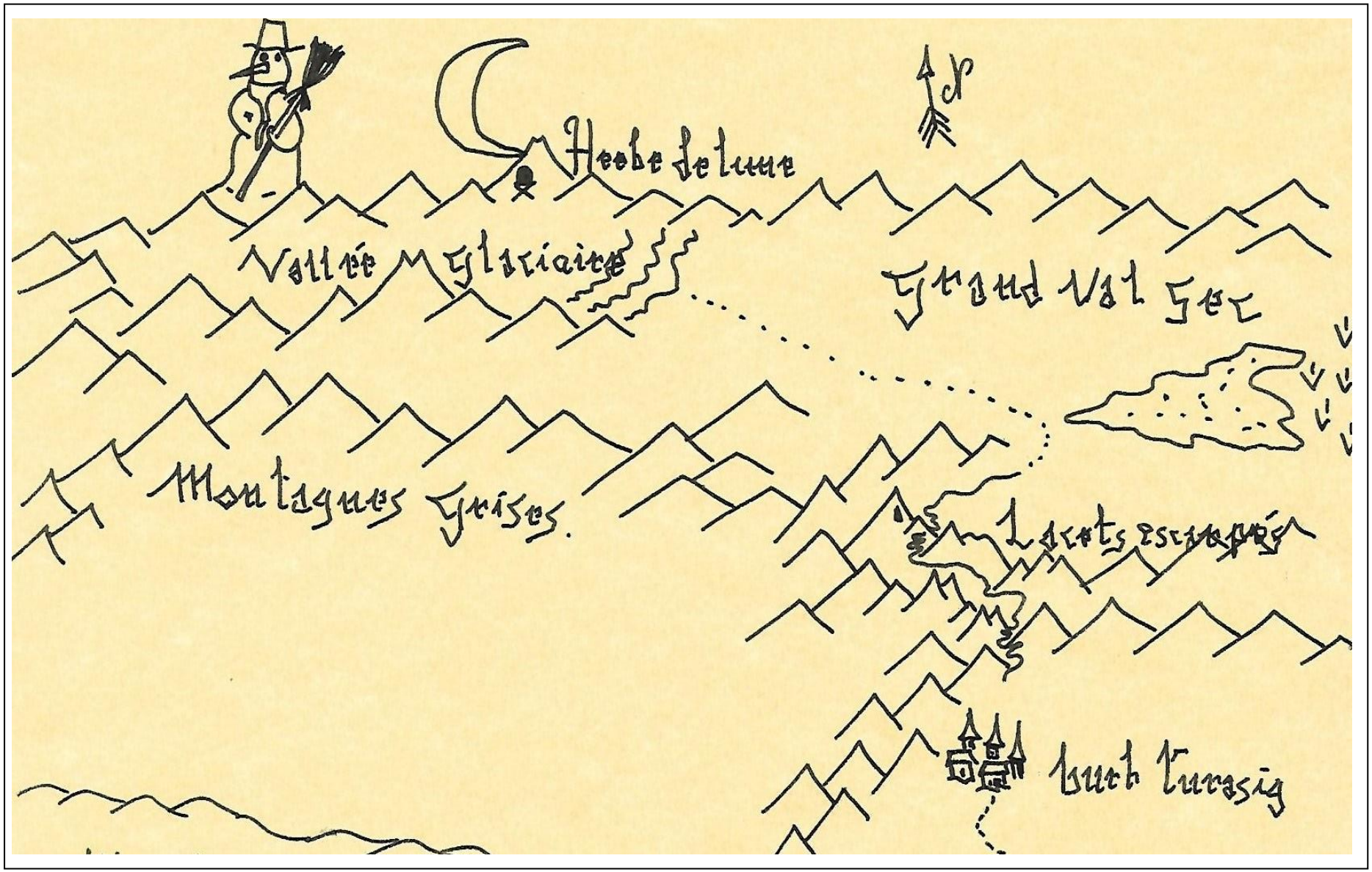
Mille chants danses et poèmes
Etaient donnés au palais
Rayonnant, qui de glace illuminait
Et on y jouait nombre de thèmes

Vaillant, le roi tenait grande cour
Et princes dames ou chevaliers
Les nobles et valeureux s'y pressaient
Et y goûtaient notes d'amour

Le roi de lune y reste encore
Mais les accords sont morts
Les flûtes d'or se sont éteintes
Du vent reste la longue plainte

La lune est astre changeant
Jadis lumineuse et dansante
Aujourd'hui sombre et sans chant
Elle laisse une âme languissante

La clef de sol


Hache de lune
Vallée Glaciaire
Grand Val Sec
Montagnes Grises.
Lacs escarpés
Burh Turasig

Conditions météo :

1	Il y a un peu de vent qui souffle sur la plaine, le ciel est nuageux avec de nombreuses éclaircies.
2	Nuageux et gris. Le ciel est sombre toute la journée.
3	Les nuages épais sont très bas, le brouillard s'est à peine levé de la journée et forme une voûte oppressante et humide au-dessus de vos têtes.
4	Le temps est gris et il bruine en continu depuis ce matin.
5	Il pleut ! les averses n'ont pas cessées de la journée.
6	Il pleut à torrent ! Une pluie glacée parfois mêlée de neige. Froid +1
7	Nuageux et gris. Froid important. Froid +2
8	Vent du nord et /ou de l'est très froid qui se lève. Nuages gris clairsemés. Froid +2
9	Flocons épars, nuages très gris et sombres. Suivi de neige abondante. Froid +2
10	Vent et grésil, blizzard. Nuages abondants. Froid +3
11	Tempête de neige. Froid +3
12	Très grand froid et soleil. Froid +4

- La route vers Dale et Burh Thurasig : 1-6. Tirer les problèmes dus au froid lorsque les pj sont au-dessus de Caribolle.
- Les monts Grisards. 1-6 +4 (5-10). Froid à +2. (tirer nuit (+2) et jour)
- La brande desséchée. 1-10 +1 (2-11). Froid à +3. (tirer nuit (+2) et jour)
- la vallée glaciaire. 1-6 + 6 (7-12). Froid à +6. (tirer nuit (+2) et jour)

Effets du froid et de la faim :

Faim : fortitude DC 10 +1/ jour sans manger ou insuffisamment tout en faisant des efforts. En cas d'échec perte de 1-6 hp temporaires et 1-2 points de force.

Froid : Fortitude DC 10 + modificateur ou perte de 1-2 dextérité et en constitution + 10%/ point perdu **de tomber malade** (sauvegarde de fortitude) **!**

Remarque : En cas de faim et de froid, additionner les malus sur les deux tirages.

Combattre les effets du froid :

- rester près d'un feu : récupération d'un point par 2 heures de réchauffement.
- Utiliser des plantes ou liqueurs diverses.
- Dans un abri : bonus de +1 à +6 à la sauvegarde. Rester une journée dans un abri avec une sauvegarde réussie permet de récupérer 1-2 points de chaque (voir tout s'il y a un feu).
- Vêtements bonus de +0 (normaux), +2 (manteau de laine 5 couronnes d'argent), +4 (manteau en peau de Caru doublé de fourrure 15 couronnes d'argent) à +6 (fourrures doublées de Losrandir et de Nimfiara de Lossoths vendues 20 à 40 couronnes d'argent à Escargae) suivant les vêtements. Bottes : 1 couronne d'argent, bottes fourrées : 2 couronnes d'argent, grandes chausses fourrées 5 couronnes d'argent.