

Le secret de Libélune



Un scénario pour des aventuriers de niveau 5 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 !

Ce scénario peut être joué après le scénario « La mère Michèle » dans lequel les PJ jouent un épisode de leur enfance.

Synopsis

Libélune est une amie des PJ, et une amie proche de Séléne (voir « Le coup de lune »). L'un des PJ, nommé Kirfin dans ce scénario, est d'ailleurs un de ses soupirants... La belle, issue du village de Burh Chep, perdu au sud de Tondaross, a toujours cultivé un côté mystérieux. Enfant, elle aimait à se prétendre princesse et en jouait avec ses camarades (dont certains pouvaient être d'autres PJ). N'était-elle pas

la fille du chef du village ? Pourtant, la vérité était tout autre : Orpheline, elle avait été recueillie par la mère Michèle, comme d'autres PJ, puis confiée au bourgmestre.

Son penchant pour un certain mysticisme n'a pas disparu avec l'âge et maintenant qu'elle est aussi belle que la nuit et le jour réunis, elle est l'objet de bien des convoitises... Elle s'est laissée entraîner dans une secte par un petit escroc, Napias, lui-même manipulé par un véritable culte sombre. Et après quelques péripéties, Libélune va bel et bien être enlevée et tomber sous l'emprise des prêtres noirs.

Mais pourquoi s'en sont-ils donc pris à elle ? Et si Libélune avait approché la vérité lorsqu'elle était encore enfant, elle se disait princesse ? Les forces obscures ne cherchent-elles pas à découvrir un secret enfoui depuis des siècles dont elle serait le dépositaire à son insu ?

Des capes dans le noir

Les soupirs de Kirfin

Les PJ se retrouvent à la Toudagarazun, comme à leur habitude. Il est bien temps de faire le partage de leur dernière aventure et de refaire le monde autour de bocks de brune de Tondaross. Les deux filles de Brunehaut et Odavacer virevoltent dans l'auberge, elles ont des fleurs blanches dans leurs longues chevelures, montrant ainsi qu'elles sont des cœurs à prendre...

L'auberge enfumée est pleine d'activité, on s'y bouscule, on y chante on y rit...on y négocie.

Kirfin rejoint les PJ un peu plus tard, il n'a pas l'air dans son assiette.

Il finit par cracher le morceau : Tihélune a-t-elle un amant ? Il la sent distante et n'arrive plus guère à la courtiser. Serait-il jaloux ?

Il aimerait bien comprendre ce qui ne tourne pas rond. La belle ne se montrant guère ces temps-ci, les PJ ont deux pistes de départ. Ils savent où habite Tihélune et connaissent très bien Séléne, sa meilleure amie, la fille de Balrick.

Tihélune vit chez Simbun, un vieil alchimiste à qui la mère Michèle la recommandé. Ils habitent quai de l'île, rue des elfes verts. Simbun a fort à faire pour lui inculquer les rudiments de son art, car s'il est indéniable qu'elle est douée pour la magie, l'alchimie n'est peut-être pas sa voie. Il est vrai qu'elle sort beaucoup en ce moment et qu'elle a des activités curieuses, comme si elle cachait quelque-chose... Lui-même n'en sait pas plus mais il peut les aiguiller vers Séléne que les PJ connaissent également.

Elle est amie avec Séléne, de longue date (voir scénario Le coup de lune). Elles ont parlé entre filles... Séléne pourra révéler que Tihélune traîne souvent marché des contrebandiers elle y a trouvé l'éveil secret : la lune mystique.

La lune mystique

En ce moment Tihélune ne parle pas trop et esquive les questions des PJ, d'ailleurs elle est souvent dehors. Si elle est filée, on peut la suivre jusqu'au marché, mais là elle réussit à s'esquiver.

Le mur de la grande bâtisse nord du marché des contrebandiers est couvert de graffitis divers. On peut lire une phrase dessus : « Rudes montagnards, 2 coqs noirs XOTTY » Cette phrase est un rendez-vous : rue des montagnards dans la bicoque noire le 18 yasraenis.

La secte errante de la lune mystique :

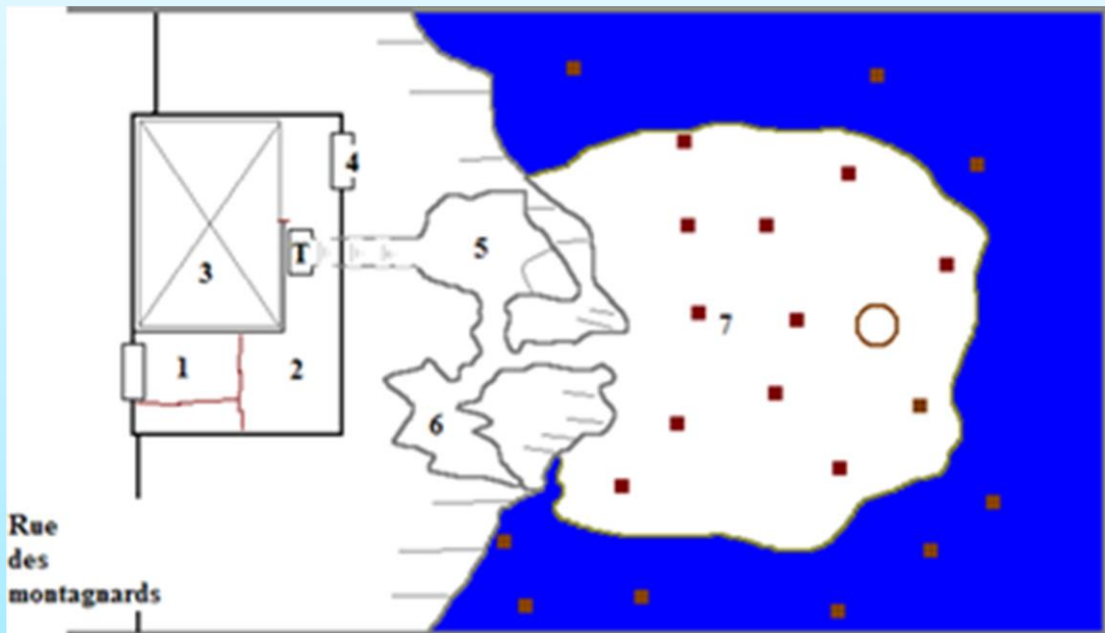
Le 18 Yasraenis on croise un peu plus de monde que d'habitude rue des montagnards d'étranges personnes se dirigent couvertes de capes sombres, voire de masques, vers la bicoque noire au fond de la rue. Cette rue de la mercande est proche du quai des contrebandiers. C'est une nuit sombre et sans lune...

La bicoque noire :

1. **L'entrée de la bicoque.** Un homme est derrière le rideau qui demande le mot de passe « Je n'ai pas peur du noir », on peut l'entendre avec un jet d'écouter DC 15 si on est juste derrière une personne qui passe.

2 Gardes : Gu 3: I *3 AC 18 HP : 20 AT *7 DG 1-6*3 Ils ont une lame empoisonnée (araignée géante DC 17 (force1-8/1-8)) et prennent leur rôle très au sérieux...

2. **Le couloir sombre.** La trappe est DC 18 à voir dans le noir, mais si on éclaire, on attire l'attention des deux gardes.
3. **La partie branlante.** Il y a ici un fatras de vieux meubles en morceaux sous une toiture délabrée mais toujours en place le premier étage s'est effondré sur le rez-de-chaussée. Y entrer est très dangereux, Si on y bouge il y a 20% par round (sauf mouvement silencieux DC 14 réussi) que le toit s'effondre 10d6 DC 15 pour la moitié et une attaque AT*10 sur la tête (AC modifiée) pouvant donner lieu à une critique de contusion.
4. **La porte de derrière.** Donne sur une petite impasse sombre qui donne elle-même sur un des canaux d'Escargae.
5. **La caverne du petit basilique.** Les marches amènent à une caverne de pierre très humide. Il y règne un noir d'encre. On entend d'ici d'étranges litanies (écouter DC 15 pour comprendre qu'elles viennent de la droite)... Si on allume, mauvaise surprise :



Un horrible petit lézard est perché sur le rocher en face, c'est un petit basilique. Si on s'approche de lui, il mord !

Basilique : $\mathcal{T} *3$ AC 18 HP : 20 $\mathcal{A}\mathcal{T} *7$ DG 1-6.
Regard pétrifiant DC13. Comme il est petit, les sauvegardes sont à $*3$.

6. **Les gardes de Napias**. Trois gardes attendent ici, ce sont des amis de Napias qui sont dans la combine. Parfois ils participent au « spectacle ».

3 Gardes : Gu 3: $\mathcal{T} *3$ AC 18 HP : 20 $\mathcal{A}\mathcal{T} *7$
DG 1-6 $*3$

7. **Le temple sous la ville**. C'est là qu'officie Napias, une vingtaine de personnes, certaines encapuchonnées, sont là à boire ses paroles qui frisent à l'absurde. Il a devant lui un petit autel noir circulaire couvert d'un tissu de soie noire.

☞ Il accueille Libélune, prétendant libérer ses pouvoirs enfouis et provoque une grande ombre qui envahit tout le temple. Il ne se prive pas de la peloter !

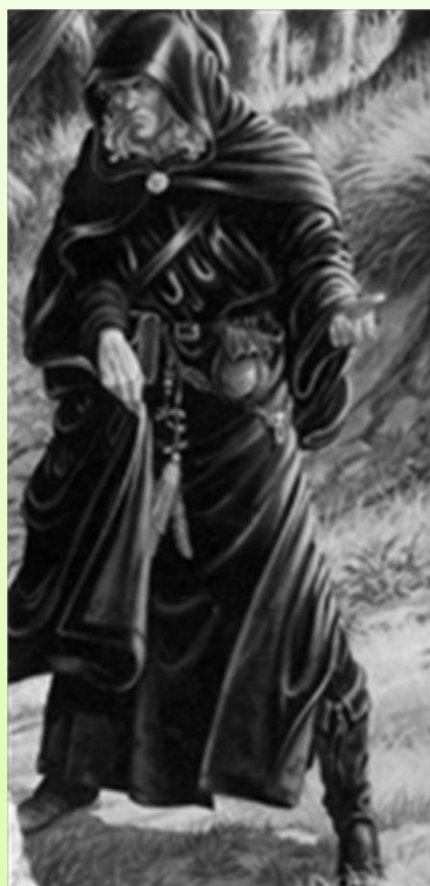
- ☞ Il parle de la nuit primordiale bienfaitrice et féconde, celle qui était avant la lumière et qui a fait tout éclore etc...
- ☞ Il impose ses mains et guérit un blessé ! Il donne du pouvoir à une femme qui devient très forte... Il éveille plusieurs esprits au pouvoir de l'ombre qui est enfouis en eux.
- ☞ Il termine par une quête menaçant les pingres des esprits de la nuit...
- ☞ Libélune n'a d'yeux que pour lui ! Elle y croit à fond !

Un membre de la Lune dans l'eau peut reconnaître Napias, elle le connaissait comme un clochard des quais qui jouait au voleur, à l'escroc et au charlatan. Mais elle ne le reconnaîtra pas du premier coup.

A priori les choses peuvent bien se passer...

Napias est un petit charlatan et un escroc qui tient plus du clochard que d'autre chose. Mais il a eu une chance inouïe, ou une malchance inouïe... A la suite d'un quiproquo il a été « engagé » par la longue nuit pour monter une secte de la nuit. On lui a confié un objet magique, une dague noire, avec quelques pouvoirs pour asseoir son autorité, ainsi que le petit basilique. Les résultats de son œuvre ne sont pas vraiment à la hauteur des espérances des prêtres des dieux noirs et maintenant leur assassin est après lui...

Napias : Vo 6; I *7 AC17 HP : 24 AD *8
 DG 1-6*3. Compétences de voleur *6. Dague enchantée (*2; obscurité 3/j; force 1/j; soin mineur 1/j)



Capes noires et clairs de lames.

On essaie d'enlever Ithélune.

A la sortie de la petite cérémonie, un groupe de spadassins attend Ithélune pour l'enlever. Ils étaient à la cérémonie et ont tendus une embuscade à la sortie.

Si elle est escortée, un groupe de 3 spadassins va simuler une agression : deux hommes s'en prennent à un autre qui crie et appelle à l'aide, ils courent afin d'attirer à eux les « gardes » puis s'égayent dans la ville.

Les autres essaient de s'emparer de Ithélune.

Les spadassins sont vêtus de capes noires et de bandeaux sur le visage, certains ont de grands

chapeaux, ils se battent à la rapière et à la main gauche qui sert en parade.

Glipzério Gu6 I *8 AC 22 HP : 48 AD *13/*8 DG 1-6*7 (armure de cuir renforcé réduisant les critiques de 1 son chapeau enchanté joue le rôle de casque) enchainement, expertise.

Badoglio Mu4 Vo3 I *8 AC 21 HP : 38 AD *11 DG 1-6*3 coup dans le dos (*4/*1-6 *1 critique) sorts rapides Ombre, sommeil, escalade d'araignée, invisibilité I. Il a une potion de vol et une potion de force.

Les 8 mercenaires Gu 3: I *3 AC 18 HP : 20 AD *7 DG 1-6*3

A l'issue du combat, suivant qu'ils se sont fait prendre ou non au piège les PJ auront gardé ou non Libélune. Les mercenaires ne veulent pas l'abimer !

S'il y a des mercenaires hors de combat, un PJ combattant peut reconnaître un homme qu'il a déjà vu au *Dragon du nord*. De même s'ils font un prisonnier, il dira qu'il a été recruté au *Dragon du nord* pour une mission.

Derrière les masques noirs.

- Ⓒ A la taverne du Dragon du nord. DC 15.
- Guma a bien entendu parler de mercenaires qu'on recrutait, il appelle Broga qui lui confirme la chose.
- Plusieurs gars d'ici se sont engagés dans une mission de protection.
- Il y a un commanditaire qui a engagé deux mercenaires, deux pointures, qui viennent du glénoraus, peut être de Naponne : Glipzério et Badoglio. Ce sont deux frères.
- Ils sont descendus à la Vodagarazun.
- Ⓒ A la vodagarazun.
- Ils sont bien descendus ici mais sous deux noms d'emprunt : Tisvin et Tusk. Mais les serveuses ont bien vu qu'il y avait ici deux Naponnais...
- Ils ont une suite, mais sont très méfiants et iront jusqu'à prendre un otage si les choses tournent mal.
- Ils ne révéleront que c'est Balric qui les a engagé qu'en dernière extrémité (charme et présence du jeteur de sort seul * persuasion DC 15) ou bluff / diplo DC 25. Badoglio sait reconnaître les sorts de charme.
- Ⓒ Balric a engagé les deux mercenaires. Il voulait soustraire Libélune aux mauvaises influences contre sa volonté. Tidée vient un peu de Séléne qui lui en a parlé. Les Pj peuvent obtenir cette information s'ils s'en enquissent auprès de Séléne.

La disparition de Libélune

Quelques jours après, **Libélune disparaît**. Plus de traces d'elle. Elle a pris son sac de voyage ainsi que de l'argent et sa dague ...

Un nouveau message sur les murs. Sur le mur du marché des contrebandiers on peut lire un nouveau message : « Ralez auprès de moule I ». Ralez les eaux près de moulin : Il y a un moulin sur la berge à Escargae sur rive. Il est près de la rivière, c'est un moulin à roue.

Ⓒ Le temple pillé :

- Lorsque les PJ arrivent, le moulin est en fonctionnement, à coté il y a un ancien moulin, en ruine envasé, plus avancé sur la rivière.
- Un jet de rechercher DC 15 ou pister DC 15 permet de trouver une porte défoncée qui permet d'accéder à l'intérieur d'une grande salle qui s'ouvre derrière le moulin.
 - Rechercher DC 20 : la porte a été défoncée très récemment.
 - A l'intérieur, il y a tout un capharnaüm : un tonneau renversé avec un tissu de soie noire, une paillasse éventrée, des petits meubles de récupération qui ont été renversés sur le sol des bougies par terre.
 - Rechercher DC 15 : il y a une corde sectionnée qui pend d'une poutre, une chaise renversée est dessous.
 - Rechercher DC 15 : Il y a eu une petite cérémonie ici (cire de bougie, tracé sur le sol d'un pentacle etc...)
 - Rechercher DC 20 : il y a quelques sous de cuivres qui traînent, près d'un coffre défoncé : il a été pillé.

- Rechercher DC 20 : dans la vase et dans les roseaux un peu plus loin sur la berge il y a le cadavre de Napias il a une corde autour du coup et Une inscription sur le ventre : « Mingol ». Napias a été pendu par Palatar qui a maquillé ça en crime des jeunesses nordiques.

Ⓒ **La bande des goblos.** A la lune dans l'eau, un PJ peut avoir un renseignement DC 15. La bande des goblos, un autre groupe des quais se serait fait Napias et son temple... On peut rencontrer Graillard le semi-orque, le chef des goblos au poivron crevé, rue gobeline. Graillard exigera un paiement contre une telle info (10 couronnes d'or au moins).

Ils ont bien pillé le temple après avoir compris le système des écritures sur les murs. Napias était déjà mort, ils l'ont retrouvé pendu, nu avec écrit « Mingol » sur le torse. Pour ne pas que ça leur retombe dessus ils ont jeté le corps à l'eau. Ils ont trouvé une dague noire, bien ouvragée, une sorte de poignard sacrificiel.

- Graillard est prêt à le vendre 15 pièces d'or. Il est visiblement de facture naine ça doit venir de Caribolle.

Ⓒ **Les jeunesses nordiques.**

- En trainant au *Dragon du nord* et en écoutant les rumeurs, on n'entend personne se vanter du meurtre de Napias.
- Napias était un peu connu, comme un clochard combinard, en tout cas pas comme un mingol, on sait les reconnaître !
- Ce ne serait pas la première fois qu'un assassinat serait maquillé pour retomber sur quelqu'un d'autre. Il y a un gars, un ménestrel, qui vient de Caribolle, on est presque sûr qu'il s'agit d'un assassin... On l'a vu ici à plusieurs reprises, il a recruté des hommes... Il était là lors des affaires des loups. La trentaine, veste noire rehaussée de rouge et d'or d'artiste, petit chapeau à plumes

portant un Tuth. Ses traits sont plutôt gracieux, il est séducteur et agréable, beau parleur. On distingue une cicatrice sous son œil gauche. Il se fait appeler Palatar.

- Si la dague est montrée à Guma, il l'identifie comme étant le travail d'un forgeron nain de Caribolle : Gomdur. Un nain.... Pas clair ! Palatar n'a pas réussi à reprendre la dague sacrificielle. Il est reparti vers Caribolle avec Thélune qui est sous le charme de la longue nuit.

Remarque : Mes pouvoirs de la dague nécessitent des mots de passe pour être mis en œuvre. Mots que les Pj ne connaissent pas et qu'une simple identification ne donne pas non plus.



Les ombres de Caribolle

Le voyage vers Caribolle n'est pas un problème en soi. A cheval, il faut un à deux jours pour atteindre Val de Lac et y ajouter quelques jours de trajet supplémentaire pour accéder à Caribolle à travers la forêt. A pied, le voyage sera plus long. On peut également naviguer jusqu'à Val-de-Lac depuis Escargae. Des passeurs et des marchands font régulièrement le voyage. La traversée dure moins d'une journée.

Le voyage peut être agrémenté d'une ou plusieurs péripéties (se reporter aux autres scénarios des royaumes de lune, certains évoquent ce voyage.)

Caribolle

Caribolle, la petite cité, est toujours emmitoufflée dans le giron du « géant » le sommet solitaire qui s'élève, majestueux, au-dessus d'elle. Les toits d'ardoises bleues sont couverts de neige et scintillent toujours autant par cette journée éclairée d'un soleil hivernal. Les mares sont gelées couvertes d'une épaisse couche de glace turquoise et un épais duvet de neige semble avoir plongé dans le sommeil toute la vallée.

Les fumées chaudes qui s'échappent des maisons de pierre et de bois protégées par les grandes palissades et bordées par la Rivelonde naissante 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 s'échappent de la cuisine du Géant endormi sont irrésistibles...

On peut y acheter des armes et armures naines originaires du royaume de Bazad ou forgées par des réfugiés nains.

Armes naines : Utiliser les prix de votre système de règles avec une réduction de 20% pour tenir compte de l'abondance du minerai dans la région.

Un herboriste et divers marchands sont présents dans le gros bourg fortifié. Les pJ peuvent facilement s'approvisionner.

L'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 d'or la nuit ou l'écurie à 1 sou de cuivre la nuit). On y mange bien et il y a de l'ambiance. Les gens sont plutôt sympathiques. On y croise Sulwyia et Eoder, des nains, des elfes et nombre de voyageurs... parmi lesquels des espions de la longue nuit ou des mingols...

La rumeur de la guerre à Bazad se précise, des tribus mingoles ont migré dans la région ainsi que des clans orcs et gobelins...

Remarque : On peut acheter du **cram** dans cette auberge : 2 couronnes d'or pour 2 pains de route (1 jour). (2 kg pour une semaine).

La forge de Gomdur

Gomdur le nain est un guerrier expérimenté et peu sympathique.

La forge de Gomdur est toujours en activité, on entend le martellement incessant des ouvriers nains qui travaillent l'acier et le mithril. Gomdur est un nain à la barbe noire, sale, particulièrement longue. Il a le visage buriné et noirci par la forge. Il n'a pas des bras...on dirait qu'il a des cuisses à la place tellement il est fort et il est plutôt grand pour un nain. La lourde chemise de mailles qu'il porte semble vieille et est doublée d'un tablier de cuir, il porte également des

bracelets de force en acier et des jambières, sans parler d'un petit casque à cornes sous lequel il transpire à grosses gouttes.

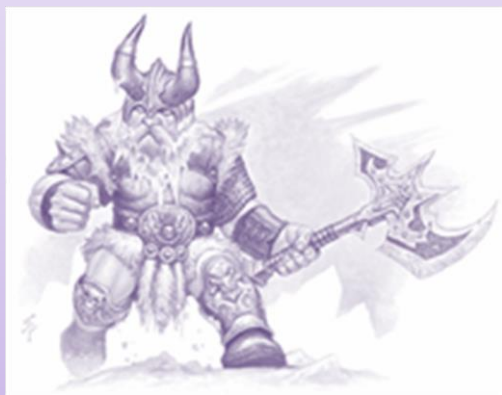
Le ballet incessant des ouvriers et des apprentis continue derrière lui.

Gomdur parle avec une voix rauque et n'est vraiment pas sympathique. Il parle avec un air mauvais dans le regard.

- La seule manière de l'amadouer est de lui acheter pour 100 couronnes d'or de marchandises. Et il vend cher. Un charme peut s'avérer efficace, mais gare à ceux qui seraient vus en train de l'ensorceler.
- C'est bien lui qui a fait ce poignard et alors !
- Si on le suit discrètement, on voit que le soir il se rend à une taverne : *la pucelle de fer*. Et il va raconter que des étrangers ont le poignard que cherche Palatar. (discrétion * déguisement DC 15 * écouter DC15). Il essaiera ensuite de racheter le poignard, et sinon de régler leur compte aux aventuriers...

Gomdur : Gu 8 I *5 AC 23 HP : 64
AD *15/*10 DG 1-12*12 hache d'arme à deux mains *3 chemise de mailles *4 naine et bracelets et jambières / bouclier.

Ouvriers nains : Gu 3; I *1 AC 19
HP : 24 AD *7 DG 1-6*3.



Gomdur fut le premier à entrer, c'était un nain à la carrure impressionnante. Chauve, il avait une longue barbe noire, sale. On aurait juré qu'il avait des cuisses à la place des bras, tellement il était fort. Il portait des bracelets de force ouvragés et de nombreuses bagues en or, comme plusieurs de ses dents. Sa veste de cuir était de belle qualité, elle couvrait une chemise de maille discrète et cachait en partie ses nombreux tatouages.

Les royaumes de lune 2 - La princesse nue.

A la pucelle de fer

La pucelle de fer est une guilde de mercenaires. Le bâtiment fait office de taverne et de dortoir ainsi que de guilde.

L'enseigne qui pend devant la porte fait penser à une jeune fille de fer, son visage est étrangement strié, ce qui le rend plutôt monstrueux, un peu comme momifié. La pucelle est en armure de plaque et tient une épée.

A l'intérieur l'ambiance est plutôt chaude et bruyante, et les serveuses plutôt dévêtues. On y boit, on y rote, on y mange, on y chante des chants guerriers avec grand tapage. Les hommes et les nains paraissent rudes et aguerris, des colosses pour certains, des berserkers nains pour d'autres, ou encore des tatoués qui portent des boucles d'oreilles d'or en séries.

Le feu continue de crépiter dans la cheminée et à jeter autant d'ombre que de lumière dans cette pièce faisant passer les visages du noir au clair. La limite entre clarté et obscurité paraît, ici, particulièrement mal définie.

La plupart des mercenaires ont un surcot noir frappé d'une pucelle d'argent, mais tous ne sont pas en uniforme. Et des filles de joies qui font office de serveuses servent dans des tenues criardes et très déshabillées, souvent seins nus.

Les rumeurs et autres informations :

- Nombre de gardes de Caribolle font partie de cette guilde DC15.
- De jeunes recrues ont été introduites aujourd'hui dans la guilde, un quiproquo peut assez facilement s'installer... « Alors ? Le bizutage est pour demain ! Vous avez prévu la graisse de phoque pour que ça coulisse ? » (accompagné d'un signe grossier !). Les PJ peuvent rebondir sur cette situation pour soutirer des informations...
- Le nain Gomdur passe au cours de la soirée, les aventuriers ont intérêt à l'éviter ou à être déguisés ! Il a *9 en perception, mais n'est pas particulièrement attentif, ici (faire comme s'il n'avait que *3).
- Il y a une fête chez la dame ce soir, l'escorte partira dans la nuit, à l'issue. Une très belle et fraîche jeune fille d'Escargae en sera... de la chair tendre ! DC18

- La guilde est attenante, on y accède par la porte du fond, c'est Bavias le chef des mercenaires qui connaît les mots de passes, il reçoit ses instructions de dame Sulwya, la châtelaine.

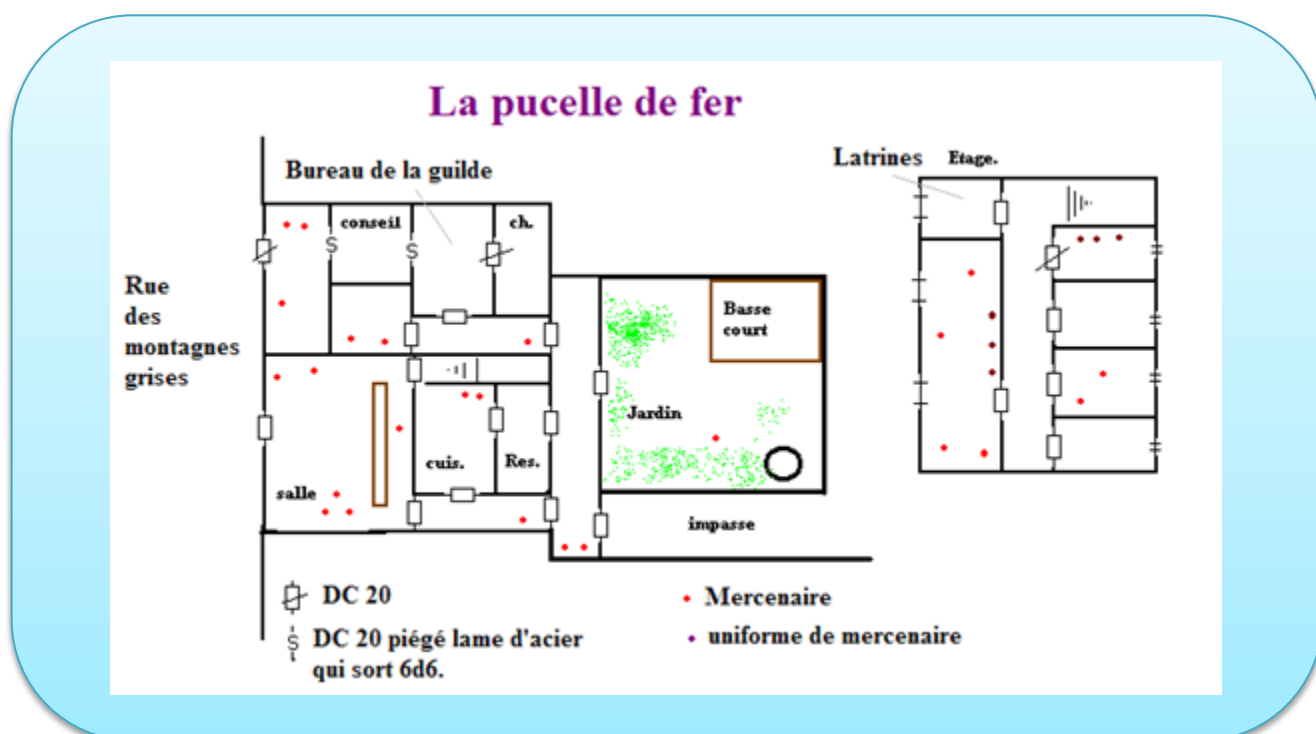
Description de la Pucelle de fer :

Etage : dans la salle commune sont les 4 jeunes recrues, tous des guerriers 2. Dans l'autre chambre, un mercenaire s'entretient avec une damoiselle légère de l'établissement !

Il y a 3 surcot supplémentaires dans le dortoir commun et 3 dans la chambre 1 fermée à clef. On peut apprendre qu'il ne reste plus qu'une chambre à louer, la 2.

Le bureau de la guilde : Pour y accéder il faut déjouer la vigilance des gardes des couloirs. Dedans il y a un bureau bien rangé et des étagères pleines de parchemins en liasses, on y trouve aussi un râtelier avec armures et épées. Sur le bureau divers papiers de comptes et un autre griffonné « la nuit est chaude au château ».

Dans la salle de conseil secrète, il y a un coffre secret dans le mur DC 20 fermé DC 25 et piégé par un éclair (DC29) 8d6. Un voleur peut voir le piège DC 25 et le désamorcer DC 25.



Dans le coffre 200 couronnes de platine et des contrats engageant la guilde. Voler ces papiers attirera inmanquablement des poursuites de la part de la guilde qui voudra la tête des voleurs.

Recrues : Gu 2: I *2 AC 17 HP : 18 AD
*4 DG 1-6*2.

Mercenaires 3 Gu 3: I *1 AC 19 HP : 24
AD *7 DG 1-6*3

Mercenaires 5 Gu 5: I *1 AC 19 HP : 24
AD *7 DG 1-8*3

Capitaines mercenaires Gu8 I *5 AC 23
HP : 64 AD *15/*10 DG 1-12*11 hache
ou épée *2.

Bavias Gu11 I *5 AC 25 HP : 87 AD
*18/*13/*8 DG 1-10*12 Batarde magique
*3 chemise de mailles *4 naine. Bracelets
bouclier magiques *3. Enchaînement,
attaque en puissance etc.

Lorgie noire

Le dernier quart de lune éclaire la nuit et projette de grandes ombres...

Au château, à la palissade de bois, de Caribolle, on peut accéder à la fête donnée par dame sulwyia. On ne laissera entrer les PJ que s'ils sont déguisés en mercenaires et qu'ils connaissent le mot de passe « la nuit est chaude » ou qu'ils ont trouvé le moyen d'accompagner un invité (charme ?).

A travers quelques couloirs du château, les PJ sont conduits dans la grande cave voutée où est donnée l'orgie.

La grande cave voutée est emplie de monde, il y fait chaud, même très chaud ! Quelques grands piliers de pierres soutiennent le plafond et le reste du château et de nombreux bougeoirs éclairent les recoins. Des banquettes sont installées un peu partout sur lesquelles sont assis des hommes et des femmes qui s'enivrent et s'amusent ou mangent des mets des plats que les esclaves portent. Car ces jeunes femmes vêtues de robes si fines qu'elles sont transparentes et ces jeunes hommes intégralement épilés ne peuvent être que des esclaves... Le sexe et le stupre sont de mise, ici une fille est prise par un gros bourgeois alors qu'une autre lui fait boire du vin dans une coupe de cristal, là un jeune homme suce un guerrier plus âgé, ou encore une fille lèche une dame d'âge mûr pendant qu'un beau jeune homme la sert. Une fille nue est suspendue dans une cage au plafond, un homme est enchaîné, comme écartelé au mur.

Sur son trône, au fond de la pièce, dame Sulwyia domine l'assemblée, elle est vêtue d'une robe noire ornée de perles tout comme sa longue chevelure. Elle semble avoir moins de 30 ans et arbore un sourire de satisfaction, avec une pointe d'un petit quelque chose de malsain qui rehausse encore sa beauté sulfureuse. Deux belles blondes nues sont enchaînées à ses pieds et deux jeunes hommes forts bien faits la servent dans une coupe d'or sans qu'elle ait un mot à dire. Bavias et quelques-uns de ses hommes sont attablés à sa droite en contrebas, ils sont en armes et ne participent pas vraiment à l'orgie, ce sont probablement ses gardes du corps.

Lorgie bat son plein...

On peut boire, manger et se livrer à toutes sortes de perversions... Les esclaves sont là pour ça.

Les esclaves ont des bracelets aux mains et aux pieds ainsi que des colliers, ceux qui sont encore vêtus portent des uniformes.

Quelques informations que l'on peut glaner :

- Sulwya est la femme du chateain, le maître de Caribolle, elle est la maîtresse du village. D'ailleurs la moitié des guerriers du bourg doit être ici.
- Les orgies sont données par la très généreuse Sulwya, une fois par mois, une vieille coutume qui était tombée en désuétude.
- Il y a bien une fort belle fille d'Escargaeh... elle va être présentée...
- Il y a des accords avec les mingols DC 18. On ne peut pas compter sur grand monde pour protéger Caribolle, une sorte de tribu sert à acheter la paix...

Ihélune !

La dame frappe dans ses mains, et le silence se fait, les regards se tournent vers l'estrade. On amène une fort belle jeune femme sous une cape noire devant l'estrade. Soudain, la musique se fait entendre et la cape tombe. Ihélune ! Maquillée d'un intense noir aux yeux et aux lèvres, vêtues de voiles de riches soieries orientales presque transparentes, elle porte également de lourds bijoux d'or. Deux gros bracelets, deux belles chevillères et un collier d'or massif rappellent étrangement ceux qu'on fait porter aux esclaves. Son charme n'est plus celui que vous connaissez, mais sa beauté, coté sulfureux est éclatante, envoutante, elle éclipse toutes les autres.

Ihélune danse un moment une sorte de danse du serpent torride devant la maîtresse de cérémonie qui la dévore des yeux, ses voiles de tombent un par un...

Elle finit par se prosterner devant Sulwya et par déposer un baiser sur son pied. Sulwya fait une

moue de satisfaction puis l'enchaîne à son trône avec une longue chaîne dorée.

- Elle est visiblement droguée ou envoutée, on le voit à son regard. DC15.
- Si les PJ lui parlent et arrivent à contrer le charme qui est sur elle, par exemple en la charmant à leur tour, ou en le dissipant, elle reviendra à elle et se rendra compte de la situation.
- Un homme l'a amené jusqu'ici, elle était dans un état second. La description de l'homme correspond à celle de Palatar. Il est parti en emportant son collier, le collier qu'elle a depuis sa naissance, la seule chose qui la rattache à sa famille (elle vient de Burh Chep).
- Sulwyn s'apprête à partir dans les montagnes rejoindre les maîtres de la longue nuit. Ils maîtrisent l'Art, comme elle, ce sont eux qui la veulent et qui veulent le collier. Il faut absolument retrouver ce collier...
- Ils pensent certainement avoir Ihélune de leur côté...

Agir maintenant serait suicidaire et prématuré. Mieux vaut attendre le lendemain, et tenter de retrouver le collier.

La piste de la longue nuit

Dès le lendemain, un groupe d'une vingtaine de cavaliers quitte Caribolle. Tous sont encapuchonnés et visages masqués. Ihélune est de la partie.

La dame se dirige grâce à l'étoile sombre, un pendentif qui lui indique la vallée cachée où se déroulent les sombres rites.

Le voyage dure quelques jours, ils se dirigent vers la secrète vallée du sang noir afin d'y être pour la nouvelle lune.

Au troisième jour une quinzaine de mingols apparaissent sur les contreforts des hautes terres puis fondent sur le groupe... qui ne semble pas s'en inquiéter. Sulwya règle les choses avec Sobotai le chef des mingols en lui remettant une bourse. Les guerriers mingols escortent le groupe jusqu'à une grande grotte. Chose étrange, les PJ ont bien l'impression qu'à cause des brouillards qui noient les sentiers sinueux de ces vallées de sapins noirs, ils auraient bien du mal à retrouver cette caverne...

Les guerriers tribaux tranchent étrangement avec le groupe d'hommes et de femmes encapuchonnés. Les guerriers et mercenaires restent devant la caverne et gardent les chevaux alors qu'un camp est improvisé. Il y a une cinquantaine de guerriers avec leurs montures ici. Les membres de la secte pénètrent dans la caverne.

La caverne : une sombre caverne finit par aboutir à la grotte du troll. Habituellement on lui dit le mot de passe « Grrashnack », c'est son nom...

1. Il s'agit d'un **Troll** qui n'entend pas qu'on entre chez lui impunément !
2. Son **loup géant** garde la cuisine, des corps sont suspendus comme des jambons...

3. Chaque point bleu est un lézard shocker, si on passe en silence dans cette caverne rocheuse, ils sont en surplomb, ils n'attaqueront pas. DC 16. Si on les agresse ils attaquent...

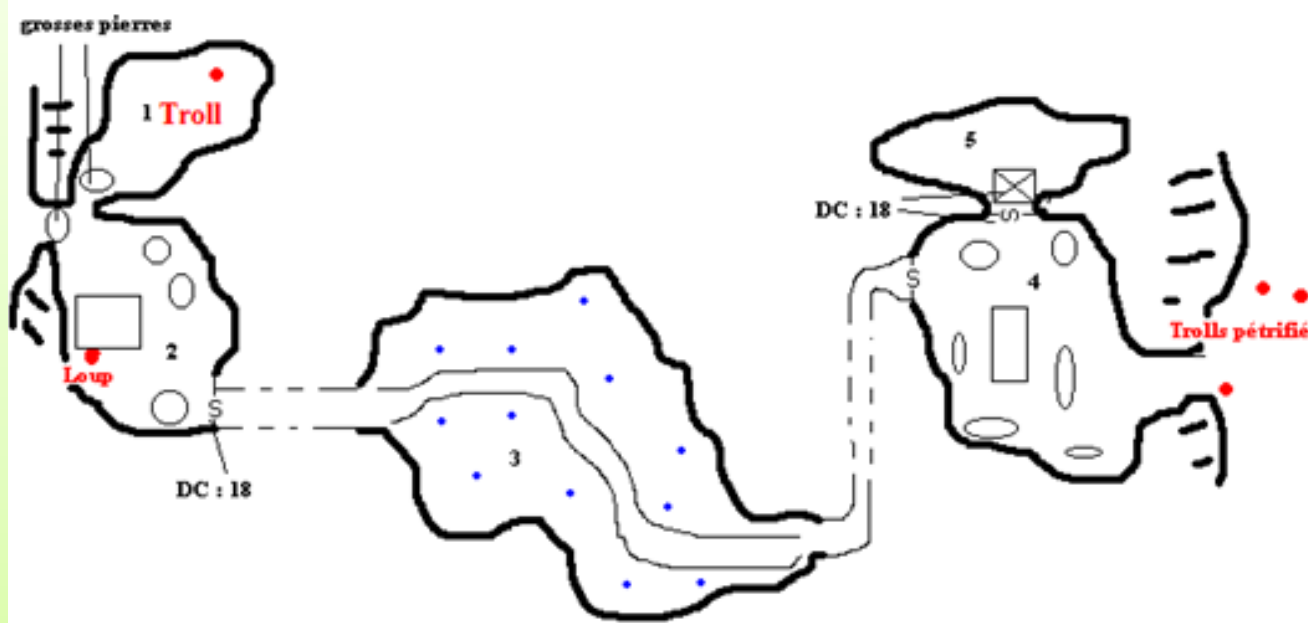
4. **La caverne des trolls**. Vide. Les trolls sont dehors mais ont été pétrifiés.

5. **Le trésor des Trolls**. Le piège est une chute de rochers 6-60 (AD*15 pour les critiques) qui scelle l'entrée. Trésor : 2000 couronnes d'or, 1 épée courte *2/*3 contre changeurs de forme. 1 épée à deux mains *1, 1 masse *1 *1-6 d'électricité. 1 maille *1, 1 maille - 2.

Troll I: *2 AC 19 HP 69 AD *14/*9 ou *9/*9/*4 DG 2-12*7 ou 1-6*6*2/1-6*3 Régénération 5/rd.

Loup géant Ac : 17 HP : 45 At : *10 DG : 1-8*6 trip,scent

Lézard shocker Ac : 16 HP : 13 At : *3 DG : 1-4 dégats d'électricité 2-16 par shocker groupés (save réflex 10*nb lézards pour moitié)



La cérémonie de la longue nuit.

La sortie de la caverne donne sur une vallée cernée de parois abruptes aux pierres sombres, garnie de sapins noirs : la vallée du sang noir. On croirait distinguer dans les parois rocheuses et découpées d'énormes faces et gueules de monstres hideux et terrifiants, comme s'ils étaient tapis dans le noir de la roche...

Au fond de la vallée à quelques centaines de mètres devant vous, une cinquantaine d'adorateurs écoutent la harangue d'un homme qui les surplombe depuis un promontoire dans la falaise. Il tient un discours hargneux avec une voix surpuissante qui résonne à travers toute la vallée, lui est vêtu de blanc, tout comme l'homme qui se tient derrière lui dans l'entrée de la grotte par laquelle il a dû accéder à cette corniche naturelle. D'autres hommes et femmes vêtus de robes blanches à liserés noirs se tiennent devant les fidèles agenouillés, ils ont tous le regard fier et intense trahissant une grande puissance contenue.

Le discours d'Orduclax, le maître de la secte noire, fait référence *aux loups*, au *livre noir des loups* et au trésor gardé par *la garde de pierre*. Il se réjouit d'accueillir une recrue de choix « dont le sang viendra grossir notre puissance »... il y a un autel de sacrifice devant lui.

Au dernier rang des fidèles est une sorte de rocher plat sur lequel nombre d'offrandes ont été déposées : des bijoux, de l'or des sacs divers...

☉ Thélune a été enchaînée au rocher. Les charmes qui pesaient sur elle sont dissipés.

☉ Le collier de Thélune est là. Perception DC 12. Deux fidèles gardent les offrandes.

2 Fidèles : Gu 3: 1 *1 AC 19 HP : 24 AD *7
DG 1-6*3.

Tout le problème est de ne pas donner l'alarme. Si les premiers fidèles tournent le dos, quelques mètres devant les PJ, l'orateur pourrait bien voir qu'il se passe quelque-chose. Il est cependant possible de s'approcher à quelques mètres du rocher des offrandes au prix d'un petit détour sous les branches des sapins noirs qui bordent la clairière. (Bonus de *6 à discrétion).

Si les PJ trouvent une ruse plausible pour éviter les mingols du campement, ils peuvent rentrer sans encombres jusqu'à Escargae. (1 à 2 semaines suivant leurs jets de pistages).



Le secret des tours

Lihélune n'est pas loin de penser que l'envoyé de la longue nuit a manipulé Napias afin qu'il monte cette secte fantaisiste uniquement pour la prendre, elle. D'après Sulwyaia, elle avait une grande importance de par sa naissance. Et c'est à Burh Chep, chez ses parents (le thyn de Burh chep) qu'on pourra en apprendre plus...

La mère Michèle.

A burh chep, on est bien content de revoir les sacripants ! Gaedeling et Jenyva les parents de Lihélune savaient qu'un jour les questions viendraient... Ils ne sont pas ses parents. Elle avait été recueillie par la mère Michèle qui, à l'époque, a jugé plus sûr de la mettre au village chez eux. Jenyva venait de perdre sa fille, bébé, et Lihélune l'a remplacée. Même à Burh Chep on n'y a vu que du feu.

La mère Michèle est bien contente de retrouver au Maedwe ses enfants qui ont grandi ! Elle a toujours des enfants ici, des jeunes orphelins et ne semble pas affectée par le poids des années. Elle est toujours la même, une dame âgée, certes, mais étonnamment vigoureuse et dont on serait bien incapable de dire l'âge. Bien entendu, elle est avide d'entendre des nouvelles de ses anciens protégés.

Il est temps d'en dire plus sur Lihélune : Elle a été recueillie toute bébé, et elle avait un collier au cou, le même qu'elle a aujourd'hui. C'est un cavalier qui l'a portée jusqu'à Burh Chep et il l'a déposée au Maedwe . Le cavalier venait de loin, très loin, de l'autre côté des monts brumeux. Du sang elfe coule dans les veines de Lihélune, ça s'est vu tout de suite. Le cavalier l'a mise à l'abri loin des siens à la suite d'une prophétie et parce qu'on en voulait à sa vie, ce n'était pas une orpheline de la peste.

La garde de pierre : Oh ! Ce n'est pas bien difficile ! On croirait que vous n'êtes pas d'ici ! Ce sont les tours sur les collines ! D'ailleurs vous y êtes déjà allés non ? Alors que je l'avais défendu !

Le secret des gardes de pierre.

La tour du vent est aujourd'hui déserte, les orcs s'en sont allés.

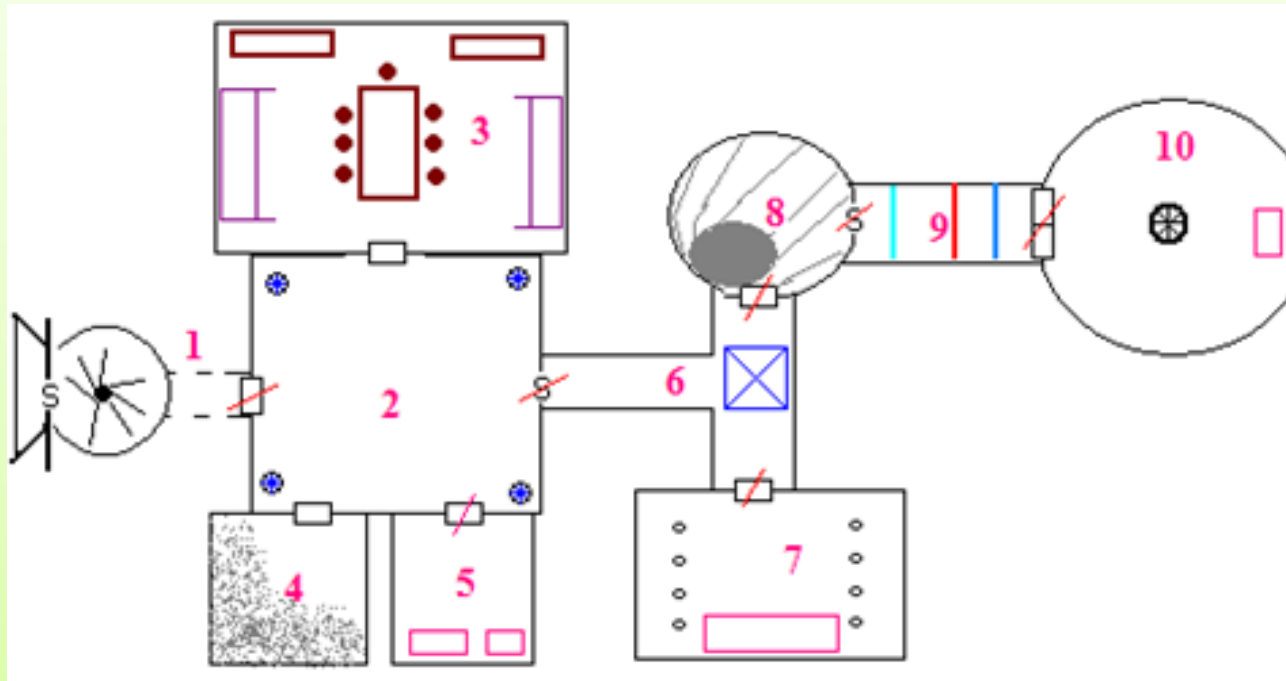
Tout en haut, est la grande chambre avec la superbe cheminée de pierre ornée des armes du royaume de lune.

Un passage secret est dans la cheminée DC 25 à trouver et impossible à ouvrir à moins de comprendre l'énigme.

Au milieu de la lune des armoiries (Une licorne dressée sur ses pattes arrières, surmontée d'une lune et de trois étoiles), il y a un petit emplacement qui peut accueillir le collier de lune de Lihélune. Cela fait apparaître des lettres d'argent, presque irréelles :

*« Toujours changeante et toujours la même,
Joyau dans son écrin noir constellé de gemmes,
Ou perle dans la mer, elle ne cesse jamais son voyage.
Qu'elle visite la maison de la dame d'amour et lui rende hommage,
Puis celle du seigneur de la guerre le laissant sans voix,
Qu'elle fauche enfin au firmament et elle ouvrira la voie. »*

Le plafond a été peint comme une carte du ciel, on y trouve les diverses constellations. Il faut trouver une petite encoche dans la maison de Vénus (la planète est peinte) DC23 puis dans la maison de mars (idem) avant de trouver la dernière dans la faucille. Des jets d'astronomie ou de connaissance des mystères peuvent aider (DC 15). A chaque fois, il faut introduire la lune du collier. Ceci ouvre le passage secret.



1. **La porte des chambres secrètes.** Au bout d'un escalier en colimaçon de pierres blanches, il y a une belle porte de bois ferré d'acier brillant. DC 25.
2. **La salle de garde.** Dans cette grande salle carrée, au quatre coins, sont des statues de femmes elfiques en armes, elles s'animent pour attaquer les étrangers. Le mot de commande a été oublié depuis bien longtemps... Sur les murs sont écrites des phrases en elfe : « Celui qui affrontera le gardien passera à travers le vide, le gel, le feu et l'orage. Celui qui ne les craint pas pourra affronter celui qui ne les craint pas.»

Statue caryatide :

1*3 AC 22 HP 50 (dureté 8) AD*12 DG 1-10*9. Lorsqu'elle est touchée, l'arme qui la touche doit réussir un jet de fortitude DC13 ou se briser.

3. **La salle du conseil secret.** C'est ici que le capitaine de la tour, voire le général des gardes de pierres, pouvait se réfugier et tenir ses conseils avec ses officiers et mages. Les choses sont restées en place,

mais il n'y a plus rien d'utile hormis de beaux chandeliers elfiques ouvragés en argent (4x20 gp). Il y a cependant un coffre de pierre secret dans un des murs. Si on le trouve DC 30 et qu'on réussit à l'ouvrir DC30, il révèle une énorme pierre sphérique blanchâtre (1m de diamètre), presque translucide, qui va se positionner toute seule au centre de la table. C'est un palantir de l'ancien temps (!), on peut distinguer des paysages montagneux aux monts enneigés reflétant un ciel bleu profond et des vallées verdoyantes parcourues par des torrents bleutés si on se concentre dessus...

4. **La pièce effondrée.** Un monstre souterrain y a fait son antre, il peut fouir à travers la terre et sortir ainsi à l'extérieur. C'est un basilique, un vrai cette fois-ci ! Il ne se retourne et n'apparaît qu'au deuxième round et les PJ peuvent reconnaître la bête s'ils ont vu le petit.

Basilique : 1-1 AC 19 HP : 45 AD*8 DG 1-8*3. Regard pétrifiant DC13.

5. **La chambre des coffres.** Deux coffres sont au fond de la pièce, ils contiennent encore la dernière paie des garnisons des tours qui ne fut jamais distribuée. Les deux coffres sont verrouillés DC 25. Le premier contient 1000 écus d'argent ainsi que 80 écus d'or et le second 5000 écus de cuivre.

6. **Le passage secret.** Il est DC 25 et n'est pas piégé. Mais le couloir, lui, est piégé ! Si on passe au centre du « T » trois sorts de foudre se déclenchent. Ils sont lancés des trois bouts des couloirs et convergent vers le « T ». 3x 8d6 foudre DC 18 pour moitié.

7. **La bibliothèque cachée.** On y trouve quelques livres encore lisibles, dont un qui relate la fondation de Sandofin et fait une allusion comme quoi cette ville fût l'ancêtre du royaume de lune. Un autre parle de la chute du royaume et du grand trésor de lune, mais ne donne aucun détails... tout le reste est illisible. Il y a également deux livres de magie elfiques (DC 25 connaissance des mystères pour les comprendre, 1 tentative/lvl) le premier permet d'acquérir 100-1000 xp et le second contient une liste de sortilèges (à l'appréciation du MJ). On trouve également ici 5 potions : 1 potion qui change la pierre en chair, une qui change la chair en pierre, une qui protège du froid, une qui protège de l'électricité et une de grands soins (3d8+10). Elles sont étiquetées en elfe.

8. **L'épreuve du vide.** C'est la première épreuve pour accéder au trésor. La salle est un puits sans fond, si on y jette quoi que ce soit, cela tombe en une chute sans fin. En fait, la chute est en boucle et l'objet repasse devant les PJ quelques secondes plus tard. Si quelqu'un tombe ici il heurtera fatalement un mur pour 1-6x1-6 de dégâts. Et ces fracassements peuvent se répéter...

Il y a un petit « trottoir » invisible de 50 cm de côté qui fait le tour de la pièce et qui permet d'accéder au passage secret DC20. Marcher dessus requiert un jet d'escalade DC 10 ou une autre compétence appropriée. Si on le voit la difficulté est réduite à 5.

9. **La triple épreuve.** Au fond du couloir, il y a une grande double porte, mais entre le début du couloir et le fond sont trois espèces de « porte » colorées et intangibles. La première est bleuté, très pale, et semble très légèrement onduler. Quiconque la traverse subit une attaque AT* 10 de froid jet contre jet contre un jet de réflexe en cas d'échec 5d6 + une éventuelle critique de froid.

Le second paraît rouge et pousse des volutes vers le haut (idem mais de feu).

Le troisième est d'un bleu électrique et crépitant (idem mais d'électricité).

On peut se protéger des murs grâce à des sorts de protections divers.

Si on se persuade de ne pas craindre ces éléments (volonté DC15) on passe à travers sans encombre.

10. **La salle du trésor.** La porte s'ouvre naturellement pour qui a passé les trois murs sans dommages, sinon il faut crocheter cette lourde porte de bronze DC25.

Dedans une belle statue de dragon qui garde jalousement un coffre derrière elle...

Soudain ses yeux de rubis s'allument !

Dragon de pierre : T : *2 AC : 22(dureté 5) HP : 50 AT : *10/*6/*6 DG : 1-8 *3/1-6*2 x2.

Souffle (tous les 1-4 rounds) : boule de feu dans la pièce 6d6. Si on lui enlève ses deux yeux de rubis (en les visant à -5) il est détruit.

Sur les murs, on peut voir la cité de lune représentée, la cité de Sandofin.

Dans le coffre : On trouve une grande clef en mithril ornée de bijoux. C'est une clef qui fait presque 50 cm de long. Elle est magique mais on ne peut lire sa magie...

Il y a également, un anneau d'évasion (donne « l'évasion » du voleur), une dague +1 de feu (+1-6), un anneau d'ombre qui donne +10 à « se cacher » pourvu qu'il y ait de l'ombre.

Epilogue

Libélune est bien une princesse, fille d'une lignée descendant de l'antique royaume de lune, lorsqu'à l'âge d'argent, les elfes régnaient sur ce monde.

Ses pouvoirs magiques commenceront à se révéler après cette aventure, le MJ peut en faire une mage ou une prêtresse du ciel suivant ses besoins. Elle peut rester un PNJ ou devenir un PJ pour les aventures suivantes.

La clef de mithril est, bien entendu, une des clefs de l'antique royaume. Elle permettra d'ouvrir la porte d'une cité secrète dans un scénario ultérieur...

Les PJ n'ont plus qu'à s'armer de patience !

Libélune, mage ou prêtresse de niveau 7.



For 8 ; Int 16 ; Sag 16 ; Con 11 ; dex 14 ; Cha 12
Beauté 18. HP 25 AC 14 AD +5 DG 1-4
(dague +1). Sortilèges.

Le secret de Libélune

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.