

Soirées enquêtes

AUX TROIS HEROS



Corinne et Thibaut HENIN

Aux trois héros

Des mêmes auteurs

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

- **Meurtre à Manchester**, Décembre 2012
- **Explosion chez Breizh Technology**, Décembre 2013
- **Underground Exploration**, Décembre 2014
- **Negociations**, Décembre 2015
- **Année folle**, Décembre 2016
- **Aux trois héros**, Décembre 2018

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

Aux trois héros

Soirée enquête pour 13 joueurs

Septembre 2019

© 2018, Corinne et Thibaut HENIN, *Creative Commons by-nc-sa*¹.

Édition : *les arsouyes*²

Impression : *Lulu*³

ISBN : 978-2-9566985-1-7

Dépôt légal : Septembre 2019

Les illustrations de couvertures ont été élaborées à partir d'images disponibles sur *Pepper & Carrot*⁴ sous licence *Creative Commons 4.0 by*⁵ et sur *flickr*⁶ du *domaine public*⁷ :

- **Pepper & Carrot, Episode 4** de David Revoy

<https://www.peppercarrot.com/fr/article243/episode-4-moment-of-genius>

- **IMG_9172** de Jérôme Choain

<https://www.flickr.com/photos/jcfrog/7636667246/>

1. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>

2. <https://www.arsouyes.org>

3. <https://www.lulu.com/>, Siège social à Raleigh, N.C., USA

4. <https://www.peppercarrot.com/>

5. <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.fr>

6. <https://www.flickr.com>

7. <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>

SOMMAIRE

Sommaire

Sommaire	vii
Première partie Avant de commencer	1
1 Introduction	3
2 Comment jouer	5
3 Univers	9
4 Comment organiser une soirée enquête	15
5 Trame de l'histoire	21
Deuxième partie Les personnages	31
6 Etrix, Déesse des Ténèbres	33
7 Victalynn Fletcher	37
8 Alilyassa Darkeyes	41
9 Aurastep	45
10 Bellannan Droverson	49
	vii

AUX TROIS HÉROS

11 Cruward Waveharp	53
12 Gurmorel Shieldheart	57
13 Leoian Dragonsbane	61
14 Norben Silverkin	65
15 Olofire Dryadson	69
16 Pruhana Spelloyal	73
17 Quorry Tigersoul	77
18 Ravaerris Carter	81
19 Xanros Armorsmith	85
20 Zanril Chandler	89
Troisième partie Annexes	93
A Indices	95
B Langue magique	105
C Médaillon	109
D Parchemins	113

Première partie

Avant de commencer

Chapitre 1

Introduction

Ce document est le scénario complet de *Aux trois héros*, une soirée enquête pour 13 joueurs.

1.1 Synopsis

Au fond de sa vallée boisée, Sqonsmenron n'a plus grand chose à voir avec le petit village reculé qu'il était autrefois. L'industrie du bois y est maintenant florissante et les échanges commerciaux avec la capitale ont dynamisé l'économie locale. Depuis cette renaissance, de nombreux aventuriers font maintenant le voyage pour chercher fortune dans les mines abandonnées des montagnes environnantes.

Au centre du village, l'*Auberge des Trois Héros* sert de point de ralliement pour tout ce que la région compte de voyageurs, guerriers, druides et autres *experts en serrurerie, horlogerie et pièges*.

Ce soir, *Marcaryn Fiedlerson*, la serveuse que tout le monde adorait a été retrouvée morte, le corps déchiqueté par un monstre. La rumeur s'est enflammée, certains parlent d'un loup garou, d'autres du retour de la Déesse des Ténèbres...

1.2 Organisation du scénario

Ce scénario a été conçu pour être utilisé tel quel. Vous n'avez pas besoin de connaître les soirées enquête ou même l'univers médiéval fantastique. Savoir lire, compter et utiliser une photocopieuse devrait suffire.

La première partie vous expliquera ce qu'est une soirée enquête, l'univers du scénario et comment l'organiser. La partie suivante contient les fiches de personnages.

Chapitre 2

Comment jouer

2.1 Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Vos amis vous ont raconté des souvenirs mémorables, votre libraire ou votre vendeur de jeux préféré vous a vivement conseillé de vous y essayer mais au fond, vous ne savez pas vraiment de quoi il retourne ... Cette section est faite pour vous.

« Une soirée enquête est un jeu dans lequel les joueurs interprètent un personnage et tentent de résoudre une enquête le temps de la partie. »

Il existe de nombreuses variantes autour de ce principe : avec ou sans meurtre, avec ou sans objectifs pour les personnages, ... Chaque scénario propose son propre système de jeu avec ses règles particulières plus ou moins compliquées, mais dans l'ensemble, les soirées enquêtes se résument toujours à *jouer un rôle le temps de la partie* et surtout à passer un bon moment.

Aux côté des joueurs, se trouve l'organisateur. Il a lu le scénario, sait donc tout sur les personnages et le fin mot de l'histoire. Son rôle est de distribuer les rôles aux joueurs et de garantir que tout se passe bien. Il sert d'arbitre (rarement) et d'oreille attentive (souvent). Il peut y en avoir plusieurs mais par la suite, nous parlerons d'eux au singulier.

2.2 Avant la partie, la feuille de personnage

Avant la partie, l'organisateur va vous envoyer votre fiche de personnage. Cette fiche contient tout ce que vous devez savoir du personnage que vous allez interpréter pendant la soirée : une partie de sa vie, les raisons de sa présence, ce qu'il sait déjà des autres personnages et tout un tas de détails importants.

Lisez-là mais n'en parlez à personne mis à part à l'organisateur, vous ne savez pas ce que les autres joueurs savent de vous, évitez de leur en dévoiler trop avant même de commencer.

Si vous voulez poser des questions, ne les posez qu'à l'organisateur ; *certaines connaissances naissent de la question*¹. Si l'organisateur ne vous répond pas, ou vous répond qu'il ne peut rien dire, c'est normal, il a ses raisons ; parfois certains éléments doivent rester secrets, vous pourrez les découvrir pendant la partie.

Avant la partie, n'hésitez pas à préparer un costume. Il ne doit pas forcément être très élaboré mais choisir un vêtement plutôt qu'un autre, quelques accessoires, participent à l'ambiance du jeu, ce qui vous aidera à rester dans le rôle pendant la partie.

2.3 Pendant la partie, vivez votre personnage

Pendant la partie, vous allez incarner un personnage, jouer son rôle. Comme au théâtre mais le public et les gradins en moins. Vous allez donc essayer de comprendre ce qu'il se passe et tout faire pour remplir vos objectifs.

Pour jouer, aller simplement discuter avec les autres. Échangez des informations avec eux, interagissez, demandez-leur des services, utilisez vos pouvoirs, ... bref agissez comme si vous étiez vraiment ce personnage que les autres croient que vous êtes.

La découverte de l'histoire se fera petit à petit. En découvrant des indices, en échangeant des informations, vous vous ferez votre propre idée de la situation. Idée qui changera au fur et à mesure que d'autres informations viendront compléter le puzzle.

1. par exemple : « *Est-ce que le meurtrier sait qu'il est meurtrier ?* », les autres joueurs savent immédiatement que vous ne l'êtes pas.

2. COMMENT JOUER

Les objectifs qui vous sont fixés sont là pour vous donner une direction. C'est le moteur de votre personnage, ce qu'il veut accomplir, et donc ce que vous voulez accomplir aussi. Il est possible que ces objectifs deviennent impossibles². Dans ce cas, rien n'est perdu : demandez-vous ce que ferait votre personnage et agissez de la sorte. Après tout, votre objectif principal c'est de vivre dans la peau de votre personnage et vous amuser.

En cas de problème, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas seul. Les autres personnages, les autres joueurs et même l'organisateur peuvent vous aider. Pour l'organisateur, il est d'ailleurs là pour ça. En cas de problème, ne restez jamais tout seul, vous perdriez votre temps.

2.4 Règles du jeu

Dans une soirée enquête, il y a peu de règles. Les règles sont surtout là pour garantir l'ambiance ou permettre d'effectuer des actions qui ne sont pas possibles autrement.

2.4.1 Règles de base

En jeu, hors jeu Lorsque vous incarnez votre personnage, on dit que vous êtes *en jeu*. Au contraire, lorsque vous êtes vous-même, on dit que vous êtes *hors jeu* (lorsque vous posez des questions à l'organisateur par exemple).

Fair play Il vous est demandé de jouer honnêtement. Si vous tombez sur la feuille d'un autre personnage, ne la lisez pas. Si vous entendez une conversation hors jeu, ne l'écoutez pas. Ça gênerait tout le plaisir de jouer.

Pas de violence Même si vos personnages sont en conflit, n'en venez pas aux mains (un accident est si vite arrivé). Le feriez-vous dans la réalité ? Dans ce domaine, privilégiez la diplomatie ou les pouvoirs spéciaux de votre personnage.

Ne vous isolez pas Même si vous ne voulez pas dévoiler vos secrets à n'importe qui, laissez les autres joueurs vous interrompre dans vos conversations. Imaginez ce que vous penseriez si, lors d'une soirée, un couple s'enfermait dans une chambre et refusait qu'on les dérange.

2. parfois, c'est même voulu.

AUX TROIS HÉROS

2.4.2 Règles spécifiques

Indices. Tous les joueurs disposent de 8 indices à propos des personnages. Quand vous voulez, demandez en un (ou plusieurs) à l'Organisateur.

Lancer un sort. Si votre personnage dispose de pouvoir magique (*Druides, rôdeurs, paladins & Bardes*), vous pouvez lancer un sort. Pour cela, vous devez prévenir l'organisateur puis réciter l'incantation inscrite sur un parchemin (en la lisant ou de mémoire).

Arrestation. Les membres du *Guet* peuvent chacun *arrêter* un personnage. Une fois leur choix communiqué à l'Organisateur, l'arrestation sera effective à l'issue de la partie.

2.5 Après la partie

Lorsqu'il jugera que c'est l'heure, l'organisateur vous notifiera la fin de la partie. Après un éventuel petit questionnaire, il vous annoncera ce que vos personnages sont devenus à la suite de leurs actions. Si les fiches de personnages sont le prélude de l'aventure, cette étape est l'épilogue.

Il est ensuite d'usage de laisser tout le monde discuter de la partie, de son personnage, de ses intrigues et autres à batons rompus, la partie est finie, vous pouvez maintenant tout vous dire et raconter comment vous avez vécu cette aventure et voir comment les autres l'ont ressentie.

Chapitre 3

Univers

Cette histoire se déroule dans un monde *médiéval fantastique*. Les adeptes de *Donjon & Dragons*¹ ne seront pas dépayés puisque cette histoire y puise une grande part de son inspiration. Les adeptes d'autres univers du même genre y retrouverons leurs repères également. Pour tous les autres, pas de panique, ça n'est pas très compliqué.

3.1 Médiéval fantastique

Comme le nom l'indique mal, cette histoire se déroule dans un monde qui tient à la fois au *médiéval* et au *merveilleux* (*fantasy* en anglais). En fait, on aurait plus vite fait de dire qu'il s'agit d'un *conte merveilleux moyen-âgeux* mais ça sonne moins bien². Le canon du genre étant l'aventure d'un chevalier venu libérer une princesse des griffes d'un dragon.

De manière générale, vous pouvez faire confiance à votre *inconscient collectif* mais pour partir sur des bases communes, voici quelques éléments du jeu qui peuvent être utiles.

1. Surtout ceux de la version 3.5.

2. Le terme *fantastique* est en fait une erreur de traduction qui est restée, le terme plus approprié serait *merveilleux*. Alors que le *fantastique* considère les événements surnaturels comme étranges voir impossibles et source d'angoisses, le *merveilleux* les trouve tout à fait normaux et s'en accomode fort bien.

3.2 Les aventuriers

Vos personnages sont tous des aventuriers. Leur vie consiste à se confronter à tout un tas de défis, les plus épiques les uns que les autres et d'en ressortir grandis³ (et plus riches). Suivant ses aptitudes, chacun aura une manière différente de résoudre ces quêtes.

Les guerriers. privilégient les armes, les armures et la force brute pour résoudre n'importe quel conflit. Ils consacrent une bonne partie de leur temps à l'entraînement martial et à compléter leur équipement. Ils forment la base de toute équipe d'aventurier qui se respecte, tantôt leader, tantôt exécuteur de basses besognes.

Les paladins utilisent la force de leur foi pour décupler leur force physique. Ils obéissent à une discipline de fer et sont d'une loyauté sans faille envers leur dieu qui, en échange, leur octroie des pouvoirs magiques divins. Ils sont toujours en première ligne dans le combat cosmique entre le bien et le mal.

Les rôdeurs protègent leur communauté et traquent les créatures qui pourraient la menacer. Indépendants, ils sont toujours sur le terrain pour patrouiller ou éloigner les dangers, souvent loin de tout confort ou de toute civilisation. Guides et éclaireurs hors pairs, ils sont essentiels pour qu'une aventure réussisse.

Les druides ont juré de préserver l'Équilibre. Ils vivent au sein de la nature, qu'ils ont juré de protéger, et font office de guide spirituels pour les populations alentour. Ils peuvent partir à l'aventure si l'équilibre naturel est menacé. Leurs pouvoirs magiques divins, et leurs compétences médicales sont alors très appréciées.

Les roublards s'appuient sur la discrétion, la ruse et l'ingéniosité pour rebondir dans n'importe quelle situation. La plupart vivent dans l'ombre (cambrioleurs, assassins ou escrocs), mais certains ont choisi la lumière (serruriers, diplomates ou négociant). Aucune aventure n'est possible sans un roublard pour ouvrir le chemin.

Les bardes galvanisent leurs coéquipiers en façonnant la magie profane au travers de leur chants. Voyageurs curieux de tout, ils sont éternellement à la recherche de nouveaux récits, légendes, aptitudes et connaissances. Ils rejoignent souvent des aventuriers pour participer à leurs exploits et pouvoir les raconter ensuite.

3. ce qui se traduit, dans les jeux de rôles, par des gains de *points d'expériences*. Ceux-ci permettent de résoudre de plus grands défis et de gagner toujours plus d'expérience.

3. UNIVERS

3.3 Les créatures

Le monde n'étant que très partiellement civilisé, les aventuriers rencontreront inévitablement tout un tas de créatures plus ou moins dangereuses lors de leurs explorations. La liste complète étant bien trop longue⁴, en voici quelques uns.

Les gobelins sont des être humanoïdes de petite taille (1,20 m), fondamentalement maléfiques qui vivent en très grand groupe dans des souterrains ou des mines abandonnées d'où ils opèrent des raids de pillage. Considérés comme de la vermine et une proie facile par les aventuriers qui n'hésitent pas à les massacrer.

Les lycanthropes, ou *loup-garou*, sont des humains qui se transforment involontairement en loup de très grande taille. Sous cette forme, ils sont alors incontrôlables, très violents et peuvent détruire tout ce qui est en travers de leur chemin. La lycanthropie est une maladie contagieuse qui se transmet lors d'une blessure infligée par la créature.

Les dieux sont des êtres qui président et régissent l'Univers, chacun ayant ses propres attribution (*e.g.* la vie, la mort, la guerre, la beauté, la nature, ...). Ils tirent leurs puissance de la dévotion de leurs adeptes en échange de laquelle ils leur attribue des pouvoirs. La plupart du temps occupés à leurs propres affaires, certains s'incarnent parfois dans le monde réel.

3.4 La Magie

Il s'agit de la capacité de certaines personne à agir sur la réalité et la modeler suivant leur propre volonté. Cette compétence particulière est très rare et nécessite un entraînement spécifique, plus ou moins exigeant suivant la voie choisie.

Magie Divine. Regroupe les pouvoirs et sorts octroyés par l'intermède d'un dieu. Cette forme de magie n'est accessible qu'aux druides, aux paladins et dans une certaine mesure, aux rôdeurs⁵.

4. Par exemple, pour Donjon & Dragons 3.5, Le *manuel des monstres* en contient 218. Auxquels il faut ajouter les manuels des monstre n°2, 3 et 4, ainsi qu'une dizaine d'extensions.

5. Techniquement, elle est aussi accessible aux prêtres mais aucun ne sera présent ce soir.

AUX TROIS HÉROS

Magie profane. Regroupe les pouvoir et sorts tirés directement de l'essence même de l'Univers. Cette forme de magie n'est accessible qu'aux bardes⁶.

Incantation et parchemins. Pour lancer un sort, il est nécessaire de réciter l'incantation correspondante et, une fois le sort lancé, il disparaît de la mémoire et nécessite de le mémoriser de nouveau.

Pour éviter de le retenir, il est possible d'inscrire une incantation sur un parchemin. Il suffit alors de lire le parchemin pour obtenir l'effet du sort. Une fois utilisé, le parchemin perd ce pouvoir et doit être fabriqué de nouveau.

3.5 Géographie

Cette aventure se déroule dans une région tempérée, relativement civilisée et organisée en comtés dont voici la carte et les quelques lieux remarquables.

Sraanpoon est la capitale du comté de *Srenvemvon*. Il s'agit d'une ville dynamique où il fait bon vivre.

Sqonsmenron est une petite ville, au fond d'une vallée boisée qui tire sa croissance toute récente à l'exploitation forestière. De nombreux aventuriers viennent y chercher fortune en y explorant les mines abandonnées infestées de gobelins.

L'auberge des trois héros est le centre névralgique de *Sqonsmenron*. Tout comme les autres infrastructures locales, c'est la propriété d'Olofire Dryadson.

6. De même, on compte également les magiciens, sorcier et autres ensorceleurs, mais aucun n'a fait le déplacement.

3. UNIVERS

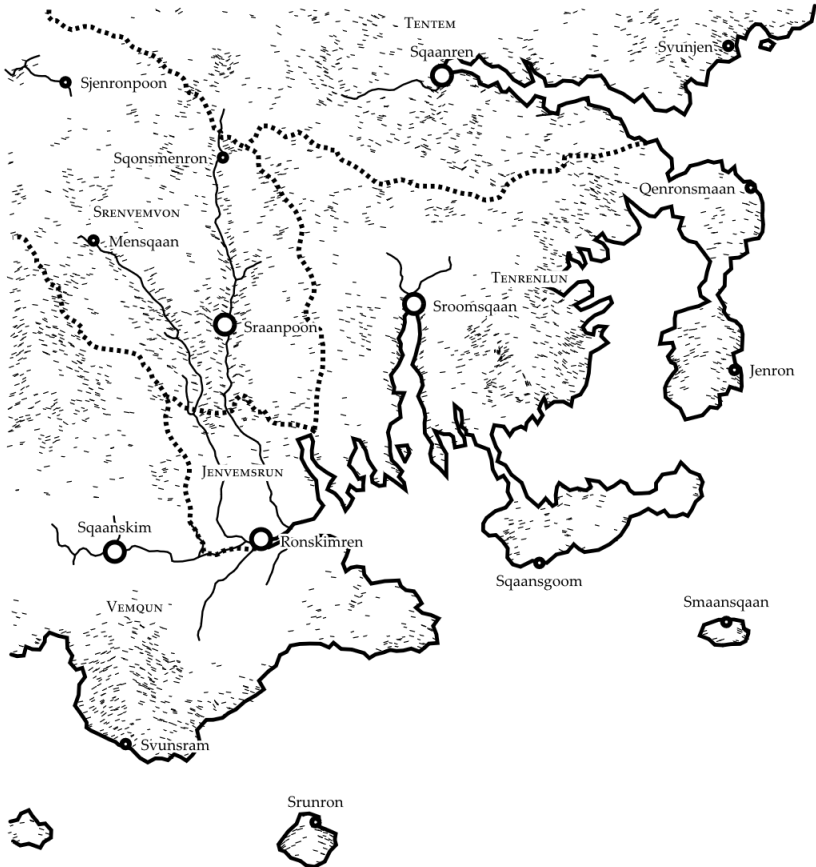


FIG. 3.1 : Carte régionale

AUX TROIS HÉROS

Chapitre 4

Comment organiser une soirée enquête

Si vous n'avez jamais organisé de soirée enquête et ne savez pas comment vous y prendre, cette section est faite pour vous.

L'organisation d'une soirée enquête n'est pas difficile mais nécessite un peu d'organisation. Vous allez être le garant de la soirée et vos joueurs comptent sur vous. C'est une tâche stressante au début mais très gratifiante en fin de compte.

4.1 Avant la partie

Si vous n'avez pas encore réuni vos joueurs, il est temps de trouver les personnes qui aimeraient participer.

Une fois vos joueurs sélectionnés, vous devez attribuer les rôles. Pour ça, lisez attentivement les fiches de personnages et si besoin, envoyez un questionnaire à vos joueurs pour déterminer quel rôle leur plairait le plus. Ne négligez pas cette étape car si un joueur ne se plaît pas dans son rôle, il peut nuire à l'ensemble de la partie.

Dès que la distribution est réalisée, vous pouvez leur envoyer leur fiche de personnages ainsi que les chapitres *Comment jouer* et *Univers du jeu*. Envoyez aussi l'annexe sur l'écriture magique aux druides et au paladin (mais pas à la barde qui n'a pas été initiée). N'hésitez pas à utiliser une

AUX TROIS HÉROS

photocopieuse.

Choisissez une date et un lieu qui permettent à tout le monde de venir. Si un seul joueur manque à l'appel, la partie ne peut pas avoir lieu. Ce scénario est prévu pour durer 4 heures, prévoyez donc une durée conséquente. Prévoyez 15 à 30 minutes avant le début en fonction de la ponctualité de vos joueurs et 1 à 2 heures après la partie pour le débriefing et les échanges entre les joueurs.

Pour le lieu, ce scénario n'est pas exigeant en terme de décors, une à trois pièces pour l'aire de jeu (entre $40m^2$ et $50m^2$ au total) plus une pièce *hors jeu*. Cette pièce vous permettra de réaliser les actions spéciales des joueurs et répondre à leur questions. Un T3 ou un T4 peut donc très bien faire l'affaire.

Avant que la partie ne débute, des joueurs pourront avoir des questions. Si la réponse dévoile une partie de l'intrigue, n'y répondez pas (dites au joueur que vous ne pouvez pas répondre à cette question) ; le joueur pourra découvrir la réponse en jouant. Si la réponse ne figure pas dans ces pages, c'est que l'information n'est pas importante, vous pouvez alors soit prévenir le joueur que la question n'a pas de sens, soit improviser.

Si votre partie se déroule en soirée, prévoyez un repas léger, un buffet fait très bien l'affaire car il ne prend pas de place et permet à chacun de se restaurer simplement. Évitez les trop grandes tables qui prennent trop de place et de temps (ou allongez la durée de la partie). Évitez à tout prix l'alcool : ça n'apporte rien et peut ruiner une partie, les joueurs auront besoin de toutes leurs facultés mentales pour comprendre l'histoire.

4.2 Pendant la partie

Juste avant la partie, prenez quelques minutes pour rappeler quelques règles et informations pratiques. Délimitez l'aire de jeu, rappelez le principe des points d'actions, rappelez votre rôle. Donnez dès le début, l'heure de fin de la partie.

Une fois la partie lancée, il vous reste trois choses à faire : résoudre les actions, répondre aux questions et surveiller l'évolution de la partie.

Résoudre les actions Lorsqu'un joueur veut utiliser un des pouvoirs de son personnage, il viendra vous voir. Vous n'aurez alors qu'à suivre les instructions correspondant au pouvoir pour connaître ses effets.

Répondre aux questions Pendant la partie, vos joueurs vont imman-

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

quablement se poser des questions. Ils n'ont qu'une partie des informations et tentent de les mettre ensemble. Ils vont donc sûrement venir vous voir pour demander de l'aide pour comprendre la partie.

Gardez-vous de leur donner la solution ou des informations complémentaires. Préférez plutôt les laisser parler et vous raconter ce qu'ils ont compris et posez leur des questions pour qu'ils puissent clarifier leur pensées, si des éléments restent vagues ou inconnus, dites leur de se renseigner auprès des autres personnages. Vous pouvez aussi leur proposer de dépen- ser un point d'action pour avoir un indice.

Surveiller l'évolution de la partie Il est important de surveiller où en sont vos joueurs dans leurs quêtes respectives et leurs relations. Des déséquilibres et des pressions vont apparaître, c'est normal et souhaitable car ils permettent la dynamique du jeu : sans ces éléments, rien ne se passerait. Mais si un déséquilibre ou une pression trop forte apparaissent, vous devez intervenir discrètement car ils peuvent nuire à la partie.

N'intervenez jamais de votre propre initiative, les joueurs le verraient, vous perdriez votre crédibilité et certains joueurs pourraient se sentir lésés ou même penser que vous trichez¹. Par contre, si les joueurs s'en rendent compte, vous perdez toute crédibilité, le scénario aussi et ils ne joueront plus le jeu, ce qui ruinera la partie.

À la place, profitez de leur visite pour distiller plus ou moins d'infor- mation. Car c'est l'information qui fait le pouvoir des joueurs. Donnez en un peu plus aux joueurs en difficulté, un peu moins aux joueurs trop puissants.

En dernier recours, voici deux moyens qu'il vous reste, mais ils doivent être utilisés avec parcimonie et prudence car ils peuvent faire plus de dégât que de bien :

1. Demandez à un joueur de venir vous voir hors jeu et trouvez un prétexte pour lui donner une information.
2. Changez le prix d'un pouvoir pour les joueurs en difficulté ou en surpuissance.

En plus de l'équilibre (ou plutôt, le déséquilibre mouvant) de la partie, surveillez la motivation de vos joueurs. Des joueurs débutants dont les se-

1. Bien sûr, tous les organisateurs trichent à un moment ou un autre, mais c'est pour la bonne cause et tant que c'est invisible, tout le monde fait comme si ça n'existait pas.

AUX TROIS HÉROS

crets ont été dévoilés et les objectifs anéantis peuvent se renfermer. C'est à vous de les remotiver et de les aider à trouver les solutions à leur problème.

Quoi qu'il arrive, ne dirigez pas vos joueurs. Ils sont maîtres de leur personnage. Même s'ils font des erreurs ou se trompent, c'est leur histoire, vous n'êtes que l'arbitre, pas le marionnettiste.

4.3 Terminer la partie

Au fur et à mesure que l'heure de fin approche, l'effet *compte à rebours* se fait de plus en plus sentir : les joueurs sont de plus en plus pressés pour échanger leurs *dernières informations*. La tension monte et atteint son paroxysme dans les dernières minutes. Cette tension est importante car elle participe à l'ambiance.

Vous pouvez, en milieu de partie, décider d'ajouter ou soustraire du temps de jeu en fonction de l'avancement de la partie. Dans ce cas, prévenez tous vos joueurs et interdisez vous de retoucher à l'heure de fin par la suite : vous pourriez perdre l'effet compte à rebours, ou même la confiance de vos joueurs.

Pour que la partie soit réussie, il n'est pas nécessaire, ni même souhaitable que toutes les intrigues soient découvertes. En ce sens, il n'est pas forcément nécessaire d'allonger la partie outre mesure.

Une fois l'heure arrivée, regroupez les joueurs, annoncez leur la fin de la partie et commencez le débriefing.

4.4 Après la partie

Si vous ne l'avez pas déjà fait, renseignez vous auprès de chacun des personnages pour savoir si sa quête a été réalisée et les éventuels accords qu'il aurait pu obtenir d'autres joueurs. Ces informations vous serviront pour le débriefing comme par exemple :

- La Déesse des Ténèbres a-t-elle été invoquée, si oui, quels sont les deux souhaits qu'elle a accordé ?
- Les fragments du médaillons ont-ils été regroupé, par qui ? Quel souhait a été accordé ?
- Qui, les membres du *Guet* ont-ils choisi d'arrêter ?

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

Commencez alors le débriefing par raconter les évènements qui vont suivre la fin de la partie en fonction de ce qu'ils auront réussi à faire. Ensuite, proposez un tour de table pour que chaque joueur raconte quel était son personnage, dans quelle intrigue il a pu tremper. Ce moment permet à tous les joueurs de comprendre toutes les intrigues et est source de surprises.

Il ne vous reste alors plus qu'à laisser les joueurs discuter entre eux et se raconter la partie.s

AUX TROIS HÉROS

Chapitre 5

Trame de l'histoire

Chaque personnage étant le héros de sa propre histoire, les événements de cette histoire sont parfois indépendants, parfois imbriqués les uns avec les autres. Pour vous faire une idée des quêtes en jeu, voici une vue chronologique des événements suivie d'un résumé de chacun des personnages.

5.1 Chronologie

Dans des temps très éloignés, la Déesse des Ténèbres ayant accumulé trop de puissance, tous les dieux se sont unis pour la bannir hors de notre plan d'existence. Ayant caché une partie de son essence divine dans un médaillon, elle ne fut que partiellement bannie et pu continuer à corrompre le monde et fomenter son retour.

Il y a bien longtemps (quelques décennies), trois aventuriers (Olofire Dryadson, Zanril Chandler et Krisona Magesblood) se sont échoués sur une île presque déserte occupée par un ermite gardant le médaillon de la Déesse des Ténèbres. Avec de la chance, ils vainquirent mais le médaillon fut brisé. De retour au pays, ils se répartirent les trois fragments et se séparèrent.

Olofire Dryadson choisi d'embellir le trait et créa sa propre légende. Cette réputation qui le précédait, ainsi que le médaillon qui le protégeait lui assurait une bonne source de revenus en escortant les convois.

Il y a six ans, Bellannan qui cherchait l'aventure rencontra Olofire qui le

AUX TROIS HÉROS

prit sous son aile. Se liant d'amitié et d'un respect mutuel, Olofire raconta la supercherie à Bellannan qui retenu la leçon et se mit, lui aussi, à créer sa propre légende.

Zanril Chandler, de son côté avait choisi la voie du Guet à Sraanpoon et était devenu lieutenant. Il y a cinq ans, il fit appel au marché noir, plus précisément à Gurmored Shieldheart, pour lui fournir des *outils chirurgicaux exotiques* pour l'assister lorsqu'il soumettait des criminels à la question.

Il y a quatre ans, Cruward Waveharp a prêté serment de dévotion à Etrix, la Déesse des Ténèbres qui lui a notifié sa première mission en rêve. Avec l'aide (rémunérée) de Gurmored Shieldheart, il a éliminé et pris la place de Therthana Hawkligh, la directrice de l'Ordre. En échange de ses services, la déesse ordonna à Cruward d'offrir un médaillon à Gurmored.

La même année, Bellannan, comprenant que le fragment de médaillon protège son porteur, a échangé celui d'Olofire par une copie qu'il a faite lui même. Olofire constatant la fin de sa protection, s'est retiré et a mis en place son nouveau plan de carrière à Sqonsmenron.

Il y a investi ses économies, rénovant certaines infrastructures (l'Auberger, rebaptisée *Aux trois héros*, et la forge) et construisant ce qui manquait (une scierie, une halle, des docks, ...) pour lancer une industrie forestière.

Cette industrie lui sert en faite de façade à sa véritable activité de blanchiment. Il achète donc tout un tas de marchandises au marché noir et le dispose non loin des anciennes mines, occupées par des gobelins. Avec un peu de publicité, des aventuriers viennent maintenant les explorer et redescendent avec *leur butin* qu'Olofire rachète pour les écouler ensuite en toute légalité. La différence étant couverte par les frais des aventuriers puisqu'il possède toutes les infrastructures locales.

Bellannan, invité par Olofire, son ancien mentor, participa également à ces saisons d'aventures. Plutôt que partager les butins (et la gloire), Bellannan pris l'habitude d'assassiner ses équipiers lors du retour vers le village et de s'appropriier leurs faits d'armes et équipements.

Il y a deux ans, Norben Silverkin qui était membre du Guet de Sraanpoon, fait part de son désaccord sur ses méthodes à Zanril Chandler. Celui-ci le démobilise et Norben poursuit sa carrière dans le Guet de Sqonsmenron. Parcourant la région, il se noue d'amitié avec Horkul Tarmikos, apprenti du Druide Leoian.

Il y a un an, la Déesse des Ténèbres a notifié sa deuxième mission à

5. TRAME DE L'HISTOIRE

Cruward en lui fournissant un parchemin de vampirisation qu'il remettra à Ravaeris Carter. Celle-ci l'utilisera sur son apprentie, Walorine Soldshort, lui prenant quotidiennement une partie de sa vie pour prolonger la sienne. L'apprentie est régulièrement remise sur pied par les soins de Leoian qui ne sait rien de la nature du mal qui la ronge.

Lors de cette saison, Théo Hollysharp, le petit amis de Marcaryn Fiedlerson, serveuse à l'auberge des trois héros décida d'accompagner Bellannan dans ses aventures pour en revenir riche et pouvoir se marier. Comme toujours, Bellannan assassina son équipe peu avant le retour.

Il y a trois mois, Olofire a décidé de réunir les trois fragments du pendentif et a suggéré à Gurmored de dévaliser son ancienne équipière, Krisona Magesblood. De retour à Sraanpoon, elle s'est rendue chez la magicienne et pénétra l'étage. Coïncidence, Quorry Tigersoul s'était également introduit chez la magicienne et cambriolait le rez-de-chaussée.

Lorsque la magicienne se réveilla, elle attaqua Gurmored. Le médaillon offert par la Déesse des Ténèbers protégea Gurmored, renvoyant le sort sur la magicienne qui mourut dans une explosion. Gurmored récupéra le fragment et parti.

Quorry, toujours au rez-de-chaussée, parti précipitamment, emportant uniquement un bocal contenant un couple de contrôleurs. Poursuivi par le Guet, il se réfugia dans la première maison qu'il trouva, celle de Pruhana. Celle-ci envoya ses poursuivants, dont Zanril, sur une fausse piste. En échange, il l'a aidée à fuir la ville et ils parcourent le monde ensemble. Lors d'un de leurs voyages, ils ont découvert le campement où Bellannan avait tué ses équipiers et identifié le corps de Théo Hollysharp.

Il y a un mois et demi, Quorry découvrit qu'Alilyassa s'intéressait aux contrôleurs en général et l'a rencontra chez elle. Ils firent affaire et la druide commença son élevage et ses expérimentations. Ainsi, deux semaines plus tard naquis, entre autres contrôleurs, Aurastep.

Au même moment, Cruward reçut sa deuxième mission et un parchemin de vampirisation végétale. Il réussit à manipuler Xanros Armorsmith qui essaya le sort sur sa forêt et fut donc maudit et contraint de l'utiliser chaque jour, dans les forêts alentours pour garder des pouvoirs. Alilyassa et Leoian se rendirent compte assez rapidement du procédé mais en ignorent encore l'origine.

Il y a trois jours, alors que Pruhanna effectuait une de ses *représentations* et que Quorry faisait les poches de son auditoire, il mit la main sur le fragment de pendentifs de Zanril Chandler. Celui-ci s'en rendit compte

AUX TROIS HÉROS

plus tard et avec la mort de Krisona et la disparition du troisième fragment, décida de rendre visite à Olofire pour l'avertir du problème et faire avancer cette enquête.

Il y a deux jours, alors que Alilyassa allait tenter une nouvelle expérience sur ses contrôleurs, Aurastep réussit à fuir après avoir pris le contrôle d'un rat. Perdu en pleine forêt, Aurastep sera témoins d'une des vampirisations de Xanros (sans savoir de qui il s'agit).

Ce même jours, Leoian ayant décidé d'entraîner son apprenti, Horkul Tarmikos, à prendre la forme animal d'un loup, fit une erreur et ce dernier se transforma en loup-garou et s'enfuit. Quelques heures plus tard, horkul revint à l'auberge de son village mais se transforma malgré lui et après de gros dégâts sur la population, fut tué à son tour. Norben Silverkin qui était en permission sur place participa à la défense, quitta le village et se rendit compte ensuite avoir été contaminé par la lycanthropie.

Leoian fut impuissant à sauver son apprenti et se demandait comment éviter une épidémie lorsqu'il fut manipulé par Cruward. Se faisant passer pour un paladin du bien, il convainquit Leoian de brûler le village pendant que Cruward ferait monter les âmes des défunts vers *son dieu*. Ayant vu des traces quittant le village, ils les suivirent aux premières lueurs de l'aube.

Alilyassa ayant eu la vision du bûcher s'y rendit immédiatement mais ne pu arriver que le lendemain en matinée (donc, *hier*). Elle y fut rejointe par Ravaerris et son apprenties qui l'aidèrent à soigner la nature du mieux qu'elles purent. La nuit suivante, Alilyassa eu une nouvelle vision d'un portail ouvert à Sqonsmenron et réveilla les rôdeuses pour arriver au plus tôt. Cruward reçut la même vision et fit également route, avec Leoian, vers Sqonsmenron.

Aurastep, cherchant des hôtes plus adaptés fit tout d'abord l'acquisition d'un loup. Chemin faisant, elle croisa le campement des aventuriers assassinés et plus tard, celui d'un chasseur, bien vivant mais endormis. Au même moment, Norben qui s'était transformé en loup malgré lui était en chasse et arrivait au même campement. Ils lutèrent et le lycanthrope du fuir. Aurastep prit le contrôle du chasseur, blessé lors du combat.

Dans la soirée, Xanros découvrit le campement du chasseur et le cadavre du loup. Par la même, il découvrit ses nouveaux pouvoirs de nécromancien en discutant avec le cadavre du loup qui lui raconta les derniers événements de sa vie.

Bellannan est arrivé à Sqonsmenron ce matin et est monté directement dans la chambre qui lui est toujours réservée. Marcaryn ayant découvert

5. TRAME DE L'HISTOIRE

comment son petit ami, Théo, était mort, avait décidé de se venger et avait piégé la chambre. Le fragment de Bellannan lui sauva la vie, déviant la flèche qui lui était destinée. Avisant le mot fixé sur la flèche, il compris et décida de se venger, lui aussi.

Dans le même temps, Aurastep, contrôlant le chasseur très mal en point, descendait au village. Après avoir croisé Olofire (qui allait déposer quelques trésors pour les gobelins), elle entra chez Marcaryn et en pris le contrôle, laissant le chasseur mourir de ses blessures. Comprenant la fonction de son hôte, elle se rendit à l'auberge et fut sermonnée par Olofire pour sa distraction et son retard.

Allant puiser de l'eau, elle fut atteinte par la flèche tirée par Bellannan depuis sa chambre. Victalynn Fletcher qui passait par là avisa des chiens errants intéressés par la dépouille et les fit fuir. Alors que la rôdeuse inspectait le corps, Aurastep changea encore d'hôte, pris le contrôle de la rôdeuse et retourna se reposer à l'auberge.

Olofire découvrira le corps un peu plus tard. Avisant le mot sur la flèche, il compris également et décida de protéger Bellannan en retirant le mot mais prévint les autorités quand même. Zanril qui venait d'arriver pris l'autorité sur l'enquête et s'adjoint l'aide de Xanros pour les questions médicales. Ils découvrirent également le corps du chasseur chez la serveuse mais n'ont pas progressé depuis.

5.2 Personnages

5.2.1 Personnages joueurs

Alilyassa Darkeyes est la druide de Sqonsmenron. Fâchée contre le développement industriel forestier, elle s'est mise en tête d'acquérir des pouvoirs psychiques de *contrôleurs*. Son expérience a mal tourné et un spécimen est dans la nature. Elle a reçu les visions de la déesse des Ténèbres et espère éviter son retour.

Aurastep est le contrôleur qui a échappé à Alilyassa. Elle a possédé consécutivement un rat, un loup, un chasseur, la serveuse décédée et enfin Victalynn Fletcher, la rôdeuse qui venait porter secours à la serveuse. Elle espère retrouver la trace de ses semblables pour prendre le contrôle de la région. Si elle sonde l'esprit de son hôte, elle pourrait en perdre le contrôle¹.

1. Techniquement, la joueuse aura alors le choix de jouer Aurastep ou Victalynn

AUX TROIS HÉROS

Bellannan Droverson est un guerrier, disciple d'Olofire Dryadson pendant un temps, il vole maintenant de ses propres ailes, protégé par le fragment de médaillon qu'il avait dérobé à son maître. Il vient chaque année faire la *tournée des donjons* à Sqonsmenron et élimine son équipe sur le trajet du retour pour s'approprier leur butin.

Cruward Waveharp est un paladin qui a juré fidélité à la Déesse des Ténèbres. Recevant ses instructions en rêve, il a corrompu Ravaerris Carter, Xanros Armorsmith et Leoian Dragonsbane pour citer les principaux. Ce soir, il espère pouvoir faire revenir sa Déesse.

Gurmorel Shieldheart est une roublarde spécialisée dans la cambriole. Elle a aidé Cruward à gravir les échelons de son ordre puis a utilisé un médaillon maléfique pour tuer les propriétaires des demeures qu'elle visitait. Après avoir affronté Krisona Magesblood et lui avoir pris son fragment de médaillon, elle espère pouvoir le vendre à bon pris à Olofire Dryadson.

Leoian Dragonsbane est le druide de Mensqaan. Commettant une erreur lors de la formation de son apprenti, Horkul Tarmikos, il l'a transformé en loup-garou. Ce dernier a saccagé le village tout entier. Pour éviter une pandémie, et poussé en cela par Cruward Waveharp, il a détruit le village par le feu. Suivant la trace d'un rescapé, il est arrivé à Sqonsmenron pour tenter de stopper l'épidémie.

Norben Silverkin est un guerrier, ancien membre du Guet de Zanril avec qui il ne partage pas les méthodes, il s'est établi à Sqonsmenron. Ami d'Horkul Tarmikos, il a du combattre le loup-garou et s'est échappé juste avant la fournaise. Contaminé à son tour il va tenter de se faire discret et de comprendre ce qu'il s'est passé.

Olofire Dryadson est un guerrier, l'un des *trois héros* de la légende. Il a acheté l'auberge et remit à neuf l'industrie forestière de Sqonsmenron qui lui sert de façade à ses activités de blanchiment : il achète du matériel volé qu'il dépose non loin des mines des gobelins, et le rachète ensuite lorsque des aventuriers les rapportent de leurs explorations. Il aimerait mettre la main sur les trois fragments du médaillon.

Pruhana Spelloyal est une aristocrate qui, étouffée par son milieu d'origine et promise à Traward Homeforger, a choisi de fuguer et d'embrasser la carrière de barde en compagnie de Quorry Tigersoul avec qui elle parcourt la région. Elle aimerait déchiffrer et lancer le sort inscrit sur

Fletcher.

5. TRAME DE L'HISTOIRE

le parchemin qu'elle possède².

Quorry Tigersoul est un roublard qui vit de petites rapines tout en parcourant la région. Lors d'un cambriolage qui a mal tourné, il est entré en possession d'un couple de contrôleurs (qu'il a revendu à Alilyassa) et a rencontré Pruhana qui l'a aidé à s'en sortir. Il possède un fragment du médaillon et un parchemin de magie divine qu'il aimerait pouvoir négocier ce soir.

Ravaerris Carter est une rôdeuse qui, n'ayant plus besoin de surveiller les montagnes, gagne sa vie en escortant les convois marchands. Après avoir rencontré Cruward Waveharp, elle s'est mise à vampiriser la vie de son apprentie Walorine Soldshort. Arrivée à Mensqaan après sa destruction, elle piste le lycanthrope avec Alilyassa Darkeyes.

Xanros Armorsmith est le druide de Sjenronpoon. Trop curieux, il a utilisé le sort fourni par Cruward Waveharp et vampirisé l'énergie de la forêt. Il est maintenant maudit : il doit répéter le sort quotidiennement pour garder ses pouvoirs et ceux-ci ne sont plus naturels mais nécromantiques. Il est sur la trace du contrôleur mais ne sait pas de quoi il s'agit.

Zanril Chandler est un guerrier, également l'un des *trois héros* et maintenant lieutenant du Guet de Sraanpoon, dont les méthodes d'interrogatoire d'un autre âge ne font pas l'unanimité. Après la mort de Krisona Magesblood et le vol de son propre fragment, il est venu prendre des nouvelles d'Olofire. À son arrivée, il a pris la tête de l'enquête sur la mort de la serveuse.

5.2.2 Personnages bonus

En cours de partie, certains joueurs pourront être amené à changer de rôles :

Pruhana, invoquant la Déesse des Ténèbre se fera possédée par celle-ci, la joueuse devra alors prendre connaissance de sa nouvelle feuille de personnage et de ses nouveaux objectifs,

Etrix, Déesse des Ténèbres a été bannie partiellement du plan matériel et continue de corrompre le monde et de fomenter son retour. Elle a donné ses instructions à son paladin, Cruward Waveharp et une fois invoquée par Pruhana, aura pour but

2. Si elle y arrive, la Déesse des Ténèbre sera invoquée et prendre le contrôle de la joueuse, qui changera alors de rôle.

AUX TROIS HÉROS

de réunir les fragments du médaillon pour réunir son essence divine et ainsi revenir complètement.

Aurastep, sondant l'esprit de Victalynn Fletcher, pourrait en perdre le contrôle mental, après avoir lu la nouvelle feuille de personnage, la joueuse devra choisir lequel elle jouera.

Victalynn Fletcher est une rôdeuse qui met son propre bien avant celui de la communauté et s'est donc naturellement reconvertie dans le pillage des convois commerciaux. Aurastep en a pris le contrôle lorsqu'elle s'est penchée sur le cadavre de la serveuse. Si elle reprend le contrôle, elle tentera de se libérer de l'emprise du contrôleur.

5.2.3 Autres personnages

Les personnages suivants ne sont pas joueurs et ne seront pas présent lors de la soirée. Et pour cause, cinq sont décédés, une est malade et se repose dans la maison d'Alilyassa et on ne sait pas où se trouve le dernier.

Marcaryn Fiedleron était serveuse à l'auberge des *trois héros*. Elle a découvert que Bellannan Droverson avait assassiné ses coéquipiers, dont Théo Hollysharp, son petit ami. Elle a voulu se venger mais Bellannan a évité le piège. Entre temps, elle s'est faite posséder par Aurastep avant que Bellannan ne lui décoche une flèche dans le dos.

Krisona Magesblood était une magicienne, troisième membre des *trois héros*. Elle s'était établie à Sraanpoon pour y vivre tranquillement. Coïncidence, elle s'est faite cambrioler par Quorry (qui lui a volé un couple de contrôleurs) et Gurmored (qui lui a volé le fragment du médaillon) et est décédée lorsque son sort s'est retourné contre elle.

Horkul Tarmikos était l'apprenti du druide Leoian avant que son apprentissage tourne à la catastrophe et qu'il se transforme en loup-garou et succombe lorsque son village s'est défendu. Il a transmis la maladie à Norben Silverkin.

Théo Hollysharp était le petit ami de la serveuse et voulait devenir aventurier. Par malheur, il a rejoint l'équipe de Bellannan et a été éliminé par ce dernier sur le chemin du retour, avec le reste de l'équipe.

Therthana Hawkligh était la grande prêtresse et directrice de l'ordre secret de la Déesse des Ténèbres. Elle a été éliminée il y a quatre ans par Cruward, avec l'aide de Gurmored.

5. TRAME DE L'HISTOIRE

Walorine Soldshort est l'apprentie de Ravaerris Carter. Cette dernière se sert d'un sort de vampirisation pour lui voler son essence vitale et repousser sa mort. Elle est mal en point et se repose chez Alilyassa Darkeyes

Traward Homeforger est un aristocrate, promis en mariage à Pruhana Spelloyal. On ne sait pas grand chose de lui.

AUX TROIS HÉROS

Deuxième partie

Les personnages

Chapitre 6

Etrix, Déesse des Ténèbres

Lorsque le parchemin d'invocation sera prononcé par Pruhanna Spelloyal, la Déesse des Ténèbres entrera en possession du personnage et la joueuse devra alors changer de rôle pour endosser celui-ci.

Bien au dessus des contingences matérielles, tu es une Déesse. Ton nom n'est connu que de tes adeptes, le reste du monde te connais sous diverses appellations en lien avec tes prérogatives et responsabilités divines : Déesse des Ténèbres, de la mort, du chaos ou de la destruction.

Dans les temps très anciens, les dieux du bien et du mal se menaient un combat acharné, sous l'oeil attentif des dieux neutres, préservant ainsi l'équilibre du monde.

Mais advint que la Déesse des Ténèbres, le menaça. À force de corruption, elle mit sur pied une armée si puissante que les dieux du biens en vinrent à solliciter l'aide des dieux neutres.

AUX TROIS HÉROS

La bataille qui suivit fut d'une sauvagerie et d'une intensité jamais rencontrée depuis. Tous les dieux y prirent part et la Déesse Noire fut finalement vaincue.

Les dieux du bien, pour mettre un terme à ces affrontements, la bannirent dans un plan extra dimensionnel d'où elle ne pourrait jamais en sortir.

Prévoyante, la Déesse Noire avait anticipé cette issue et cacha une part de son essence divine dans un pendentif maudit. Elle ne fut donc pas entièrement bannie.

Ses adeptes continuèrent de la vénérer en secret, espérant et fomentant son retour et personne ne sait ce qu'il advint du pendentif.

Bien que caché, ton culte est bien vivant et plutôt organisé. Les rangs de tes adorateurs comportent des monstres mais également des humains. Tu peux compter sur la fidélité de prêtres, paladins noirs et magiciens en mal de puissance.

Il y a quelques années, le prêtre ayant la garde de ton médaillon fut attaqué et le médaillon fut brisé en trois fragments.

Cruward Waveharp fait partie de tes paladins. Il y a quatre ans, il a fait le serment de te servir et de t'honorer au péril de sa vie. En échange de ses loyaux services et de l'accomplissement des missions que tu lui confies en rêves, tu lui accordes quelques pouvoirs.

La première mission fut d'éliminer ta grande prêtresse, Therthana Hawklight. Avec l'âge, sa dévotion s'était amenuisée. Pour éviter que ton culte subisse une baisse d'adoration, il était nécessaire de la remplacer et de signifier à tous que tu ne t'encombrerais pas des faibles.

Constatant son efficacité et son esprit d'initiative, tu lui apparus une deuxième fois en rêve et lui confia un parchemin de vampirisation d'énergie vitale. Ce parchemin permettrait au lanceur de sort d'absorber, petit à petit, la vie d'une cible, prolongeant ainsi sa propre vie au dépend de la victime. Cruward saurait quoi en faire.

6. ETRIX, DÉESSE DES TÉNÈBRES

Le sort fu lancé et tu confias donc un autre parchemin à Cruward. Celui-ci permettrait au lanceur de sort d'absorber toute la vie végétale autour de lui et d'acquérir ainsi la puissance des druides en la puisant directement dans la nature. Compétent, Cruward sut en faire bon usage.

Ta nature divine te permettant de voir les futurs possibles, ou du moins de les suggérer dans l'esprit de tes adeptes, tu préviens Cruward qu'un incendie ravagerait bientôt Mensqaan.

Toujours fidèle, il accomplit cette prophétie et tu sentis, il y a deux jours, un grand nombre d'âmes ravagées par les flammes, monter directement vers ton domaine, toujours inaccessible pour toi depuis ton bannissement.

C'est alors que tu sentis une opportunité d'y mettre un termes. Le parchemin écrit pour ton retour était enfin dans les mains d'un lanceur de sort et les trois fragment de ton médaillon se rapprochaient les uns des autres après une si longue période de séparation. Tu demandas donc à ton meilleurs serviteur de se rendre à Sqonsmenron afin de concrétiser ta vision.

Son travail fut exemplaire puisque, ce soir, la barde as lancé le sort te permettant de prendre le contrôle de son corps et son esprit. Tu peux enfin accomplir toi même tes desseins.

Tu dois néanmoins rester prudente car la possession est progressive et ne sera définitive qu'au bout d'un moment¹. Dans l'intervalle, un sort de libération y mettrait fin, ruinant tes efforts. Une fois la possession complète, tu seras en mesure d'accorder deux souhaits.

Il te reste encore à réunir les fragments du médaillon et de lire l'incantation pour libérer l'essence divine qui y est enfermée et récupérer, enfin, la totalité de tes pouvoirs, ce qui permettra, entre autre, d'accorder un souhait supplémentaire.

1. L'organisateur, au dessus même des dieux, est à même de t'informer du délais nécessaire.

AUX TROIS HÉROS

Chapitre 7

Victalynn Fletcher

Lorsque Aurastep décidera de sonder l'esprit de son hôte, une lutte pour le contrôle de l'hôte commencera. Après avoir lu cette feuille de personnage, la joueuse devra notifier à l'Organisateur quel personnage a gagné la lutte et s'en tenir au rôle choisi jusqu'à la fin de la partie.

Tu fais partie de la grande communauté des rôdeurs. Mais contrairement à la plupart d'entre eux qui œuvrent pour le bien commun et peuvent risquer leur vie pour leur forêt, tu considères généralement ton bien personnel en priorité.

Depuis quelques années, un ancien aventurier et riche homme d'affaire, Olofire Dryadson, s'est établi à Sqonsmenron. Il a acheté la plupart des infrastructures et monté une industrie du bois florissante. Cet essor économique a transformé ce petit village en mini-ville et on ne compte maintenant plus les convois marchands entre Sqonsmenron et Sraanpoon.

Avec cette notoriété, une foule d'aventuriers sont venus chercher la gloire et la richesse en parcourant les montagnes et explorant les anciennes mines, chassant les gobelins et récupérant des trésors. Après l'exploitation des forêts, la *saison des donjons* est devenue une activité saisonnière, deuxième activité économique de Sqonsmenron, au plus grand bonheur d'Olofire qui possède également l'auberge.

Les rôdeurs qui surveillaient la frontière et contrôlaient la population de gobelins ont pu se consacrer à autre chose et se sont reconvertis dans

AUX TROIS HÉROS

la garde des convois marchands.

Toi, tu as préféré rejoindre des bandits de grands chemins avec lesquels vous attaquez ces convois. Bien sûr, vous opérez masqués pour éviter d'être reconnus par les rôdeurs présents.

Avec le temps, tu as appris à reconnaître certains d'entre eux que tu vois régulièrement comme Ravaerris Carter, Bellannan Droverson et Gurmorel Shieldheart.

Ravaerris est justement une de ces anciennes rôdeuses reconvertie. Elle se bat avec méthode pour défendre les zones sous sa responsabilité. Comme beaucoup de rôdeur, elle est accompagnée d'une apprentie mais cette dernière semble toujours malade et tousse tout le temps, ce qui n'aide pas vraiment lors des combats.

Bellannan est un guerrier saisonnier qui profite des convois pour venir faire la saison des donjons. Au fil des ans, ses exploits ont fait le tour des bandits et seuls les nouveaux sont assez téméraires pour l'affronter. Il se bat avec panache, déclamant des vers à la gloire de sa légende personnelle et aucune flèche ni épée n'a encore réussi à l'atteindre.

Les plus anciens racontent qu'un autre guerrier au pouvoirs similaire avaient autrefois sillonné les régions voisines. Lui aussi s'en sortait toujours sans la moindre égratignure. *Olofire Dryadson* escortait alors des convois mais on raconte qu'il aurait défait la Déesse des Ténèbre et ses armées sur l'île déserte de Smaansqaan.

Gurmorel, de son côté, n'as en fait pas besoin de se battre car *elle est du métier*. Ses caisses sont estampillées de *la marque*, connue et utilisée de tous les bandits pour éviter de vous attaquer les uns les autres. Pour donner le change, les plus faibles vont y simuler une attaque et rompent le combat dès qu'il n'est plus nécessaire.

D'habitude, il n'est pas facile d'écouler la marchandise volée au marché noir mais depuis l'arrivée d'Olofire, les choses sont bien plus faciles. Il s'est fait connaître dans le milieu et rachète toutes les marchandises. Certes le prix est assez bas, mais il ne pose pas de question sur la quantité ni la nature des biens (tant que ce n'est pas magique).

Certains pensent qu'il doit profiter de la proximité avec la frontière pour faire de la contrebande. Avec les rôdeurs qui y sont moins nombreux et occupés à protéger les convois, cette activité est plus facile. Mais tu as

7. VICTALYNN FLETCHER

remarqué que certaines marchandises que tu avais vendu à Olofire réapparaissaient dans les convois qui revenaient vers Sraanpoon.

Bien sûr, les attaques ne sont pas toujours sans efforts ni blessures. Lorsqu'elles nécessitent une intervention médicales, tu te rends chez des druides.

Leoian Dragonsbane, druide à Mensqaan, est connu pour être le meilleur soigneur de la région, mais sa communauté de xénophobes psychorigides n'est pas vraiment compatible avec la nature de tes activités.

Alilyassa Darkeyes, druide à Sqonsmenron, est trop obnubilée par les plantes pour se soucier des humains. Et vu sa proximité de Sqonsmenron, il serait risqué de faire appel à elle.

Xanros Armorsmith, druide à Sjenronpoon, est le plus éloigné et le moins connu. Deux qualités pour tes activités. Il est toujours accueillant envers les voyageurs, surtout quand ils lui apportent des nouvelles du mondes. Chaque fois que tu le vois, il te conseille de changer d'activité, mais comme tu le paies bien et lui apporte des nouvelles, il te laisse tranquille.

Tu passais à l'auberge de Sqonsmenron cette après midi pour profiter un peu de la vie lorsque tu as aperçu un attroupement de chiens errants en train de se battre pour une charogne dans le jardin de l'auberge. T'approchant pour les faire fuir, tu vit qu'il s'agissait du cadavre d'une serveuse et t'en approcha.

La pauvre fille était morte d'une flèche dans le dos qui avait du transpercer le poumon. Tu nota un parchemin qui y était attaché et disait : « *Pour Théo* ».

C'est alors que le peu de vie qui animait encore la fille s'éteignit définitivement. Tu sentis alors une créature ramper le long de ton corps, s'y fixer et en prendre le contrôle. Jusqu'à présent, tu étais devenue comme spectatrice de ta propre vie, recevant toutes les sensations mais ne pouvant plus rien contrôler.

À force de volonté, tu as enfin réussi à reprendre le contrôle de ton corps et ton esprit, mais est-ce durable? La créature reprendra-t-elle le contrôle? Seul un sort Divin pourrait définitivement rompre ce lien qui vous unis.

AUX TROIS HÉROS

Chapitre 8

Alilyassa Darkeyes

Tu es la druide en charge de la Forêt autour de Sqonsmenron. C'est un petit village tranquille, à extrémité du Sraan, les villageois y sont paisibles et vivent, depuis des générations, de l'exploitation harmonieuse de la forêt.

Les choses ont changé avec l'arrivée d'Olofire Dryadson il y a 4 ans. C'est un ancien aventurier qui a choisi de se retirer à la campagne et d'investir sa fortune dans l'économie locale. Il a racheté et rénové l'ancienne forge et l'auberge. Il a également fait construire une scierie et une halle pour centraliser le commerce avec Sraanpoon.

Le village s'est donc agrandi en accueillant beaucoup d'étrangers venus de partout pour trouver fortune ; bucherons, charpentiers, ébénistes, forgerons, commerçants, fermiers. Aujourd'hui, le bois est abattu, débité et travaillé industriellement pour partir par la prochaine péniche directement vers Sraanpoon et au delà.

Les rodeurs, Comme Ravaerris Carter, qui surveillaient la forêt et faisait la liaison avec Sjenronpoon s'en sont détournés et louent maintenant leur service d'escorte aux commerçants entre Sqonsmenron et Sraanpoon.

Cette nouvelle notoriété a aussi attiré une foule d'aventuriers. En parcourant les montagnes qui vous séparent de Sjenronpoon, ils ont découvert d'anciennes mines occupées par des gobelins. Ils en reviennent chargés d'objets qu'ils revendent ensuite au village.

Certains, comme Bellannan Droverson sont maintenant des habitués. Il revient chaque année à la belle saison pour s'enrichir et accomplir des exploits dont tout le monde va parler pendant l'année suivante.

AUX TROIS HÉROS

Cette activité croissante fait les affaires d'Olofire qui, possédant toutes les infrastructures du village, doit en retirer un très bon bénéfice. Tu le vois parfois, traversant la forêt chargé comme un âne et en revenir les sacoches vides. Il a dû trouver un lieu pour y amasser son trésor¹.

Il est loin le temps où les villageois fêtaient les solstices en remerciant la nature de ses bienfaits.

Pour prendre soin de la forêt, tu t'es spécialisée dans la communication végétale. Chaque semaine, tu pars en forêt et, à l'aide de rituels, tu unis ton esprit avec celui des arbres et des plantes. Tu fais alors partie intégrante de la forêt et ressens toute ses sensations.

Tu peux ainsi découvrir les maladies et autres parasites qui peuvent apparaître et nuisent à son harmonie. Lorsque tes soins atteignent leur limite, tu indiques aux bucherons où effectuer l'ablation salvatrice. La nature peut alors penser ses blessures et se reconstruire.

Depuis près d'un mois, un nouveau mal est apparu. Tu as ressenti des vides dans ta perception végétale. En te rendant sur le lieu de ces vides, tu y as découvert que les plantes y avaient *oublié de vivre*. Elles n'effectuaient plus la photosynthèse et n'absorbant plus d'eau, elles mourraient rapidement.

Le problème c'est que même après une coupe à blanc ou même un brûlis, plus rien n'y pousse ensuite. Les rituels habituels n'y font rien, la zone est littéralement maudite. La seule solution a été d'effectuer une sanctification dans les règles².

Tu as pu éprouver le phénomène une fois car il s'est déroulé lorsque tu étais en pleine communion avec la forêt. La douleur a été intense et très brève. Tu as eu l'impression que ton énergie vitale était aspirée dans cette zone, laissant la place au vide que tu avais déjà rencontré.

Cette communication non-verbale³ a ses limites. La nature limitée des informations d'abord, mais aussi l'absence de réaction ou d'action possible

1. Ou alors il s'agit de contre-bande avec Tentem et Tenrenlun, mais où est l'intérêt vu qu'il est déjà si riche ?

2. Rituel permettant d'imprégner la zone délimitée d'une énergie sacrée, dissipant par la même toute malédiction. L'incantation dure 24 heures.

3. Les plantes ne sont bien évidemment pas équipées pour accéder au niveau de pensée abstraites nécessaire à l'établissement d'un *language intelligent*.

8. ALILYASSA DARKEYES

par les végétaux te frustrer énormément. Il serait tellement plus pratique de pouvoir également communiquer avec les animaux et de les influencer directement. Voir, pourquoi pas, avec les humains.

Au bout de plusieurs années de recherches, tu as découvert l'existence des *psioniques*. Il s'agit d'êtres capables de pouvoirs psychiques surnaturels comme la télépathie ou le contrôle mental. Avec de tels pouvoirs, il te serait alors bien plus facile d'écouter et défendre la forêt contre ses agressions, voir de mettre un frein à son exploitation galopante.

Il y a un mois et demi, ayant eu vent de tes recherches, tu as été contactée par Quorry Tigersoul. Il disposait justement d'un couple de *contrôleurs* à vendre et vous avez fait affaire lorsqu'il est passé au village.

Ressemblant à une limace d'une douzaine de centimètres, il s'agit en fait d'un parasite qui se fixe sur sa proie à l'aide de ses quatre petites tentacules et prend le contrôle *total* de son esprit. Très discrets, on ne les remarque habituellement jamais et on possède donc peut d'information à leur sujet.

En te servant de rats comme hôtes et avec tes soins attentifs, ils ont commencé à se reproduire au bout de deux semaines et tu as pu envisager de passer à la phase expérimentale sur leurs rejetons. Pour ta première potion, tu as choisi une macération alcoolique. Celle-ci a eu un goût affreux mais ne t'as pas semblé avoir d'effet dans l'immédiat.

Il y a deux jours, lorsque tu as voulu prélever un autre spécimen, pour une décoction cette fois, un des contrôleurs s'est enfui en prenant le contrôle de son rat. Une fois dans la forêt, il ne t'as pas été possible de le retrouver.

Le soir même, tu as eu la vision de Mensqaan ravagé et en proie aux flammes. C'est un petit village de l'autre côté de la crête, sous la protection du druide Leoian Dragonsbane. Tu t'es empressée de t'y rendre, mais il était trop tard. Le village n'était plus qu'une ruine fumante et tu n'as pu trouver aucun survivants.

Parmi les victimes, se trouvais trouvé Horkul Tarmikos, l'apprenti de Leoian. Contrairement aux autres habitants qui semblaient morts de leurs brûlures, Horkul avait vraisemblablement succombé à des blessures lors d'un combat féroce, sans doute pour protéger le village du monstre à l'origine du carnage.

Tu effectuais un rituel pour rassurer la nature et lui permettre de panser ses brûlures lorsque tu as été rejointe par Ravaerris Carter, et son

AUX TROIS HÉROS

apprentie Walorine Soldshort. Elles venaient chercher des potions préparées par Leoian pour soigner la toux persistante de Walorine lorsqu'elles ont découvert les ruines. Vous avez convenu de passer la nuit à l'écart du village et de rentrer à Sqonsmenron le lendemain.

Cette nuit là, tu as de nouveau eu des visions, cette fois, il s'agissait de Sqonsmenron. Plus précise cette fois, tu as distinctement vu l'ouverture d'un portail vers une autre dimension, laissant entrer l'esprit le plus mauvais que tu ai jamais pu imaginer.

Tu as réveillé les rodeuses et c'est à marche forcée que vous êtes arrivée au village. Heureusement, il était encore intact et vous avez pu prendre le temps d'administrer des soins à Walorine.

La laissant se reposer chez toi, vous avez rejoint l'auberge. Leoian était là, les traits tirés mais encore vivant et il vous a appris que Marcaryn Fiedleron, la serveuse, venait d'être découverte sans vie. D'après les villageois, une bête démoniaque l'avait attaqué et avait commencer à s'en repaître.

Le monstre de Mensqaan était donc déjà sur place, son rituel avait-il déjà commencé ?

Chapitre 9

Aurastep

En réalité, tu n'es pas une humaine mais une *contrôleuse*. Une gastéropode terrestre sans coquille d'une douzaine de centimètres¹, très vulnérable mais douée de pouvoir psychique te permettant de prendre le contrôle des hôtes sur lesquels tu te fixes à l'aide de tes quatre petites tentacules. Tu utilises alors leurs capacités cérébrales à ton compte.

Tu es née en captivité il y a un mois. Il y a deux jours, tu as profité d'un moment d'inattention de l'humain qui vous élevaient pour t'échapper grâce au rat que tu contrôlais. Trop concentrée pour t'échapper, et limitée par les capacités cérébrales du rat, tu n'as pas retenu l'emplacement de cette ignoble ferme d'élevage.

Une fois dehors, tu t'es jurées de revenir libérer tes semblables. Mais avant, il faudrait trouver un hôte plus adapté mais également une communauté à infiltrer pour vous fournir les hôtes essentiels à votre mode de vie.

Dans l'après midi, alors que tu cherchais des noix et autres fruits pour te nourrir, tu as senti une énorme puissance magique se déchaîner autour de toi. Un druide, manifestement, se tenait au centre du phénomène. C'était comme si toute l'énergie vitale des végétaux était aspirée en direction de cet homme.

Le calme revint dès qu'il fut parti mais très vite, la végétation touchée dépérit irrémédiablement et ne fut plus qu'une zone maudite. Tu as donc

1. que les humains appellent à tort *limaces*.

AUX TROIS HÉROS

du déménager et trouver un autre coin pour survivre.

Le lendemain matin, cherchant un hôte plus à même de te servir, tu as laissé le rat se faire mordre par un loup et tu t'es attachée à ce dernier².

Parcourant la montagne, tu as traversé un ancien bivouac d'aventuriers. Leurs cadavres gisaient encore là où ils avaient trouvé la mort, à même leur paillasse. Leur décès remontait à bien trop longtemps pour que ton hôte puisse s'en repaître.

Mais les loups ont aussi leurs limites et tu cherchais donc comment te mettre en contact avec une espèce supérieure, comme les humains. Un chasseur avait son campement non loin mais était méfiant. contournant la clairière, tu sentis qu'un autre prédateur était là.

D'un bond gigantesque et majestueux, ce loup aux proportions monstrueuses atteint l'humain en pleine tête qui tomba inconscient. Il n'était pas question que tu te fasses prendre ta proie alors tu bondis à ton tour, lui rentrant dans les côtes à toute vitesse.

Tu hésitas un instant à abandonner le loup pour prendre le contrôle de ce monstre imposant mais la sauvagerie que tu lisais dans ces yeux ne laissait aucun doute sur son manque d'intelligence. Ayant besoin de repos après chaque échange, tu n'étais pas sûr de retrouver un humain rapidement.

Tu as fait donc preuve de toute l'intelligence dont ton adversaire était dépourvu pour parer ses attaque et lui infliger autant de blessures que possibles. Ta tactique a fonctionné et il a fini par prendre la fuite.

À bout de force, tu t'es écroulée à côté du chasseur et tu en as pris le contrôle, laissant le loup, mourant, sur place. Craignant que le monstre ne revienne, tu as pris la fuite en direction du premier village en vue.

La descente vers Sqonsmenron s'annonçait longue et éprouvante mais tu n'avais pas de temps à perdre. Derrière toi, le monstre ne manquerait pas de retrouver ta trace. La blessure était sérieuse et nécessitait toutes ta volonté pour rester debout et continuer. À moins de trouver un nouvel hôte, tu ne passerais pas la nuit suivante.

2. littéralement.

9. AURASTEP

En matinée, tu croisas un homme qui montait vers les hauteurs, un énorme sac sur le dos, sans doute un contrebandier cherchant à écouler des marchandises à travers la frontière. Vous vous êtes salués et avez passé votre chemin.

Tu es arrivée finalement en fin de matinée à Sqonsmenron et as pénétré dans la première maison sur la route pour reprendre des forces. Celle-ci était occupée par une jeune fille qui ne vit pas d'un très bon œil que tu pénètres chez elle.

Alors qu'elle voulait repousser le chasseur, tu en as profité pour changer d'hôte. Tu as abandonné le chasseur pour prendre le contrôle de la jeune fille en bien meilleure santé. Abandonnant le chasseur à sa mort, tu l'a caché sous le lit, en attendant un moment plus propice pour évacuer le corps.

Tu as ensuite profité du soleil de midi pour te reposer dans le jardin. C'est alors qu'un voisin t'a demandé pourquoi tu n'étais pas à l'auberge en train de travailler.

Pour ne pas te faire démasquer, tu as donc pris le risque de sonder l'esprit de ton hôte. Encore très faible, cette opération peut te faire perdre le contrôle de l'hôte. Il ne pourrait pas se débarrasser de toi³, mais c'est toujours gênant.

Tu as donc préféré y aller petit à petit, n'obtenant que des bribes mais assez pour t'en sortir.

Tu t'appelais donc Marcaryn Fiedlerson et travaillait à l'auberge dans les cuisines. La veille, tu t'es vue installer un piège dans la grande chambre de l'auberge et attacher un mot à une flèche destinée à tuer l'occupant qui se poserait sur le lit.

Ne sachant pas trop quoi faire à l'auberge, mais devant donner le change, tu y arrivas et te dirigea vers les cuisines. Une fois à l'intérieur, tu observas, pour deviner quel y était ton rôle.

L'homme au sac⁴, déjà de retour, entra alors et alla droit vers toi. Il semblait en colère et te reprochât de ne pas être arrivée à l'heure et ton attitude nonchalante alors que des clients, en salle, attendait que tu prennes leur commande. Il te menaça de te remplacer si tu ne te ressaisissais pas.

Un peu secouée par cette agressivité, tu allas en salle pour prendre la commande d'un homme, Norben Silverkin qui revenait manifestement

3. Une fois le lien établis, la mort de l'un provoque la mort de l'autre, seul un sort de libération peut y mettre fin.

4. Tu apprendrais plus tard qu'il s'appelait Olofire Dryadson.

AUX TROIS HÉROS

d'un périple éprouvant. Il te fit un sourire et commanda un carpaccio.

Une fois le service du midi terminé, tu retournas *chez toi* pour te reposer et tenter d'en apprendre plus sur cette jeune fille.

Tu n'avais pas fait 10 pas dans le jardin de l'auberge que tu sentis une très vive douleur dans l'omoplate. Une flèche venait de la transpercer, ainsi que le poumon et tu t'écroulas au sol. Aucun de tes pouvoirs psychique ne permettrait de la sauver.

Des chiens errants, sentant l'odeur du sang arrivèrent et commencèrent à mordre le cadavre pour se nourrir. Heureusement, une femme les chassa et s'approcha de ton corps pour te venir en aide. Sentant la fin proche, tu décidas, une dernière fois⁵, de changer d'hôte et laissa la serveuse mourir dans l'herbe.

N'ayant pas besoin d'être trouvée à côté d'un cadavre, tu t'éloignas, fit le tour de l'auberge et y entra par la grande porte et te fit discrète dans un coin pour prendre le temps d'étudier ton nouvel hôte.

L'équipement laissait supposer qu'il s'agissait d'une rodeuse mais tu ne trouvas pas d'indication sur son identité. Tu refusas de sonder son esprit, le risque d'en perdre le contrôle est grand⁶.

Le corps de la serveuse fut découvert peu après. La rumeur enfla et certains villageois crièrent déjà « *Mort au monstre!* ». Il te faudrait donc être discrète ce soir si tu voulais honorer ta promesse de libérer tes semblables.

5. Il ne sera plus possible de changer d'hôte pendant la soirée.

6. Si, tu change d'avis, va voir l'organisateur.

Chapitre 10

Bellannan Droverson

Depuis tout petit, ton rêve est de devenir un aventurier légendaire. Ton enfance a été bercée par le récit d'aventuriers téméraires, bravant les dangers et accomplissant des exploits. Tu as donc choisi le métier des armes en t'enrôlant pour la garde à Sroomsqaan.

Il y a 6 ans, ton service militaire terminé, tu as parcouru le monde en louant tes services jusqu'à ce que tu rencontres Olofire Dryadson. Celui-là même qui vainqui l'armée de la Déesse des Ténèbres, évitant son retour sur Terre! *Le héros ultime.*

Après des siècles d'exclusion, le temps du retour était venu pour la Déesse des Ténèbres. Ses adeptes avaient établi leurs quartiers à Smaansqaan, une île maudite et isolée du continent et n'avaient jamais été aussi près de son retour.

Heureusement, trois vaillants et intrépides aventuriers, les guerriers Olofire Dryadson et Zanril Chandler ainsi que la mage Krisona Magesblood, avaient eu vent du complot et décidé d'infiltrer l'île.

Par une nuit sans Lune, ils voguèrent jusqu'à Smaansqaan et accostèrent dans une crique déserte, cachée par d'immenses falaises.

AUX TROIS HÉROS

Après une ascension difficile à lutter contre des vautours squelettiques, ils durent affronter les adeptes de la Déesse Noire, secondés par leurs monstres répugnants. Pendant que Krisona, par ses sorts, retenaient l'armée maléfique à l'extérieur, Olofire et Zanril pénétrèrent dans l'ancre des Ténèbres.

Ils lutèrent contre la garde rapprochée du Grand Prêtre qui psalmodiait pour le retour de la Déesse. Pendant que Zanril faisait barrage aux sbires, Olofire attaqua le prêtre.

Dans un élan de bravoure, une botte secrète lui permit d'atteindre le pendentif maudit qu'il brisa en trois fragments, mettant fin au rituel. Fuyant pour leur survie, ils atteignirent leur embarcation et rentrèrent sur le continent.

N'ayant pu détruire les fragments ils se les partagèrent se jurant de les protéger jusqu'à ce qu'ils puissent être détruits.

Répondant à ta demande, il accepta que tu l'accompagnes et vous passèrent les années suivantes à escorter des marchands. Sa seule présence dans un convoi lui garantissait un passage sûr, les brigands n'osant se mesurer à lui. N'avait-il pas défait la Déesse Noire en personne ?

Lorsque des brigands moins informés attaquaient tout de même, Olofire combattait avec panache, rappelant à tous qui il était, et renforçant d'autant sa légende. Son style était dénué de toute prudence, il fonçait sans s'inquiéter du danger, les projectiles et les épées semblant l'éviter.

Après quelques mois à combattre ensemble, alors que vous bivouaquiez au clair de Lune, Olofire choisi de te révéler le secret de sa réussite.

« L'important, dans une légende, Bellannan, ce n'est pas les faits, mais ce que les gens en retiennent.

« Prend la Déesse Noire par exemple. On a surtout eu de la chance en fait. On s'est échoué sur une île quasiment déserte avec un ermite dans une grotte. Je ne suis même pas sur que ce vieillard allait l'invoquer, sa Déesse des Ténèbres. Et on ne le saura jamais puisqu'il est mort et le pendentif en morceau.

« Mais c'est ce que les gens croient, ce qui me rend héroïque, ce qui évite que des brigands ne nous attaquent et justifie notre salaire. Et c'est ça le plus important.

10. BELLANNAN DROVERSON

« Ça, et le fragment bien sûr. »

Voyant alors la vanité d'accomplir de réels exploits, tu pris le parti de suivre son conseil et te mis, toi aussi, à en faire des tonnes.

D'un autre côté, le pendentif semblait vraiment lui porter chance. On ne peut pas sortir systématiquement sans aucune égratignure des combats.

Pour lui ravir, tu profitas de tes tours de gardes nocturnes pour fabriquer des copies. Il y a quatre ans, lorsqu'elle fut suffisamment conforme, tu fis l'échange et pus enfin profiter de ses effets.

De son côté, Olofire sentant la chance l'abandonner décida de se retirer. Il investi ses richesses acquise sur le dos des marchands dans l'économie de Sqonsmenron, un village reculé de Srenvemvon.

Après son installation, il t'invita à le rejoindre un été car la région regorgeait de vieilles mines infestées de gobelins où tu pourrais exercer tes talents et construire ta légende.

Depuis, chaque année, tu montes à Sqonsmenron faire la *saison des donjons*. Pour le trajet, tu t'associes aux convois marchands auxquels tu loues tes services. C'est ainsi que tu as rencontré Ravaerris Carter qui escorte ces mêmes convois toute l'année, et Gurmored qu'on voit moins souvent.

Ravaerris est une une rôdeuse très expérimentée. Elle est toujours accompagnée de son apprentie, une gamine rachitique qui tousse tout le temps. C'est un lourd fardeau mais d'après Ravaerris, elles ne pourraient pas vivre l'une sans l'autre.

Gurmored est une aventurière et négociante qui escorte elle même ses marchandises. Lors des attaques, elle les défend tranquillement, les brigands finissant par se fatiguer avant elle, abandonnent la partie.

Une fois à Sqonsmenron, tu commences par recruter une bonne équipe avec laquelle explorer la montagne à la recherche de nouvelles galeries. Après avoir massacré cette vermine de gobelins, vous en rapportez les objets de valeurs et autres pièces de monnaies accumulés.

C'est sur le trajet du retour que tu mets en œuvre la dernière partie de ton plan. Pour éviter qu'ils ne contredisent ta version de l'aventures, tu les élimines pendant un de tes tours de garde nocturne.

AUX TROIS HÉROS

Une fois rentré, tu ne manques pas de raconter avec quelle bravoure et quel courage ils ont *malheureusement* succombé aux monstres terrifiants que vous avez éliminé des montagnes.

Tu peux alors vendre tranquillement le butin et, pour faire bonne mesure, leurs équipements.

C'est dans l'optique d'une quatrième *saison* que tu es arrivé ce matin à Sqonsmenron. Tu es descendu à l'auberge d'Olofire. Ce dernier t'attendais depuis une semaine et t'avais fait préparer la chambre royale.

Lorsque tu es entré, tu as voulu poser tes affaires sur ton lit, mais ça a déclenché un piège. La flèche qui t'était destinée t'as évité de justesse et s'est fichée dans l'armoire. Heureusement que tu portes toujours le fragment sur toi.

Un petit parchemin y était fixé avec ces inscriptions : « *pour Théo* ».

La serveuse, Marcaryn Fiedlerson, s'était donc rendue compte que son petit ami n'était pas mort en brave et avait décidé de le venge. Tu n'aurais jamais du l'accepter dans l'équipe mais le mal était fait.

Tu as attendu, ce midi, qu'elle aille chercher de l'eau au puits en passant sous ta fenêtre pour lui renvoyer sa flèche, avec son mot, dans le dos.

Une fois écroulée, tu es descendu dans la grande salle pour boire un coup. Tu y vit Norben Silverkin, membre du *guet* local qui semblait fourbu et plein d'ecchymoses, la nuit avait du être difficile pour lui.

Chapitre 11

Cruward Waveharp

Parmi les guerriers, peu atteignent le niveau d'exigence requis pour devenir Paladin. Cette voie exige, de ses champions, une discipline de fer et une loyauté sans faille à un Dieu en échange desquels il leur octroie une partie de ses pouvoirs.

Depuis quatre ans, tu as prêté le serment de dévotion à *Etrix*. Connue des non initiés comme la « *Déesse des Ténèbres* ». Son nom véritable n'étant connu que de ses adeptes dont tu fait partie.

Dans les temps très anciens, les dieux du bien et du mal se menaient un combat acharné, sous l'oeil attentif des dieux neutres, préservant ainsi l'équilibre du monde.

Mais advint que la Déesse des Ténèbres, le menaça. À force de corruption, elle mit sur pied une armée si puissante que les dieux du biens en vinrent à solliciter l'aide des dieux neutres.

La bataille qui suivi vu d'une sauvagerie et d'une intensité jamais rencontrée depuis. Tous les dieux y prirent part et la Déesse Noire fut finalement vaincue.

Les dieux du bien, pour mettre un terme à ces affrontement la bannirent dans un plan extra dimensionnel d'où elle ne pourrait jamais en sortir.

AUX TROIS HÉROS

Prévoyante, la Déesse Noire avait anticipé cette issue et cacha une part de son essence divine dans un pendentif maudit. Elle ne fut donc pas entièrement bannie.

Ses adeptes continuèrent de la vénérer en secret, espérant et fomentant son retour et personne ne sait ce qu'il advint du pendentif.

Une fois ton serment accompli, ta Déesse se révéla à toi en songes et t'assigna ta première mission. Après des décennies de loyaux services, la dévotion de Therthana Hawkligh, directrice de l'ordre, s'était quelque peu assoupie et Etrix te chargea de la remplacer à ce poste.

C'est à cette occasion que tu fis la connaissance de Gurmored Shielheart. C'est un escroc qui vit de rapines et de petits contrats illégaux mais il te fallait de l'aide pour divertir la vigilance de Therthana. Et tu l'embauchas pour l'attaquer.

Lorsque Gurmored entra dans votre crypte pour éliminer Therthana, cette dernière se retourna pour affronter l'intruse, y focalisant toute sa haine. Tu profitas de cette brèche dans sa concentration pour lui asséner le coup d'épée fatal qui la surpris, autant que Gurmored.

Tu allais éliminer Gurmored, pour ne laisser aucun témoins de l'événement, quand Etrix t'interrompit et te fit lui remettre la gemme sacrée de l'ordre en paiement de son service. Gurmored pu repartir libre et propriétaire du joyau.

Ta vision suivante eu lieu une nuit il y a un an. Dans un cauchemar, tu vis la vie passer d'un corps à un autre, laissant le premier mourir à petit feu tandis que la vie du second s'en trouvait prolongée. Au petit matin, tu te réveillais transpirant et devant un parchemin écrit de ta main pendant la nuit.

Dans l'après midi, tu rencontrais la rodeuse Ravaeris Carter dans une auberge de Sraanpoon. Celle-ci était seule et se plaignait de voir son précédent apprenti partir. Elle te fit part de la frustration en pensant qu'à sa mort, ses compétences seraient perdues à jamais.

Tu compris alors le sens de ton rêve et de la mission confiée par ta Déesse.

11. CRUWARD WAVEHARP

Lui disant comprendre et partager sa frustration, tu lui racontas qu'un ami magicien t'avait légué un parchemin permettant, d'après lui, de prolonger la vie. Ne possédant pas les dons adéquats, ce parchemin t'était donc inutile et lui proposas de le lui donner.

Troublée au début par un tel geste de bonté, elle l'accepta finalement le parchemin et repartit escorter un nouveau convoi vers Sqonsmenron.

Obéissant à une intuition divine, tu décidas, il y a deux mois, de parcourir la région, pour dispenser les graines du retour d'Etrix au quatre vents.

C'est ainsi qu'un mois plus tard, tu séjournas quelques jours à Sjenronpoon et y fit un nouveau cauchemar. Cette fois, ce fut l'essence vitale de la forêt elle-même qui fut aspirée par un homme, détruisant la première et conférant d'énormes pouvoirs au second. Comme précédemment, tu te réveillais transpirant et devant un nouveau parchemin.

Dans la journée qui suivit, tu fis la connaissance de Xanros Armorsmith, le druide chargé de la protection de cette région et compris le sens de ta révélation.

Xanros, en protecteur de la nature, avait moins de prise pour la corruption mais en discutant, tu détectas chez lui un immense besoin de connaissance et une propension à l'expérimentation.

Tu lui racontas donc avoir reçu d'un fidèle un étrange parchemin dont tu ignores tout et aimerais comprendre l'utilité. Cherchant un érudit pour remplir cette mission, tu pensas à lui.

Curieux de ce nouveau défi, il accepta d'emporter le parchemin et de t'en donner des nouvelles lors de ton prochain séjour dans le village.

Tu hésitais sur le trajet à suivre pour rentrer à Sraanpoon quand tu reçus une nouvelle vision de ta Déesse. Mensqaan était en proie au flammes et emplis les cris des agonisants.

Tu choisis donc cette destination et y arriva le lendemain, guettant patiemment un signe pour te guider. L'attente mit tes nerfs à rude épreuve mais tu fut récompensé il y a deux jours quand un lycanthrope attaqua la communauté.

AUX TROIS HÉROS

Le loup-garou surgit depuis l'auberge ou il devait séjourner et attaqua les habitants sans distinction. Les morts furent nombreux avant qu'une défense efficace ne se mette en place. Il fut finalement terrassé, laissant la place au deuil et aux pleurs.

Leoian Dragonsbane, le druide local avait fort à faire et semblait très troublé par cette attaque. Tu lui proposas de l'aide et, en discutant, il s'ouvrit de ses craintes de voir une pandémie se déclencher dans la région. Tu compris alors le sens de ta mission.

Pour éviter la pandémie, tu convainquis Leoian de purifier le village par le feu. Tu lui *avouas* être paladin de Yolos, dieu mineur de la pureté et que tes prières permettraient aux âmes des villageois de rejoindre ton Dieu directement.

Il invoqua alors la puissance de la nature et déclencha une tempête de feu sur tout le village. Tes prières attisèrent les braises et permirent effectivement aux âmes de rejoindre ta déesse.

Le soir étant venu, vous établissent un bivouac à l'orée de la forêt ou vous pûtes vous reposer.

Lorsque tu te réveillais, Leoian t'annonça avoir vu des traces partant du village en direction de Sqonsmenron et craignant que l'épidémie puisse se propager. Vous décidèrent de les suivre.

Cette nuit, Etrix fit encore appel à toi. Dans une beauté macabre, tu la vis passer par un portail et contourner la barrière qui la retient prisonnière dans son plan depuis si longtemps. Se pourrait-il qu'Etrix puisse enfin revenir !

Vous êtes arrivés ce matin à Sqonsmenron. Lorsque la rumeur rapporta que la serveuse, Marcaryn Fiedlerson, avait été retrouvée sans vie peu après midi, il devint clair que l'épidémie se propageait et qu'il faudrait l'arrêter.

Mais avant, il te faudra ouvrir le portail.

Chapitre 12

Gurmorel Shieldheart

La vie dans les rues de Sraanpoon n'est pas tous les jours facile pour une gamine sans le sous. Pour t'en sortir, tu es passée de petits boulots en petits boulots, pas toujours légaux mais toujours lucratifs.

Avec le temps, tu as fini par te faire connaître dans le milieu et à dénicher des boulots de plus en plus intéressants. C'est ainsi qu'il y a 5 ans, tu as été contactée par Zanril Chandler, Lieutenant au guet de Sraanpoon connu pour son efficacité à démanteler les réseaux criminels.

Zanril avait eu vent de tes prouesses et t'aurais bien mise au trou si ce n'est qu'il avait besoin d'un service de ta part. Il recherchait des *outils chirurgicaux exotiques* et ne pouvais, pour d'évidentes raisons d'éthique, se les fournir officiellement et avait donc besoin d'un intermédiaire aussi discret qu'efficace.

Pour toi, ce fut un jeu d'enfant de dénicher ces outils. Tu te pris au jeu et stimula la créativité des artisans chez qui tu passais commande.

Comme cette étrange outil formé de trois boules grosses comme le poing, reliées entre elles par des chaînes. Tu n'as aucune idée de son utilité, mais Zanril paru satisfait et c'est bien ça le principal.

Il ne te paya pas beaucoup mais comme il te laissa en liberté, tu t'estimes gagnante dans l'histoire. Personne n'est jamais remonté jusqu'à toi, il te devait bien ça.

Il y a quatre an, tu as été contactée par Cruward Waveharp. Paladin

AUX TROIS HÉROS

membre d'une secte obscure, il avait besoin de tes services pour éliminer sa grande prêtresse, Therthana Hawkligh. Il te communiqua tous les détails pour pénétrer dans leur crypte et jusqu'à l'heure de l'office.

Faisant preuve de toute la discrétion dont tu étais capable, tu pénétras dans ce sanctuaire et t'approchas de la prêtresse. En arrivant dans son dos, tu comptais sur l'effet de surprise pour l'égorger.

Sûrement douée de pouvoir surnaturels, elle se retourna alors que tu étais encore trop loin et tu sentis toute la force de sa haine se déchaîner sur toi.

Ta vie s'échappait lentement et c'est à ton grand étonnement que son acolyte se retourna et, plutôt que de la défendre, lui asséner un coup d'épée fatal. Lorsqu'il fini son geste, tu reconnus Cruward, un rictus sur les lèvres.

Il sembla hésiter un instant sur le sort qu'il te réservait mais te paya ton aide précieuse en te remettant la gemme enchâssée dans la statuette centrale de l'autel. Il t'ordonna de quitter les lieux et de ne jamais faire ne serait-ce qu'allusion à cet épisode.

Comme tu cherches toujours à connaître la valeur des objets, tu as étudié la gemme et après quelques essais, t'es rendue compte qu'une fois posée sur le front d'une victime, celle-ci s'écroule sans vie.

Cette nouvelle possibilité t'ouvrait de nouvelles perspectives de carrière. Plus de risque d'être dérangé pendant un cambriolage si les occupants dorment pour l'éternité.

Mais le recel est toujours difficile. Revendre les marchandises volées nécessite de changer de ville et de trouver un nouveau canal de distribution discret, ce qui limite la nature des biens à écouler et leur nombre.

Il y a 3 ans, tu as eu vent de nouvelles possibilités à Sqonsmenron. Olofire Dryadson, le propriétaire de la moitié des infrastructures locales proposait de racheter tout un tas de marchandises. Le prix est assez bas, mais il n'est pas regardant sur la quantité ou la provenance.

Tu ne sais pas ce qu'il en fait, la proximité avec la frontière de Tentem offre tout un tas de possibilités de contrebande qu'il serait idiot d'ignorer. Mais ce n'est pas ton problème après tout, tant qu'il paie.

Tu t'es donc tournée vers la cambriole. Tu pénétres dans les riches demeures, appose la gemme sur le front des occupants puis dévalise tranquillement ces riches de tout ce qui peut être revendu. Ensuite, grâce aux

12. GURMOREL SHIELDHEART

nombreux convois vers Sqonsmenron, tu achemines tes trouvailles vers Olofire.

C'est à cette occasion que tu as rencontré Ravaerris Carter et Bellannan Droverson qui escortaient le convoi. Pour éviter que les marchands ne soient pillés par les bandits alentours, ils paient des mercenaires chargés de les protéger.

Ravaerris est une rodeuse expérimentée, qui a fait de l'escorte des convois son métier. Elle est connue dans le milieu et les marchands n'hésitent pas à faire appel à elle. Elle est toujours suivie comme son ombre par Walorine Soldshort, son apprentie qui tousse tout le temps.

Bellannan, lui, est un guerrier exubérant, toujours bien coiffé. Il n'escorte les convois que lorsqu'il fait le trajet vers Sqonsmenron en été quand il part à l'aventure dans les montagnes environnante et y chasse du goblin.

Lors des attaques, Ravaerris combat avec méthode, protégeant autant son apprentie que les convois qu'elles escortent. Bellannan lui, se bat avec panache, évitant les projectiles et les armes sans même y faire attention. C'est lors d'un de ces combats que tu l'as vu porter un médaillon, très semblable à celui que Olofire porte en permanence.

De ton côté, tes marchandises ne craignent pas grand chose car, étant du métier, tu les identifies avec un symbole reconnaissable des bandits qui ciblent donc les autres. Pour donner le change, quelques bandits font mine de t'attaquer et tu simules de les repousser, ni vu ni connus je t'embrouille.

Avec le temps, Olofire et toi avec avez appris à vous connaître et à vous faire suffisamment confiance pour savoir que chacun protégerais le secrêt de l'autre.

C'est ainsi qu'il y a trois mois, il te confia que ce médaillon n'était en fait qu'un fragment et que deux autres fragments existaient, dont l'un se trouvait à Sraanpoon, en possession d'une certaine Krisona Magesblood. Il te confia également que sa demeure devrait receler d'une grande quantité d'objets de valeur qu'il pourrait te racheter.

De retour à Sraanpoon, tu choisis donc la demeure de Krisona comme prochaine cible et t'introduisis, comme à ton habitude, furtivement dans ses appartements.

AUX TROIS HÉROS

Prudente, tu cherchas les éventuels mécanismes d'alarmes mais n'en trouva aucun. Tu te disais qu'elle devait être bien inconsciente pour avoir si peu de protection lorsqu'elle se réveilla instantanément. Tu en es sûre, il n'y avait aucun mécanisme d'alarme.

Toujours est-il qu'elle prit l'initiative et te lança un sort puissant. C'était une magicienne ! Olofire avait caché *ce détail* et il allait te coûter la vie. Tu croyais ton heure venue mais la gemme que tu portais s'illumina, renvoyant le sort sur Krisona dans une formidable explosion. Après t'avoir ainsi sauvé la vie, elle s'éteignit et perdit toute ses couleurs.

Tu trouvas facilement le fragment sur Krisona et, alors que tu allais fouiller la pièce, entendu du bruit au rez de chaussée. Plutôt que de risquer un deuxième affrontement, tu préféras t'éclipser.

Tu es arrivée aujourd'hui à Sqonsmenron et, comme a ton habitude, est venue boire une bière à l'auberge d'Olofire. Tu te demandais comment en savoir plus sur le fragment (histoire de connaître sa valeur avant la transaction) lorsque la rumeur t'appris que la serveuse, Marcaryn Fiedlerson, avait été retrouvée sans vie dans le jardin.

Chapitre 13

Leoian Dragonsbane

Tu es le druide en charge de la forêt autour de Mensqaan. C'est un petit village perdu au fond d'une vallée tranquille. Parfois un peut arriérés, les villageois sont néanmoins gentils et respectent profondément la nature avec laquelle ils vivent en harmonie.

Depuis quelques années, un riche parvenu s'est installé à Sqonsmenron, un village de l'autre côté de la crête sous la responsabilité de Alilyassa Darkeyes. Il y a fait construire de nouvelles infrastructures pour exploiter de manière plus industrielle la forêt alentour qui doit en souffrir énormément.

Cet essor économique attire donc toute une clique d'étrangers dont l'unique but est de s'enrichir. Des forestiers, charpentiers, et autres métiers du bois, des commerçants aussi et des fermiers pour produire toujours plus.

Depuis trois ans, on voit arriver, à la belle saison, des aventuriers qui parcourent, les montagnes à la recherche d'aventure. Ils y ont découvert, semble-t-il, des mines abandonnées et y combattent des gobelins pour leur prendre leurs trésors.

Certains aventuriers finissent par se perdre et atterrissent à Mensqaan dans un état plutôt pitoyable. Tu t'efforce de leur venir en aide du mieux que tu peux mais n'hésites pas ensuite à les renvoyer d'où ils viennent pour protéger ta communauté de ces incursions néfastes.

Ta notoriété ayant dépassé les frontières du village, tu vois régulièrement Ravaerris Carter, une rodeuse de la région qui fait régulièrement la

AUX TROIS HÉROS

navette entre Sqonsmenron et Sraanpoon. Elle y escorte les convois marchands pour éviter qu'ils ne se fassent piller par des brigands et gagne ainsi sa vie.

En fait, elle ne vient pas pour elle-même, mais pour sa nouvelle apprentie. Depuis un an, la petite Walorine Soldshort souffre d'une maladie étrange. Elle tousse en permanence et semble toujours très faible.

À chacune de ses visites, tu fais de ton mieux pour lui redonner de la force et tenter d'embrayer le mal mais c'est comme s'il y avait une fuite et son énergie part on ne sait où.

D'après elles, il s'agirait d'un poison qui aurait infecté Walorine lors d'une de leur mission en forêt, un insecte l'aurait piquée et depuis, elle n'arrive pas à remonter la pente.

Aucun insecte de ta forêt n'est capable d'un tel empoisonnement mais qui sait ce qu'il y a de l'autre côté de la crête ? La forêt, pour sa défense, essaie peut être de leur faire comprendre que leur sort est lié.

Tu continues malgré tout à soigner cette pauvre enfant. C'est ton devoir et elle n'y est pour rien après tout.

Tu te doutais bien que l'exploitation frénétique de la forêt de Sqonsmenron aurait des conséquences. Et depuis presque un mois maintenant, le mal semble avoir pris une nouvelle direction et s'étendre jusqu'à ta forêt.

Ce sont les bucherons du village qui t'ont appelé. D'ordinaire, lorsqu'un arbre isolé est malade, ils résolvent le problème seuls et l'abattent. Si la maladie ou le parasite touche quelques arbres alentour, ils t'appellent et vous prenez des mesures allant de simple soins à un brûli contrôlé.

Cette fois, c'est plus problématique. Des zones complètes semblent véritablement maudites : toute la végétation y est morte et plus rien n'y pousse ensuite. Tu as bien essayé les traitements classiques, mais seul un rituel de sanctification a pu lever le maléfice¹.

Aucun animal ni parasite ne provoque de tels dégâts. Il n'est dans l'intérêt de personne de la détruire à ce point. Ces avides crapules de Sqonsmenron le savent, même les gobelins le savent. Se pourrait-il que l'esprit de la forêt lui-même soit malade ou s'inflige de tels scarification. Serait-ce un signe ?

1. Rituel permettant d'imprégner la zone délimitée d'une énergie sacrée, dissipant par la même toute malédiction. L'incantation dure 24 heures.

13. LEOIAN DRAGONSBANE

Tout comme Ravaerris, tu éduques un apprenti, Horkul Tarmikos. C'est un enfant du village, plus porté que les autres sur la nature, qui t'aide et te seconde dans tes tâches quotidiennes.

Tu lui apprends les compétences de bases de tout bon druide. Reconnaître les plantes, les animaux et traiter les maux de la forêt et ceux des bêtes. Les humains ne sont que des animaux plus bêtes quand on y pense.

Il y a deux jours, sa formation initiale s'étant bien déroulée, tu as décidé de passer aux apprentissages plus avancés : la transformation animale.

C'est un pouvoir que seuls les druides possèdent et qui leur permet de prendre l'apparence et les caractéristiques d'un animal qu'ils connaissent. Avec le temps et l'expérience, il est possible de choisir de plus en plus d'animaux.

Pour cette première séance, vous aviez choisi le loup. C'est un animal très commun et très facile à maîtriser. Il n'est pas trop dangereux.

Horkul ne sachant pas encore comment déclencher la transformation, c'est toi qui, pour lui apprendre, doit lancer le sort sur lui. Normalement, il se transforme en loup, apprivoise ses nouvelles sensations et tu lui rend ensuite sa forme humaine. En répétant l'opération, il fini par ressentir le sort et peut le lancer pour lui-même.

Malheureusement, ça n'a pas marché comme prévu. Il s'est bien transformé en loup, mais lorsque tu as voulu lui rendre sa forme humaine, il s'est transformé en loup-garou. Te serais-tu trompé ? ou est-ce l'influence de la forêt ?

Un peu choqué, tu n'as pas réussi à le contrôler et il s'est enfuit dans la forêt sans que tu n'arrives à le retrouver. Le soir même, il était dans le village, en train d'attaquer indistinctement tous ceux en travers de son chemin.

Les villageois, ignorant qu'il s'agissait d'un des leurs, se sont défendus et ont fini par le terrasser. Il ne te restait plus qu'à penser les blessures du mieux que tu le pourrais.

Un paladin qui arrivait au village, Cruward Waveharp, t'as offert de t'aider. En discutant, tu lui as avoué ta peur qu'une épidémie se déclenche et nécessite de brûler le village. Voyant ton désarroi, il t'offrit d'invoquer son dieu Yolos, dieu mineur de la pureté, pour que les âmes du village montent directement à lui sans souffrance.

La mort dans l'âme, tu as déchaîné une tempête de feu sur le village,

AUX TROIS HÉROS

ne laissant rien intact. Cruward priant à côté de toi pour abréger leurs souffrance. Le soir venu, vous établirent un bivouac en bordure et passèrent une nuit agitée.

Le lendemain matin, après t'être levé, tes pires craintes furent réalisées. Des traces partaient du village en direction de la crête et Sqonsmenron. La pandémie avait commencé et il fallait agir avant qu'un autre village ne soit infecté.

Après une nuit de bivouac en forêt, vous êtes arrivés ce matin à l'auberge, fourbus et las de la poursuite à travers la montagne.

La situation empira lorsque la rumeur apporta la mort de Marcaryn Fiedlerson, une serveuse de l'auberge. Certains n'hésitant pas à parler d'un animal l'ayant dévoré.

Comment mettre fin à cette épidémie ?

Chapitre 14

Norben Silverkin

D'un naturel costaud, tu as choisi le métier des armes et de mettre tes compétences au service des plus faibles. Très tôt, tu as rejoint Sraanpoon et t'es enrôlé dans la garde municipale, le *guet* comme ils disent avec pour devise « *protéger et servir* ».

Tu y a fait la connaissance du lieutenant Zanril Chandler, un ancien aventurier qui avait, lui aussi, mis son expérience au service de la ville. Il t'as pris sous son aile et t'as formé au maniement des armes.

Mais assez vite, il est apparu que vous n'aviez pas les mêmes méthodes. Toujours honnêtes, tu respectes les procédures d'enquête et n'emploie que des méthodes acceptables. Tu considères que tout homme est innocent, sauf à prouver le contraire.

Zanril, c'est Zanril. Bien sûr il fait respecter l'ordre, et n'a pas son pareil pour démanteler les réseaux criminels. Mais ses méthodes sont moins orthodoxes. Pour les interrogatoires, par exemple, il s'enferme seul dans un cachot. Personne ne sait ce qu'il s'y passe, mais on y entendrait des cris à glacer le sang.

Il y a deux ans, ne supportant plus ses méthodes, tu finis par lui dire ce que tu en pensais et il n'apprécia pas vraiment. D'après lui, tu n'étais qu'un faible idéaliste. Le lendemain, le sergent t'apporta ta lettre de démobilisation, il était clair que Zanril ne comptait plus te garder dans ses rangs et tu préféreras partir sans faire d'histoire et éviter un conflit.

AUX TROIS HÉROS

C'est ainsi que tu as atterri à Sqonsmenron. Ce n'était, il n'y pas si longtemps encore, qu'un petit village perdu au fond de la vallée du Sraan.

Mais un riche aventurier a décidé d'y passer sa retraite et d'y investir ses économies. Il a racheté certains bâtiments et en a fait construire d'autres, ce qui a littéralement fait décoller l'économie locale.

La population s'est enrichie de tout un tas d'ouvriers, artisans, commerçants de tous horizons et la petite ville offre un multiculturalisme de bon aloi. On ne compte plus maintenant les convois qui font la liaison avec Sraanpoon et permettent d'échanger marchandises et nouvelles.

Chaque année, à la belle saison, la ville est la destination prisée des aventuriers venu parcourir les montagnes. Celles-ci regorgent d'anciennes mines qu'ils explorent, chassant les gobelins et rapportant des trésors.

Malheureusement, une explosion démographique comme celle-ci amène avec elle son lot de criminels en tout genres et la ville a recruté des gardes pour monter sa propre milice et c'est ainsi que tu as rejoint le *guet* local.

Lors de tes permissions, tu apprécies de parcourir la région et de te rendre dans les villages alentours.

Sjenronpoon est très jolie en automne et Xanros Armorsmith apprécie de discuter avec les visiteurs. Le chemin le plus direct passe par les montagnes au nord et nécessite de traverser le territoire des gobelins.

L'autre possibilité est de faire un détour par Mensqaan. Il faut gravir la crête, mais la route est plus sûre et offre une étape au chaud dans une auberge. Leoian Dragonsbane, le druide local est peu accueillant avec les étrangers, surtout lorsqu'ils viennent de Sqonsmenron mais l'aubergiste fait une cuisine excellente.

C'est ainsi que tu as fait la connaissance d'Horkul Tarmikos, l'apprenti du druide Leoian. Contrairement à son maître, il est très avenant et se passionne pour toutes les nouveautés du monde moderne. Sans doute la différence d'âge.

Il y a deux jours, tu étais à l'auberge lorsque tu as vu Horkul entrer, crasseux et très fatigué. Tu allais le saluer lorsque la serveuse passa devant lui avec un tartare de bœuf, dont ils ont le secret. L'écume aux lèvres, il s'est transformé en loup gigantesque et a brisé la table en morceaux. Il a littéralement sauté sur la serveuse, la tuant sur le coup et se jeta sur le tartare.

14. NORBEN SILVERKIN

La suite est assez confuse, tu te souviens avoir combattu le monstre, faisant barrage pour sauver les villageois que tu pouvais jusqu'à ce que la défense s'organise et que vous finissiez par terrasser le loup.

Tu pensais que le pire était arrivé et tu soignais tes blessures à l'écart lorsqu'une tempête de feu s'est abattu sur le village. Ne pouvant rien contre ces éléments déchaînés, tu préféras prendre la fuite en direction de Sqonsmenron pour sauver ta vie et prévenir les autorités.

Le lendemain, et comme si les choses ne pouvaient être pire, ta blessure s'infecta et tu sentis ton corps se transformer et prendre des proportions monstrueuses. Cette saleté de lycanthrope t'avais contaminé.

Sans pouvoir contrôler cette nouvelle forme et cet instinct animal, tu ne fus que le spectateur de la chasse qui commençait. Parcourant la forêt à la recherche de nourriture, tu te sentis suivre la piste d'un chasseur.

À l'orée d'une clairière, tu le vis distinctement adossé à sa cabane, en faire le tour pour passer sous le vent et attendre le moment propice. Tes jambes s'arc boutèrent et tu fis un bon majestueux, visant la tête du chasseur. Au moment où tes pattes avant le plaquait au sol, le sonnait pour le coup, un choc te coupa le souffle et t'obligea à t'écarter.

Un loup ordinaire te faisait face et semblait protéger le chasseur. La bête en toi pensait n'en faire qu'une bouchée mais contre toute attente, ce loup fit preuve d'une intelligence hors norme et te mis en déroute.

Fatigué, tu t'écroulas quelques centaines de mètres plus loin et repris ta forme humaine. Réunissant le peu de force qu'il te restait, tu retournas à la clairière mais le chasseur avait disparu, à sa place gisait le cadavre du loup.

Trop fatigué pour poursuivre vers Sqonsmenron, tu profitas du campement pour manger, boire et te reposer.

Tu es finalement arrivé à Sqonsmenron en fin de matinée et a décidé d'aller manger à l'auberge avant de réfléchir à ta situation. Manifestement, la faim peut provoquer ta transformation et des réactions incontrôlables de la bête, éviter d'avoir le ventre vide est donc une priorité.

L'apparition de lycanthropes et la cruauté avec laquelle Mensqaan avait été brûlée devaient être dévoilée pour protéger la population, mais il ne

AUX TROIS HÉROS

faisait aucun doute qu'il te fallait rester discret sur ta malédiction. La lycanthropie fait peur et les gens qui ont peur peuvent commettre les pires atrocités.

Tu fus interrompu dans ces pensées par la voix d'Olofire, propriétaire de l'auberge qui rabrouait sa serveuse, Marcaryn Fiedlerson. Tu ne sais pas ce que cette charmante jeune fille a bien pu faire mais il ne mâchait pas ses mots et la menaçait de « *s'en débarrasser* ». Lorsqu'elle passa devant toi, tu lui fis ton plus beau sourire et commanda un carpaccio.

Ce soir, alors que tu allais te rendre à l'auberge, tu appris que la serveuse avait été retrouvée morte dans le jardin, derrière l'auberge. Certains parlaient d'une bête qui l'aurait dévorée.

Tu allais t'occuper de l'affaire lorsque tu vis Zanril entrer dans l'auberge. En tant que Lieutenant du *guet*, il t'informa user de son autorité hiérarchique pour prendre la charge de l'enquête et te demanda de rester à l'auberge et d'y maintenir l'ordre.

Dehors, un groupe de villageois criait déjà « *Mort au monstre !* ». Tu fut donc bien content de rester discret à l'intérieur et le laissa sortir sans problème.

Chapitre 15

Olofire Dryadson

Il y a bien trop longtemps, tu faisais partie d'un petit groupe d'aventuriers. Avec Zanril Chandler, guerrier comme toi et Krisona Magesblood, une mage.

Lors d'un trajet en bateau entre Svunjen et Ronskimren, vous fûtes naufrage au large Smaansqaan et vous retrouvèrent échoués tous trois sur cette petite île déserte.

Cherchant un moyen de rentrer chez vous, vous pénétrèrent dans la grotte d'un ermite et le découvrirent en pleine dévotion devant un autel à la gloire de la Déesse des Ténèbres.

Zanril décocha une flèche mais celle-ci évita le vieillard. Se retournant, il tint un médaillon au dessus de sa tête et vous lança une malédiction. Krisona le pris de vitesse en invoquant un sort de dissipation sur le médaillon. Il se brisa en trois morceaux et le vieillard tomba inanimé.

Revenus sur le continent, vous vous séparèrent, chacun emmenant un fragment comme butin. Ils partirent chercher fortune en ville à Sraanpoon et tu préféras continuer à parcourir les campagnes.

Lors de tes voyages, tu ne manquais pas de raconter cette aventure, embellissant le trait, le fragment faisant toujours son petit effet. Petit à petit, tu devins une véritable légende vivante dans la région.

Après des siècles d'exclusion, le temps du retour était venu pour la Déesse des Ténèbres. Ses adeptes avaient établi leurs

AUX TROIS HÉROS

quartiers à Smaansqaan, une île maudite et isolée du continent et n'avaient jamais été aussi près de son retour.

Heureusement, trois vaillants et intrépides aventuriers, les guerriers Olofire Dryadson et Zanril Chandler ainsi que la mage Krisona Magesblood, avaient eu vent du complot et décidé d'infiltrer l'île.

Par une nuit sans Lune, ils voguèrent jusqu'à Smaansqaan et accostèrent dans une crique déserte, cachée par d'immenses falaises.

Après une ascension difficile à lutter contre des vautours squelettiques, ils durent affronter les adeptes de la Déesse Noire, secondés par leurs monstres répugnants. Pendant que Krisona, par ses sorts, retenaient l'armée maléfique à l'extérieur, Olofire et Zanril pénétrèrent dans l'ancre des Ténèbres.

Ils lutèrent contre la garde rapprochée du Grand Prêtre qui psalmodiait pour le retour de la Déesse. Pendant que Zanril faisait barrage aux sbires, Olofire attaqua le prêtre.

Dans un élan de bravoure, une botte secrète lui permit d'atteindre le pendentif maudit qu'il brisa en trois fragments, mettant fin au rituel. Fuyant pour leur survie, ils atteignirent leur embarcation et rentrèrent sur le continent.

N'ayant pu détruire les fragments ils se les partagèrent se jurant de les protéger jusqu'à ce qu'ils puissent être détruits.

Tu te reconvertis dans l'escorte de convois. Avec ta notoriété, ta présence dissuadait les brigands de t'attaquer. Et lorsque vous rencontriez des brigands moins informés, le pendentif déviait les projectiles et les armes, renforçant d'autant ta légende.

Au fil des rencontres, tu fit la connaissance de Bellannan Droverson. Pétri d'admiration pour tes hauts faits, il t'accompagna partout. Un soir de bivouac, tu finis par lui avouer le secret de ta réussite :

« L'important, dans une légende, Bellannan, ce n'est pas les faits, mais ce que les gens en retiennent.

« Prend la Déesse Noire par exemple. On a surtout eu de la chance en fait. On s'est échoué sur une île quasiment déserte avec un ermite dans une

15. OLOFIRE DRYADSON

grotte. Je ne suis même pas sur que ce vieillard allait l'invoquer, sa Déesse des Ténèbres. Et on ne le saura jamais puisqu'il est mort et le pendentif en morceau.

« Mais c'est ce que les gens croient, ce qui me rend héroïque, ce qui évite que des brigands ne nous attaquent et justifie notre salaire. Et c'est ça le plus important.

« Ça, et le fragment bien sûr. »

Dès le lendemain, il sembla avoir intégré la leçon et se mit également à travailler son style et sa prestance.

Lorsqu'une flèche te toucha à l'épaule, il y a quatre ans, tu compris que la chance avait tourné. Tu choisis de prendre ta retraite à Sqonsmenron, un petit village au fond de la vallée du Sraan.

Tu y investis tes économies. Rénovant ce qui pouvait l'être : l'auberge et la forge. Construisant ce qui manquait : une scierie et une halle de commerce. Sraanpoon aurait toujours besoin de bois, que tu allais lui vendre directement.

Bien que lucrative, il ne s'agit en fait que d'une façade. Le véritable intérêt de Sqonsmenron sont ses nombreuses mines abandonnées dans les montagnes et les gobelins qui y ont élus domicile.

On ne pose jamais de question à un aventurier qui vend le butin qu'il a prix à des créatures, parfait pour du blanchiment. Tu achètes donc des marchandises au marché noir via Gurmored Shieldheart et Victalynn Fletcher, mais rien de magique, on ne sait jamais ce que ces gobelins en ferait. Tu les laisses ensuite traîner non loin des mines.

En aidant légèrement la rumeur, des aventuriers reviennent chaque année pour les explorer et redescendent au village avec leur butin qu'ils cherchent à vendre rapidement. Et bien sûr, c'est toi qui les rachètes pour les écouler dans le circuit officiel.

La différence étant couverte par tout ce qu'ils dépensent au village puisque tu possède la plupart des commerces.

En étudiant ton fragment, tu as appris que les trois morceaux contiennent une partie de l'essence de la Déesse et que celui qui prononcerait l'incantation du médaillon s'approprierait l'essence, devenant un demi-Dieux et gagnant l'immortalité.

AUX TROIS HÉROS

Lors d'une des visites de Gurmored, il y a trois mois, tu lui as parlé de Krisona et des nombreux objets de valeurs qu'elle possède, lui disant que tu aimerais t'approprier le fragment en sa possession.

En attendant qu'elle revienne avec le fragment, tu as mis sur pied une nouvelle combine pour t'enrichir. Les aventuriers ayant toujours trop d'équipement sur eux, tu leur loue des box dans lesquels ils peuvent sécuriser leur possessions et les récupérer une fois revenu d'aventure.

Certaines équipe sont trop téméraires et une partie ne revient pas vivante. Dans ces cas là tu récupère le contenu des box.

Répondant à ton invitation, Bellannan revient donc chaque année et loge dans la grande chambre que tu lui fais préparer pour l'occasion. Affrontant toujours des monstres et autres horreurs sans nom, tu rediriges vers lui les aventuriers débutant qui ont accepté de te louer un box. Aucun ne revient jamais.

Ce midi, Marcaryn Fiedleron, une des serveuses de l'auberge était arrivée en retard et semblait franchement dans la lune. On aurait dit qu'une autre personne avait pris sa place et ne savait pas quoi faire. Tu l'as sermonnée et lui fait comprendre que tu n'hésiterais pas à la remplacer. Elle parue secouée et a pris la commande de Norben Silverkin, un membre du *guet* qui revenait de permission et semblait fourbu.

Cette après midi, alors que tu sortais au jardin, tu vis le cadavre de Marcaryn dans le jardin. En t'approchant, tu vit une flèche avec un parchemin fichée dans son dos avec cette inscription « *Pour Théo* ».

L'année dernière, Théo, le petit amis de Marcaryn était parti à l'aventure avec Bellannan et n'en était pas revenu.

Craignant que ce dernier soit mis en cause, ne puisse donc plus partir à l'aventure, tarissant ainsi la source des box que tu récupères suite à la mort des malheureux, tu brûlas le parchemin.

Après avoir donné l'alerte, tu es retourné à l'auberge pour gérer le personnel. Gurmored était là, sans doute avec le fragment, au moins une bonne nouvelle.

Chapitre 16

Pruhana Spelloyal

Tu es la fille d'une riche famille noble de Sraanpoon. Tes parents sont rentiers et leur vie est rythmée par leurs galas et autres soirées mondaines. Tout le monde s'y rencontre, consolidant qui telle alliance, qui tel secret familial. Cette ambiance hypocrite te pèse.

Prenons Zanril Chandler par exemple. Il est lieutenant du *guet* et tout un tas d'histoire se racontent, sur les pauvres innocents soumis à la question et qu'on ne revois jamais. Toute la noblesse ferme les yeux et refuse une enquête parce qu'au fond, ils sont content du travail qu'il fait et surtout parce qu'il ne se mêle pas de leurs affaires.

Prenons le mariage comme autre exemple. On raconte partout le romantisme de la rencontre, de la cérémonie, de la vie de couple. En réalité, ta famille t'as promise de longue date à Traward Homeforger, un autre noble pour consolider leurs alliances.

Toi, tu rêves d'aventures. Tu as passé tes journées cloîtrée dans la maison à lire les histoire du passé, t'imprégnant des légendes et des exploits de tes héros préférés. Cette vie en ville te détruit à petit feu.

Il y a trois mois, tu as entendu une explosion dans le quartier. Apparemment, c'est la maison de Krisona Magesblood qui a été touchée.

Quelques instant plus tard, un homme, Quorry Tigersoul, est entré chez toi et t'as menacée de ton épée si tu révélais qu'il était là. Il semblait en fuite et aux abois.

AUX TROIS HÉROS

Tu as saisi cette occasion pour passer un marché avec lui. Tu enverrais le *guet* sur une fausse piste et en échange, il t'emmènerait avec lui hors de cette ville. Il n'avait pas beaucoup de temps pour réfléchir et accepta.

Lorsque Zanril frappa à ta porte, tu lui ouvris et lui indiqua avoir vu un homme partir en courant à l'autre bout de la rue. Quorry tint promesse et vous quittèrent la ville au petit matin.

Dans les temps très anciens, les dieux du bien et du mal se menaient un combat acharné, sous l'oeil attentif des dieux neutres, préservant ainsi l'équilibre du monde.

Mais advint que la Déesse des Ténèbres, le menaça. À force de corruption, elle mit sur pied une armée si puissante que les dieux du bien en vinrent à solliciter l'aide des dieux neutres.

La bataille qui suivit fut d'une sauvagerie et d'une intensité jamais rencontrée depuis. Tous les dieux y prirent part et la Déesse Noire fut finalement vaincue.

Les dieux du bien, pour mettre un terme à ces affrontements la bannirent dans un plan extra dimensionnel d'où elle ne pourrait jamais en sortir.

Prévoyante, la Déesse Noire avait anticipé cette issue et cacha une part de son essence divine dans un pendentif maudit. Elle ne fut donc pas entièrement bannie.

Ses adeptes continuèrent de la vénérer en secret, espérant et fomentant son retour et personne ne sait ce qu'il advint du pendentif.

Depuis, tu découvres enfin la vie d'aventurière. N'ayant reçu aucune formation au maniement des armes ni à celui de la magie divine ou profane, il ne te reste que tes connaissances des légendes que tu puisses utiliser. Tu es donc devenue malgré toi une barde.

Pour l'instant, vous passez d'une auberge à l'autre. Pendant que tu captives l'assistance en racontant les histoires du temps jadis, Quorry fait les poches des riches marchands et bourgeois. Vous vous partagez ensuite le

16. PRUHANA SPELLOYAL

butin équitablement. Vous repassez parfois par Sraanpoon, tu forces alors un peu la dose sur le maquillage pour éviter d'être reconnue.

De temps à autre, les choses ne tournent pas aussi bien et vous devez fuir. Empruntant alors des chemins discrets, vous bivouaquez à la belle étoile.

C'est ainsi que vous êtes tombés sur les cadavres d'un groupe d'aventuriers au nord de Sqonsmenron. Sûrement surpris dans leur sommeil, ils gisaient à même leur paillasse. Fouillant à la recherche d'information¹, tu ne pus que trouver l'identité de l'un d'eux, brodée sur sa cape : Théo Hollysharp.

Après des siècles d'exclusion, le temps du retour était venu pour la Déesse des Ténèbres. Ses adeptes avaient établi leurs quartiers à Smaansqaan, une île maudite et isolée du continent et n'avaient jamais été aussi près de son retour.

Heureusement, trois vaillants et intrépides aventuriers, les guerriers Olofire Dryadson et Zanril Chandler ainsi que la mage Krisona Magesblood, avaient eu vent du complot et décidé d'infiltrer l'île.

Par une nuit sans Lune, ils voguèrent jusqu'à Smaansqaan et accostèrent dans une crique déserte, cachée par d'immenses falaises.

Après une ascension difficile à lutter contre des vautours squelettiques, ils durent affronter les adeptes de la Déesse Noire, secondés par leurs monstres répugnants. Pendant que Krisona, par ses sorts, retenaient l'armée maléfique à l'extérieur, Olofire et Zanril pénétrèrent dans l'ancre des Ténèbres.

Ils lutèrent contre la garde rapprochée du Grand Prêtre qui psalmodiait pour le retour de la Déesse. Pendant que Zanril faisait barrage aux sbires, Olofire attaqua le prêtre.

Dans un élan de bravoure, une botte secrète lui permit d'atteindre le pendentif maudit qu'il brisa en trois fragments, met-

1. et peut être aussi d'objets et autres trucs utiles, comme de la monnaie... c'est vrai. Après tout, il n'en auraient plus besoin maintenant.

AUX TROIS HÉROS

tant fin au rituel. Fuyant pour leur survie, ils atteignirent leur embarcation et rentrèrent sur le continent.

N'ayant pu détruire les fragments ils se les partagèrent se jurant de les protéger jusqu'à ce qu'ils puissent être détruits.

Lors d'une de vos opérations, Quorry a déniché deux parchemin de sorts, l'un de magie profane, l'autre de magie divine. En tant que barde, tu devrais pouvoir lancer des sorts profanes, c'est ce que les bardes sont sensés faire, mais t n'as aucune formation dans le domaine.

Mais ignorant ton incompetence, il t'as donné le parchemin de magie profane et gardé celui de magie divine.

Depuis, tu tentes régulièrement de le déchiffrer, mais tu ne connais pas ce type d'écriture. Il suffirait pourtant de déchiffrer l'incantation et de la lire et tu pourrais lancer ce sort et montrer enfin à tout le monde que tu es une vraie barde, avec de vrais pouvoir.

Le problème, c'est que tu ne peux pas demander franchement de l'aide à quiconque, il faudrait admettre que tu n'y connais rien en magie. C'est ta réputation qui est en jeux. Et pour un barde, sa réputation, c'est toute sa vie.

Après des représentations à Sraanpoon depuis une semaine, vous êtes arrivés à Sqonsmenron pour la suite de *voire tournée* en tant que grands aventuriers. Mais vous avez du annuler lorsque la rumeur a rapporté le décès de Marcaryn Fiedlerson.

Avec tout ce monde, tu pourras peut être avancer sur le déchiffrement. Il faut que tu lance le sort coûte que coûte.

Chapitre 17

Quorry Tigersoul

Tu as toujours été attiré par l'aventure. N'ayant pas la force pour le combat, ni la patience pour la magie, tu as profité de ton intelligence et ta ruse pour devenir roublard.

Il y a bien des roublard qui trouvent leur bonheur en ville. Comme Gurmores Shieldheard par exemple. Elle est connue dans le milieu pour ses compétences. Certains vont même jusqu'à raconter qu'elle se serait construite une collection d'outils de tortures qui font froid dans le dos.

Toi, tu ne t'es jamais senti chez toi nulle part. Tu as toujours été attiré par les grands chemins. Lorsque tes talents ne sont pas nécessaires dans une équipe d'aventuriers, tu voles par ici et revends par là.

Il y a trois mois, de passage à Sraanpoon, tu t'es introduit dans la demeure de Krisona Magesblood, dans les quartiers riches.

Tu étais en train de fouiller le bureau au rez-de-chaussée lorsque tu as entendu une explosion à l'étage. Ne pensant qu'à sauver ta peau, tu saisis le premier objet que tu trouvas et pris la fuite.

Deux rues plus loin tu failli croiser les membres du guet qui accouraient et n'eurent que le temps de prendre une ruelle transversale. Tu entras dans la première maison et tomba nez à nez avec Pruhana Spelloyal qui s'était réveillée.

Tu la menaças de ton arme si elle te dénonçait mais à ta grande surprise, elle te proposa un marché : en échange de son aide, tu devais l'emmener

AUX TROIS HÉROS

avec toi. Le temps pressant, tu acceptas et elle éloigna le guet en leur fournissant une fausse piste.

Prenant enfin le temps de te reposer, tu pus observer l'objet que tu avais réussi à dérober. Il s'agissait d'un bocal rempli d'un liquide visqueux contenant deux sortes de limaces de douze centimètres.

C'était bien la première fois que tu rapportais ce genre de marchandise et n'avait bien sûr aucune idée de leur nature exacte et, plus important, de leur valeur marchande. Bloqué dans cette maison, tu remis à plus tard leur estimation.

Le lendemain matin, vous quittèrent Sraanpoon et commencèrent votre périple à deux.

Vous vivez de petits larcins en passant d'auberge en auberges. Proposant une animation pour la soirée, Pruhana captive l'auditoire en contant les histoires et légendes du temps jadis. Pendant ce temps, tu profites de leur baisse de vigilance pour leur faire les poches. Vous partagez ensuite équitablement le butin.

À force de rencontres dans les auberges, tu as finis par résoudre la nature de ces limaces.

Il s'agit en fait d'un couple de *contrôleurs*. Ce sont des parasites capables de contrôler complètement l'esprit de leur hôte sur lequel ils se fixent avec leur quatre petites tentacules. Tant qu'ils restent dans leur bocal, tu ne crains rien, mais qu'ils viennent à se fixer sur quelqu'un et sa personnalité s'effacera complètement au profit de la bestiole.

D'après ce que tu as appris, ces bestioles n'ont pour but que de contrôler en sous main des communautés d'humains qu'ils considèrent uniquement comme du bétail, un stock de corps à parasiter pour eux et leurs rejetons.

Heureusement, tu appris qu'une druide, Alilyassa Darkeyes, faisait des recherches sur ce type de pouvoir psychiques. Elle serait sûrement intéressée pour t'acheter tes bestioles et tu décidas de lui rendre visite à Sqonsmenron, son village.

Il y a quatre ans, ce n'était encore qu'un tout petit village mais un riche homme d'affaire, Olofire Dryadson, a décidé d'y établir son entreprise et commencé l'exploitation industrielle du bois.

Avec la hausse de population, des aventuriers ont eu vent d'anciennes mines dans les montagnes au nord et sont donc venu augmenter encore plus cette population et les activités économiques locales.

17. QUORRY TIGERSOUL

Vous êtes passés il y a un moi et demi. Laissant Pruhana flâner avant votre *représentation*, tu allas rendre visite à Alilyassa. Elle fut très intéressée par le couple de *contrôleur* et les histoires que tu lui rapportas sur leur compte et vous fîtes affaire.

Lorsque les choses se passent moins bien, et pour rester discret, vous évitez les grands axes et bivouaquez à la belle étoile. C'est en faisant un de ces détours que vous êtes tombés sur les cadavres d'un groupe d'aventuriers dans leur bivouac au nord de Sqonsmenron.

Ceux-ci ne devaient pas être vigilant ou l'attaque avait été particulièrement bien préparée car ils gisaient encore sur leurs paillasses.

Les corps n'étaient plus identifiables mais Pruhana trouva un nom brodé sur une cape : Théo Hollysharp.

Le reste du temps, les choses sont plutôt facile. Pruhana est incollable sur les légendes et les racontes avec une telle ferveur qu'il faut parfois que tu te concentres pour ne pas tomber, toi aussi, sous son charme.

C'est ainsi que tu es tombé sur deux parchemin de magie. L'un contenait un sort de magie profane, destiné aux magiciens et autres ensorceleurs, l'autre de magie divine, pour prêtre ou druides.

Ayant endossé la peau d'une barde, Pruhana saurait sûrement lancer des sortilège profanes. Enfin, tu espères bien qu'elle finisse par se servir de ses dons. Elles est une barde pas vrai ?

Toujours est-il que tu lui as donné celui de magie profane (plus utile à elle qu'à toi), et gardé l'autre. Tu ne pourras pas t'en servir, mais tu trouveras sûrement quelqu'un qui le pourras.

En représentation à Sraanpoon depuis une semaine, tu es de nouveau tombé sur un objet spécial. Il y a trois jours, tu as dérobé un étuis contenant un fragment d'un pendentif. Tu n'as aucune idée de la valeur d'un *morceau de bijou* mais vu la qualité de l'étuis, il a une valeur certaine.

Vous êtes retournés à Sqonsmenron et êtes arrivés aujourd'hui. Vous aviez prévu de donner une *petite représentation*, en tant que grands aventuriers. Dans la région, c'est la plus grande ville après Sraanpoon et vous comptiez sur un bon bénéfice.

AUX TROIS HÉROS

Malheureusement, la rumeur rapporta qu'une serveuse, Marcaryn Fiedlerson, avait été retrouvée sans vie. Le village ne parle que de ça, certaines veulent lancer une chasse au monstre. Bref, ils n'ont pas la tête à s'amuser pour l'instant et vous avez du annuler.

Quitte à être là, autant profiter du monde et voir si tu ne peux pas en apprendre plus sur le parchemin et le fragment. Si tu trouve un acquéreur, ça sera toujours ça de pris.

Chapitre 18

Ravaerris Carter

Parmi les aventuriers, tu fais partie de l'élite, les rôdeurs. Alors bien sûr, les autres ne sont pas d'accord mais très franchement, les guerriers ne sauraient pas trouver leur derrière, même avec une carte, et les paladins ont besoin de l'aide de leur dieu pour arriver au même résultat.

Les prêtres et les magiciens font des tours sympas, c'est vrai, mais ne tiendrait pas deux jours en pleine forêt. Les roublards sont parfois utiles pour ouvrir une porte mais on ne peut jamais leur faire confiance. Les bardes ? pour raconter des histoires peut être, mais il faut toujours réparer leurs bourdes.

Les druides, à la limites, peuvent donner le change. Ils ont des pouvoirs sympas et se défendent en combat. Mais ils sont trop obnubilés par la nature pour faire preuve d'un peut de recul. Et pour peu qu'il faille aller en ville, ils se recroquevillent en boule, un filet de bave aux lèvres.

Non, très franchement, sans les rôdeurs, le monde irait à vau-l'eau.

Tu avais l'habitude de parcourir les montagnes au nord de Sqonsmenron. Surveillant la frontière avec Tentem et Tenrenlun et contrôlant la population de gobelins qui vivent dans les mines abandonnées pour éviter toute incursion dans les villages de la vallée.

Les choses ont changé il y a quatre ans. Un ancien aventurier a décidé de passer sa retraite à Sqonsmenron et d'y investir ses économies. Il a racheté l'auberge et la forge et fait construire une scierie et une halle.

AUX TROIS HÉROS

Depuis, les activités forestières ont fait un bon et on ne compte plus les convois marchands qui font la navette avec Sraanpoon.

Avec cette nouvelle notoriété, la petite ville a vu arriver foule d'aventuriers. Ils explorent les anciennes mines pour y chasser du goblin et en ramènent des trésors.

N'ayant plus besoin de contrôler la population de gobelins, vu que tous ces aventuriers font le boulot à ta place, tu t'es reconvertie dans l'escorte de convois marchands. Pour éviter qu'ils ne se fasse attaquer, et piller, tu les accompagnes et les défends.

C'est là que tu as rencontré Bellannan Droverson et Gurmored Shieldheard. Lui ne fait le trajet que pour venir chasser du goblin à la belle saison et en repartir. Elle, elle escorte ses propres cargaisons et les défends elle-même.

Bellannan est un de ces guerriers qui se croient plus héroïques que toute la région réunie. Il se bat en faisant plus attention à sa coiffure et son bon profil, déclamant des vers à sa propre gloire, qu'à sa propre sécurité. Miraculeusement, ça semble marcher et il sort toujours des combats sans aucune égratignure.

Gurmored a une toute autre approche. Elle s'arrange, on ne sait comment, pour n'attirer à elle qu'un minimum d'assaillants avec qui elle se bat tranquillement, sans se fatiguer, contrairement aux assaillants qui finissent par lâcher le morceau.

La formation des rôdeurs est assurée par les pairs. Chaque rôdeur prend un apprenti qu'il forme jusqu'à ce qu'il soit assez autonome pour poursuivre sa route et servir la communauté.

Tu es toujours légèrement déprimée lorsque tu vois ton apprenti partir, suivre son propre chemin. Tous ces efforts consentis pour le former et aucune garantie qu'ils portent leurs fruits.

Il y a un an, de visite à Sraanpoon, tu philosophais sur le sens de la vie lorsque tu fit la connaissance de Cruward Waveharp. Un aventurier avec qui tu discutas de l'injustice de la mort ; ce sont toujours les plus expérimentés qui partent les premiers.

Il comprenait et partageait complètement ta détresse. Il t'informa avoir reçu en héritage un parchemin qui, d'après sa compréhension, permettait de repousser la mort. Ne possédant pas les donc adéquats, il te serait plus utile qu'à lui. Tu acceptas ce cadeau et repartis escorter un convoi.

18. RAVAERRIS CARTER

Avant de partir, tu recrutas ton nouvel apprenti, Walorine Soldshort, une jeune fille robuste de la région et commenças à lui enseigner les bases de la survie. Tu profitas des moments où elle s'entraînait pour déchiffrer le parchemin et pu lancer le sort.

Tu commenças par ressentir de petits picotements dans tout le corps puis, plus rien. Avait-il fonctionné ?

Lorsque tu allas vérifier les exercices de Walorine et la toucha à l'épaule, tu sentis une petite partie de son énergie vitale te rejoindre et passer par ta main. Un sentiment d'extase jamais éprouvé auparavant.

Chaque jours que tu la touchais voyait le même phénomène. Tu sentais la vie affluer en toi et prolonger ton existence. Petit à petit, Walorine s'affaiblit et tomba malade. Lorsqu'elle s'inquiéta, tu lui racontas qu'un insecte devait l'avoir piquée et lui injecté un poison lent.

Sentant qu'elle ne survivrait pas longtemps sans soins adéquats, tu allas voir Leoian Dragonsbane, le druide de Mensqaan, connu pour ses capacités à soigner les maux. Mensqaan est un village plutôt reculé et à l'écart de la civilisation, un lieu où personne ne vient et qui sera donc plus discret.

Tu lui as servi la même histoire qu'à Walorine : un insecte inconnu l'aurait piquée. Depuis, tu passes le voir régulièrement pour qu'il lui rende de la force, prolonge sa vie, et donc la tienne.

Hier, alors que tu venais pour une de ces visites habituelle, tu fus étonnée de trouver Mensqaan entièrement brûlée et ses habitants décimés jusqu'au dernier. Ne se trouvait là qu'Alilyassa Darkeyes, la druide de Sqonsmenron qui tentait par un rituel de soigner la nature meurtrie. L'aidant du mieux que vous pûtes, rien ne vous permis de déterminer l'origine de la catastrophe. Quel monstre avait bien pu détruire un village reculé, et pourquoi ?

Vous établirent un bivouac à l'écart du village pour rentrer à Sqonsmenron le lendemain tranquillement. Mais en pleine nuit, Alilyassa vous réveilla en sursaut.

Elle avait le sentiment que Sqonsmenron subirait un sort plus terrible encore si vous ne vous hâtiez pas à rejoindre la petite ville. C'est donc à marche forcée que vous fîtes le trajet et arrivâtes éreintées à Sqonsmenron qui, heureusement, n'avait rien subi.

Passant chez Alilyassa, elle administra des soins à Walorine qui toussait de plus belle et la laissâtes se reposer tranquillement. Arrivant à l'auberge,

AUX TROIS HÉROS

vous vîtes Leoian, les traits tirés qui vous appris que Marcaryn Fiedlerson, une serveuse de l'auberge avait été retrouvée morte, sans doute dévorée par une bête démoniaque.s

La bête vous avait précédée. Quelle sort voulait elle à cette pauvre serveuse innocente ?

Chapitre 19

Xanros Armorsmith

Tu es le druide de Sjenronpoon. C'est un tout petit village, au delà des montagnes au nord de Sqonsmenron. Autant dire que vous ne voyez pas grand monde et que vous êtes plutôt isolés. Les marchands partant de Sraanpoon ne prennent même pas la peine de venir jusqu'à vous.

D'un naturel avenant, cette situation te pèse et tu es toujours content lorsque des étrangers arrivent et apportent des nouvelles du monde. Tu leur offre alors volontiers l'hospitalité. Certains ne sont que de passage et ne reviennent jamais, d'autres repassent parfois.

C'est ainsi que tu as fait la connaissance de Victalynn, une rôdeuse qui arpente les forêts entre Sqonsmenron et Sraanpoon. Pas pour les surveiller mais plutôt pour assister les bandits et dévaliser les voyageurs imprudents.

Les convois étant de plus en plus souvent escortés, elle ne s'en sort pas toujours indemne et viens donc régulièrement te voir pour que tu soignes ses blessures.

Tu lui a bien sûr conseillé d'arrêter ce mode de vie dangereux mais les druides ne sont pas là pour apporter un jugement moral. Et, *secret professionnel* oblige, tu n'as pas le droit d'en parler.

D'un autre côté, elle paie plutôt bien et t'apporte toujours des nouvelles fraîches du monde. C'est plutôt une bonne chose en fait.

Il y a un mois, tu reçus la visite de Cruward Waveharp, paladin à Sraanpoon, qui parcourait la région pour apporter son aide à qui en aurait

AUX TROIS HÉROS

besoin.

Passant la soirée à discuter, il te raconta avoir reçu d'un fidèle, un parchemin de sort divin dont il ignorait la signification. Considérant qu'il lui fallait de l'aide d'un érudit versé dans cet art, il te le confia et tu lui promis de lui donner des nouvelles lors de sa prochaine visite.

Déchiffrer le parchemin ne fut pas très long et d'après la description, il s'agissait d'un sort permettant de puiser de l'énergie magique directement depuis les plantes et les arbres, un sort qui permettrait à un druide d'acquérir encore plus de puissance.

Tu appris le sort par cœur et fit un premier essais en forêt, qui dépassa toutes tes espérances. Une formidable puissance magique se déchaîna à travers toi et enveloppa les arbres environnant. Tu sentis toute leur énergie affluer vers toi, t'enivrant d'un sentiment de puissance jamais ressenti.

Les choses ont commencé à se dégrader dans la soirée. Alors que tu voulais allumer le feu de cuisine comme à l'accoutumée, en lançant le sort correspondant, rien ne se passa et tu fus obligé de l'allumer à l'ancienne, à l'archet.

Le lendemain, retournant en forêt sur le lieux de ta première expérience, tu vit alors les dégâts. Toute les plantes étaient mortes, comme si elles avaient oublié comment vivre. Tu voulus utiliser tes sorts de soin, mais ils ne répondirent pas non plus et tu fut obligé de brûler la zone.

Retournant régulièrement sur place, tu te rendis compte que plus rien n'y poussait désormais. Plus grave encore, ta magie avait définitivement disparu et même les sorts les plus simples refusaient de t'obéir.

Sans pouvoir, tu préféras passer le moins de temps possible au village. Que tes villageois se rendent compte du problème et c'en serait fini de toi.

Comprenant que la nature t'avais tourné le dos et que tu devrais maintenant prendre l'énergie des plantes par toi même, tu décidas d'en apprendre plus sur cette capacité dans les forêts voisines de Sqonsmenron et Mensqaan.

À chaque fois, le même phénomène se produisit. L'énergie des plantes fut comme aspirée et afflua vers toi, te fournissant assez de pouvoir pour une journée. Dans le même temps, tu sentais toute la noirceur du procédé ronger ton âme et hésita à poursuivre sur cette voie, pourtant la seule capable de te fournir des pouvoirs.

19. XANROS ARMORSMITH

Quitte à passer du temps hors du village, tu décidas d'aller visiter Sqonsmenron. Ce voyage allait te changer les idées et d'aller chercher les nouvelles du monde sans attendre qu'un voyageur passe. Une nuit dans une auberge te changerais de l'ordinaire.

Hier, en soirée, tu traversas le campement d'un chasseur. À en croire les traces, il semblait y avoir eu une lutte sans merci, du sang était rependu ça et là et un cadavre de loup gisait non loin du feu.

Obéissant à une intuition, tu t'approchas du loup et y posa la main. Tu fus alors submergé par l'esprit du loup avec lequel tu entras en contact, par delà la mort, une nouveauté pour toi.

L'esprit du loup, très confus, te raconta avoir affronté un autre loup au proportions monstrueuses et gigantesques la veille au soir pour protéger le chasseur. Le monstre aurait pris la fuite avant que le loup ne retourne voir le chasseur et meure.

Lorsque tu lui demandas pourquoi il avait protégé le chasseur et attaqué le montre, le loup t'expliqua qu'il ne se sentait plus lui même depuis quelques jours et que son corps agissait sans qu'il n'en ait le contrôle. Ça avait commencé alors qu'il avait voulu manger un rat et s'était arrêté une fois à côté du chasseur.

Une fois le contact perdu, tu examinâs sa dépouille. Les nombreuses blessures confirmèrent le combat avec un monstre et tu repéras également la trace de quatre petites piqures côtes à côtes.

Tu arrivâs à l'auberge en début d'après midi et appris qu'une serveuse, Marcaryn Fiedlerson, avait été retrouvée sans vie dans le jardin de l'auberge.

Zanril Chandler, qui se présentât comme lieutenant du *guet*, cherchait un druide et te demanda de l'assister pour aller voir le corps de la jeune fille. Celui-ci était couvert de morsures mais tu trouvas une flèche fichée dans le dos, en travers de l'omoplate.

Tu repéras les mêmes quatre petites piqures côtes à côtes que sur le loup, mais n'en dit mot à Zanril. Celui-ci aurait alors pu poser des questions, ou te demander de lancer un sort, ce dont tu aurais été incapable sans trahir la nature sombre de tes nouveaux pouvoirs.

AUX TROIS HÉROS

Allant chez la jeune fille pour en savoir plus, vous découvrites le cadavre d'un chasseur sous son lit. Les blessures étaient similaires à celles de Marcaryn laissant supposer un lien entre les deux morts. Tu repéras également les mêmes quatre piqûres mais n'en dit rien non plus.

De retour à l'auberge, Zanril conclu à une attaque de monstre qu'il faudrait chasser. De ton côté, tu ne comprenais pas encore la signification de ces piqûres.

Quelle genre de créature était-ce ?

Chapitre 20

Zanril Chandler

Il y a bien longtemps, tu parcourais le monde avec deux amis. Olofire Dryadson, un guerrier comme toi, et Krisona Magesblood, une magicienne.

Lors d'un trajet en bateau entre Svunjen et Ronskimren, votre bateau s'échoua sur une petite île déserte, Smaansqaan. Cherchant un moyen pour repartir, vous explorèrent une grotte au fond de laquelle se trouvait un vieil ermite en plein dévotion devant un autel à la gloire de la Déesse des Ténèbres.

Tu décochas une flèche qui sembla éviter miraculeusement le vieillard qui se retourna et tint un médaillon au dessus de la tête, invoquant tu ne sais quelle malédiction. Krisona le pris de court en lançant un sort de dissipation sur le médaillon qui vola en morceau. Les forces de l'ermite l'abandonnèrent et il mourut en tombant.

De retour sur le continent, Olofire décida de poursuivre ses aventures dans la campagne, toi et Krisona décidèrent de vous établir à Sraanpoon. Chacun parti avec un fragment du médaillon comme butin et souvenir.

Tu ne sais trop comment, mais cette petite aventure fut connue et enfla au point de devenir une légende.

Après des siècles d'exclusion, le temps du retour était venu pour la Déesse des Ténèbres. Ses adeptes avaient établi leurs quartiers à Smaansqaan, une île maudite et isolée du continent et n'avaient jamais été aussi près de son retour.

AUX TROIS HÉROS

Heureusement, trois vaillants et intrépides aventuriers, les guerriers Olofire Dryadson et Zanril Chandler ainsi que la mage Krisona Magesblood, avaient eu vent du complot et décidé d'infiltrer l'île.

Par une nuit sans Lune, ils voguèrent jusqu'à Smaansqaan et accostèrent dans une crique déserte, cachée par d'immenses falaises.

Après une ascension difficile à lutter contre des vautours squelettiques, ils durent affronter les adeptes de la Déesse Noire, secondés par leurs monstres répugnants. Pendant que Krisona, par ses sorts, retenaient l'armée maléfique à l'extérieur, Olofire et Zanril pénétrèrent dans l'ancre des Ténèbres.

Ils lutèrent contre la garde rapprochée du Grand Prêtre qui psalmodiait pour le retour de la Déesse. Pendant que Zanril faisait barrage aux sbires, Olofire attaqua le prêtre.

Dans un élan de bravoure, une botte secrète lui permit d'atteindre le pendentif maudit qu'il brisa en trois fragments, mettant fin au rituel. Fuyant pour leur survie, ils atteignirent leur embarcation et rentrèrent sur le continent.

N'ayant pu détruire les fragments ils se les partagèrent se jurant de les protéger jusqu'à ce qu'ils puissent être détruits.

Après des années de bons et loyaux services dans la garde municipale, le *guet* comme on l'appelle, tu as atteint le grade de lieutenant. Reconnaisant tes succès dans le démantèlement de réseaux criminels.

Il y a 5 ans, ayant des informateurs dans le marché noir, tu contactas Gurmorrel. Une petite escroc pas méchante. Tu lui as dit fermer les yeux sur son business passé en échange d'une livraison d'*outils chirurgicaux exotiques* que tu ne pouvais te fournir officiellement, pour d'évidentes raisons d'éthiques.

Elle sembla douée et te remis une foule d'objets pratiques dont certains inconnus. Comme cette étrange outil, trois boules grosses comme le poing reliées par des chaînes. Aucune idée de son mode d'emploi, c'est sûrement tordu et sadique.

20. ZANRIL CHANDLER

Lorsque tu coincés un criminel et le soumet à la question, tu t'enfermes seul dans un cachot sans fenêtre. Tu déballes alors ton attirail.

Lorsque tu as de la chance, ta renommée et la vue des outils suffit, surtout l'outil à trois boules. Ils crient alors leur innocence et répondent à toutes les questions que tu poses. Quand tu as moins de chance, ou plutôt, quand *ils* ont moins de chance, tu dois utiliser les outils¹.

Tes méthodes ne font pas l'unanimité. Les aristocrates et les bourgeois te laissent tranquille tant que tu leur rends la pareil. Mais certains de tes gardes ne sont plus en phases avec ce qu'ils appellent « *ces méthodes d'un autre âge* ».

C'est ainsi que tu as accueilli et formé Norben Silverkin et que vos chemins se sont séparés ensuite. Il t'as exprimé tout son désaccord. Pour éviter qu'il ne se mette en travers de ton chemin, tu l'as démobilisé. D'après les dernières informations, il est dans le *guet* de Sqonsmenron.

Depuis trois ans, certains cambriolages sont différents. Là où, d'habitude, il ne s'agit que de vol par effraction et fuite panique. Cette fois, on retrouve les propriétaires morts sans trace de sang dans leur lit et la maison proprement vidée de tous ses objets de valeur.

Il y a trois mois, une explosion a retenti dans le quartier bourgeois, à l'étage de la maison de Krisona. Courant dans sa direction, tu avisas un fuyard et le poursuivi. Perdant sa trace à une intersection, tu frappas à la première maison venue.

Pruhana Spelloyal, qui habite là avec ses parents t'ouvrit et t'indiqua la direction dans laquelle elle avait vu partir le brigand. Après quelques minutes de courses, tu ne pus le retrouver.

De retour dans la demeure de ton amie magicienne, tu ne pus que constater sa mort, victime de l'explosion. En récoltant les indices, tu te rendis compte que le cambriolage était l'œuvre d'un groupe. L'un s'étant chargé de Krisona à l'étage pendant que l'autre cambriolait le rez-de-chaussée.

Effectuant l'inventaire des biens manquant, tu fus étonné d'en trouver si peu : le fragment de médaillon qu'elle portait, ainsi qu'un bocal sur un emplacement étiqueté « *contrôleurs* ».

1. Ils crient bien plus fort et leurs réponses ne sont bien moins exploitables. C'est le problème quand on ne peut pas se permettre de bluffer.

AUX TROIS HÉROS

Il y a quelques jours, alors que tu étais captivé par l'histoire racontée par une conteuse dans une auberge, un *coupe bourse* en profita pour te faire les poches et te vola ton fragment du médaillon.

Il ne faisait plus de doute que le groupe de voleur chez Krisona préparait quelques chose et disposait maintenant de deux des trois fragments. Craignant pour la suite, tu décidas de te rendre à Sqonsmenron où Olofire avait établi sa retraite.

Arrivé sur place cette après midi, on t'apprit qu'il venait de découvrir une de ses serveuses, Marcaryn Fiedlerson, sans vie dans le jardin. Certains villageois criant déjà « *Mort au monstre* ». Tu enrôla rapidement un druide qui passait par là pour t'épauler et confia à Norben Silverkin la charge de maintenir l'ordre à l'auberge.

Le corps de la jeune fille portait des traces de morsures ainsi qu'une flèche plantée dans son dos. Mais dans quel ordre ces blessures avaient elles été infligées ? Vous rendant chez elles, vous trouvâtes le corps d'un chasseur mort sous son lit, avec également des traces de morsures.

De retour à l'auberge, tu n'avais pas encore pu prévenir Olofire et trop de questions sans réponses se bouscullaient : quel était ce monstre, pourquoi ces victimes, y avait-il un lien avec les fragments ?

Troisième partie

Annexes

Annexe A

Indices

Au début de la partie, chaque joueur a le droit de venir demander jusqu'à 8 indices, tirés au hasard parmi la liste suivante¹. Une fois l'indice distribué, il est supprimé de la liste. Nous vous conseillons donc de photocopier les pages qui suivent et de découper les indices pour les distribuer.

- Alilyassa est spécialisée dans la communication végétale. Bizarre, puisque tout le monde sait que même pour un druide, les plantes ne parlent pas.
- De nombreux bosquets de la forêt d'Alilyassa souffrent d'un mal étrange, comme si les plantes n'arrivaient plus à y vivre.
- On a vu récemment Alilyassa sanctifier des bosquets dans sa forêt. L'incantation lui prends énormément de temps.
- Les psioniques sont capables de pouvoirs mentaux, tels que la télépathie.
- Alilyassa a un esprit très scientifique pour une druide, effectuant des expériences afin de parfaire ses connaissances. On sait qu'elle a déjà observé (voir plus ?) certaines créatures dangereuses afin de comprendre leurs pouvoirs.

1. Il se peut qu'un joueur tire un indice concernant son personnage. Même si ça ne lui apporte pas d'information, c'est toujours ça que les autres joueurs ne trouverons pas. En tant qu'organisateur, vous pouvez aussi choisir de filtrer et lui en donner un autre.

AUX TROIS HÉROS

- Les créatures psioniques sont rares. Mais lorsque l'on a de la chance, il est possible d'en trouver au marché noir.
- Certains disent que la druide Alilyassa a été vue dans les bas fonds de Sranpoon, recherchant activement quelque chose au marché noir.
- La druide Alilyassa a été vue avec la rôdeuse Ravaerris, s'éloignant des ruines fumantes de Mensqaan.
- Bellannan a été l'apprenti d'Olofire pendant des années.
- Après la retraite d'Olofire, il semble que la chance de celui-ci ai été transmise à son apprenti.
- Bellannan a une belle réputation d'aventurier. Mais malheureusement, il n'y a jamais personne qui puisse confirmer ou infirmer ses récits.
- Bellannan vient chaque année depuis l'installation dans le coin d'Olofire, afin de faire ce qu'il appelle *la saison des donjons*. Extrêmement doué (ou chanceux ?), il arrive toujours à survivre aux aventures, là où ses compagnons y laissent leur peau.
- Lorsque Bellannan descend à l'auberge d'Olofire, celui-ci lui fait toujours préparer la chambre royale.
- L'auberge de Olofire comporte plusieurs chambres. L'une d'entre elle, donnant sur le jardin et le bois à l'arrière, prends à elle seule la moitié de l'étage et s'appelle la chambre royale.
- On a vu ce matin la serveuse de l'auberge monter dans la chambre royale. Elle n'est pas sensé avoir le droit d'y entrer lorsque celle-ci est déjà louée.
- Bellannan est descendu ce matin à l'auberge, sa chambre était préparée depuis plusieurs jours.
- Cruward a cotoyé pendant quelques temps une dénommée Therthana Hawklight.
- Therthana Hawklight n'a pas été vue depuis longtemps dans les rue de Sranpoon.

A. INDICES

- Les rumeurs disent qu'une dénommée Therthana Hawklight dirigeait une sorte de secte dans les bas fonds de Sranpoon, œuvrant pour le retour de la Déesse des Ténèbres.
- Cruward a été vu en train de parler avec Gurmored, dans les bas fonds de Sranpoon.
- Cruward et Ravaerris ont été vus en train de converser l'un avec l'autre dans une auberge de Sranpoon. Cruward lui aurait donné une sorte de parchemin.
- Cruward a été vu cheminant en direction de Sjenronpoon, la forêt de Xanros.
- Cruward aurait été vu à Mensqaan, peu de temps avant la destruction de ce village.
- Cruward et Leoian sont arrivés ensemble à l'auberge, ce soir.
- Il y a quelques années, Zanril et Gurmored auraient été aperçus dans les bas fonds, en train de faire une transaction.
- Cruward a été vu en train de parler avec Gurmored, dans les bas fonds de Sranpoon.
- Dans les milieux non recommandables de Sranpoon, Gurmored a la réputation d'accepter toute sorte de contrats.
- Gurmored aurait été aperçue, sortant de la crypte de Therthana Hawklight.
- De nombreux nobles de la ville de Sranpoon ont été retrouvés morts dans leur sommeil, de manière inexplicable. Leur demeure avait été dévalisée.
- Gurmored et Olofire se connaissent, celle-ci vend régulièrement des choses à Olofire.
- Gurmored et Olofire auraient parlé d'une certaine Krisona, lors de leur dernier échange.

AUX TROIS HÉROS

- Une magicienne importante de Sranpoon a été retrouvée morte récemment. Apparemment, l'assassin n'aurait pas volé grand chose. On sait que son médaillon n'a pas été retrouvé par les forces de l'ordre.
- Leoian et Cruward sont arrivés ensemble à l'auberge, ce soir.
- Leoian est un druide métamorphe, il s'est spécialisé dans les transformations des personnes en animaux.
- De nombreux bosquets de la forêt de Leoian semblent souffrir d'un mal qui empêche toute plante d'y pousser.
- On a vu récemment Leoian sanctifier des bosquets dans sa forêt. L'incantation lui prends énormément de temps.
- De par sa spécialisation, Leoian connaît des sorts divins permettant de transformer des personnes en animaux.
- Leoian officie à Mensqaan. Village dont les ruines ont été retrouvées fumantes ces derniers jours.
- L'apprenti de Leoian s'appelle Horkul Tarmikos. Celui-ci désirait plus que tout suivre la voie de son maître et apprendre à se transformer. Il aurait choisi la forme animale du loup. En tant que mentor, Leoian le guidait et l'aidait dans cette voie.
- Les sortilèges de feu font partie de l'arsenal des druides. Mais en règle générale, leur rayon d'action est très réduit.
- Zanril et Norben aurait eu des différends quant aux méthodes d'interrogatoire du premier.
- Norben aurait été muté sur Mensqaan après avoir fait son apprentissage auprès de Zanril.
- Il est fréquent de voir Norben dans les tavernes des villages alentours, notamment Mensqaan et Sjenronpoon.
- Horkul Tarmikos a été vu récemment par un voyageur à la taverne de Mensqaan, l'air relativement affolé. Il se serait ensuite calmé en prenant un verre avec d'autres voyageurs, notamment Norben.

A. INDICES

- Norben aurait été vu en train de fuir le village de Mensqaan, peu de temps avant que des colonnes de fumées ne s'échappent de celui ci.
- Les loup-garous ont jadis fait de grands ravages et inspirent, encore aujourd'hui, une grande peur dans la population.
- Norben est arrivé tôt et fourbu ce matin à l'auberge. Il a préféré se mettre dans un coin caché de la salle afin de manger et se reposer.
- Dans les cuisines, on s'étonne d'une commande de viande crue.
- Olofire est connu pour racheter à bas prix toute ce qu'on veut bien lui vendre. Gurmored fait partie de ses fournisseurs réguliers.
- Peut avant sa retraite, on disait que la chance du grand Olofire l'aurait abandonné. Enfin, elle n'aurait pas abandonné tout le monde puisque Bellannan le Grand est le digne successeur de son mentor.
- La moitié du village appartiendrait à Olofire.
- Ces derniers temps, Olofire s'est quelques peu retiré de la vie commerciale du village afin de se plonger dans la lecture d'ouvrages magiques. Il semblait rechercher des informations concernant un médaillon.
- La présence de nombreux donjons dans les montagnes avoisinant Sqonsmenron arrange beaucoup les affaires d'Olofire. On peut dire qu'il a eu la main heureuse en investissant dans ce petit village.
- Il est fréquent de voir Olofire monter dans les montagnes avec des sacs pleins et revenir les mains dans les poches.
- Olofire a récemment proposé aux aventuriers un système de location de *box*, dans lesquels ils peuvent déposer une partie de leur équipement avant de monter à l'aventure dans les donjons du coin, et qu'ils peuvent récupérer ensuite. Lorsque des aventuriers ne réclament pas leur box auprès d'Olofire, il en devient propriétaire au bout de quelques mois.
- Des clients de la taverne ont vu cet après midi Olofire se disputer sévèrement avec sa serveuse.

AUX TROIS HÉROS

- Pruhana n'est pas connue dans la région. En fait, elle est quasi inconnue en tant que barde.
- Pruhana et Zanril se connaîtraient d'une *vie passée*.
- Lorsque l'on parle de noblesse avec Pruhana, elle semble connaître beaucoup plus de choses qu'une simple barde itinérante.
- Il y aurait des avis de recherche portant le nom de Spelloyal à Sranpoon. Apparemment, une histoire de mariage qui aurait mal tourné.
- Pruhana connaît de nombreux chants et danses et arrive à mettre son public dans un état d'hébètement, où ils ne pensent à rien d'autre qu'à l'écouter.
- Des pickpockets bien organisés sévissent dans les auberges le long de la route. Les victimes ne se sont rendu compte de rien.
- Pruhana et Quorry voyagent ensemble le long des chemins. Leur tournée habituelle se fait dans les auberges entre Sranpoon, Mensqaan, Sqonsmenron et Sjenronpoon.
- Personne n'a encore vu Pruhana lancer de sortilège profane, ce qui décrédibilise quelque peu sa réputation de barde.
- Quorry est un habitué des bas fonds de Sranpoon.
- Quorry ne serait pas qu'un roublard de donjon. Il mettrait régulièrement en œuvre ses talents à Sranpoon afin d'arrondir ses fins de mois.
- Quorry aurait été vu en train de roder autour de la demeure d'une grande magicienne à Sranpoon.
- Une magicienne importante de Sranpoon a été retrouvée morte récemment et sa maison aurait été visitée. Sûrement dérangé, le voleur n'aurait pas eu le temps d'emporter plus que des bocaux contenant des créatures magiques.
- Quorry aurait cherché à revendre au noir des créatures magiques.
- Quorry aurait été vu en train pénétrer en douce dans le manoir des Spelloyal.

A. INDICES

- La plupart des roublards ont des talents qui leur servent également hors des donjons, comme par exemple faire les poches des gens lorsqu'ils sont occupés à regarder ailleurs.
- Quorry et Pruhanan n'ont jamais été vu aller en direction des donjons locaux. Par contre, ils racontent à tout le monde les aventures qu'ils y ont vécu et exhibent leurs découvertes.
- Ravaerris et Cruward ont été vus discutant à Sraanpoon. Cruward aurait donné un parchemin à Ravaerris.
- L'apprentie de Ravaerris, Walorine Soldshort, serait toujours malade.
- Il existe des sorts tabous chez les adeptes de la nature, notamment ceux qui visent à puiser la vie dans quelqu'un pour la transférer sur quelqu'un d'autre.
- Chaque fois que l'on voit Ravaerris, même si cela fait déjà un moment, elle paraît toujours aussi jeune et fraîche.
- Ravaerris et Walorine louent régulièrement leurs services aux convois entre Sranpoon et Sqonsmenron.
- Ravaerris aurait été vue de nombreuses fois avec son apprentie chez le druide Leoian. Celui-ci essaierait de soigner la toux persistante et la faiblesse de son apprentie.
- Ravaerris semble s'accommoder plutôt bien d'avoir une apprentie malade... La plupart des autres rôdeurs l'aurait déjà renvoyé chez elle et en aurait pris un autre.
- La rodeuse Ravaerris a été vue avec la druide Alilyassa, s'éloignant des ruines fumantes de Mensqaan.
- Il existe de nombreuses créatures bizarres dans les royaumes. Certaines d'entre elles, comme les contrôleurs, ont la capacité de prendre le contrôle mental de leur hôte. Une fois ce contrôle fait, la créature met un certain temps à s'acclimater à ce nouveau corps et aux souvenirs de son hôte, ce qui la rend suspecte aux yeux de qui connaissait l'hôte.

AUX TROIS HÉROS

- Olofire aurait engueulé sa serveuse cet après midi, qui rêvassait au lieu de prendre les commandes. On aurait dit qu'elle n'avait aucune idée de ce qu'il lui demandait de faire.
- Victalynn à l'air un peu empotée ce soir.
- Victalynn aurait été vue dans les montagnes, chevauchant avec des inconnus.
- Les convois entre Sranpoon et Sqonsmenron sont régulièrement attaqués par des bandits à cheval.
- Les clients de l'auberge ont déjà vu Victalynn vendre des objets à Olofire.
- On a déjà vu plusieurs fois Victalynn à Sjenronpoon, rendre visite à Xanros pour faire soigner de vilaines blessures.
- Quelqu'un a vu Victalynn ce soir à l'arrière de l'auberge.
- Chaque montagne a ses bandits... Celles-ci ne font pas exception. Certains druides ferment les yeux sur leurs agissements et proposent leurs soins à ces personnes, en échange d'un paiement conséquent.
- Xanros est relativement aisé pour un druide.
- De nombreux visiteurs, dont Victalynn, demandent régulièrement à Xanros des soins pour des blessures par flèche ou par épée.
- On a vu Xanros à l'auberge de Sjenronpoon, parler avec Cruward et recevoir un parchemin de sa part.
- Peu de bosquets de la forêt de Xanros semblent dépérir, comme si les plantes ne savaient plus comment pousser.
- Pour le moment, Xanros ne semble avoir pris aucune mesure contre le dévitalisation de ses bosquets.
- Xanros aurait refusé ces derniers temps ses soins et sa magie à ses visiteurs.
- Certaines personnes auraient jurées qu'en présence de Xanros, certaines plantes auraient perdu de l'éclat.

A. INDICES

- Cela fait des années et des années que l'on a pas vu Zanril en présence d'Olofire, alors que manifestement, ils se connaissaient et étaient amis.
- Il y a quelques années, Zanril et Gurmored auraient été aperçus dans les bas fonds, en train de faire une transaction en douce.
- Depuis que Zanril est revenu au guet, un soir, avec une cargaison un peu bizarre, les résultats des interrogatoires du guet sont meilleurs.
- Les rumeurs disent que des hurlements horribles sortent des lucarnes du sous sol du guet de Sraanpoon.
- Les méthodes en matière d'interrogatoire de Zanril ne sont pas du goût de tout le monde.
- Appelé lors d'une enquête récente, Zanril a été vu en train de frapper au manoir des Spelloyal et en repartir bredouille peu de temps après.
- Zanril posséderait un médaillon qu'il garderait précieusement.
- Depuis peu, Zanril n'arborerait plus son médaillon.

AUX TROIS HÉROS

Annexe B

Langue magique

La magie étant une affaire sérieuse, ses adeptes en ont interdit l'accès par l'utilisation d'un langage et d'une écriture spécifique. Écriture que nous appellerons *écriture magique* par facilité.

Si vous possédez cette notice, c'est que vous êtes habilité à pratiquer cette langue et cette écriture. Soyez-en honoré et rappelez-vous toujours :

Un grand pouvoir implique de grande responsabilités.

B.1 Système d'écriture magique

Il s'agit d'un système *logosyllabique*¹ ; chaque mot ou concept est représenté par un glyphe, lui-même formé à partir de symboles correspondant aux syllabes. Le *glyphe-mot* est organisés en colonnes que l'on lit de gauche à droite. Chaque colonne étant lue de haut en bas.

Les textes sont organisés par groupes de deux colonnes que l'on lit de gauche à droite puis de haut en bas. Lorsque le texte est trop long, deux nouvelles colonnes sont ajoutées à la droite des précédentes. Pour des raisons d'esthétique ou de manque de place, le scribe peut parfois prendre des libertés avec cet agencement.

L'écriture magique étant un art très complexe et puissant, le scribe doit parfois s'adapter pour respecter l'équilibre des forces occultes. Un

1. Similaire au système d'écriture maya si vous voulez tout savoir.

AUX TROIS HÉROS

mot important doit ainsi occuper deux fois plus de place que les mots autour de lui². De même, à l'intérieur d'un mot, un symbole peut être inversé, tourné ou étiré pour préserver l'harmonie cosmique du concept³.

La numérotation suit un système positionnel vicésimal (en base 20) dont les chiffres sont formés de l'addition de points (valant 1) et de traits (valant cinq).

B.2 Parchemins

Pour garder une certaine homogénéité, les parchemins sont tous organisés en trois zones, chacune ayant sa propre importance.

Le titre se situe en haut à droite et n'est constitué que d'un seul glyphe. Son importance dans le parchemin lui justifie d'occuper deux colonnes à lui tout seul.

La description occupe la moitié gauche du parchemin et constitue une retranscription phonétique en langue commune de l'objet et des contraintes liées au sort.

L'incantation occupe la moitié droite, sous le titre (qui n'en fait pas partie). Elle utilise une langue spécifique et doit être prononcée telle quelle pour être efficace.

L'utilisation d'un parchemin est très simple, après avoir averti un Organisateur, il suffit de prononcer l'incantation pour obtenir les effets listés dans la description⁴.

B.3 Syllabaire

Le tableau suivant constitue l'outil de base lorsqu'on désire écrire ou déchiffrer un texte. Avec le temps, son utilisation n'est plus nécessaire, le scribe connaissant la représentation des symboles *à l'instinct*.

Chaque syllabe commence par une consonne (en colonnes) suivi d'une voyelle (en lignes). La dernière colonne correspond aux syllabes formée

2. On pense alors spontanément au quartier *Thomassin* à Sraanpoon, du nom du roi Thomassin qui rasa les constructions précédentes pour y construire le glyphe à son nom.

3. Puisqu'on vous dit que c'est technique.

4. Ainsi que certains effets indésirables non mentionnés dans la notice par manque de données cliniques fiables.

B. LANGUE MAGIQUE

uniquement d'une voyelle. Lorsqu'une voyelle n'est pas audible, le scribe choisit celle qui préserve au mieux l'harmonie⁵.

5. De récentes études ont montré que ce choix n'avait en fait aucune influence et que la voyelle *eu* pouvait être utilisée systématiquement, provoquant par la même un schisme au sein de la communauté suivi de guerres fratricides. De nos jours, fort heureusement, les choses se sont tassées.

AUX TROIS HÉROS

	A	EU	I	O	U	É	È	IN	ON	OU	EN
B	∟	⌘		∞		∞	⌘				
K	⌘	⌘		∞				∞	⌘	∞	
S	∟	∟	∟	∟		○			∞		
D		∟	∞		○						∞
F		⊕		△							
G				G		∟					
J		∞	Ω								+
L	∞	∞	∞		*	∞	∞		∞	∞	∞
M	∞	∞				∞	⊗				
N	∞	○	∞			∞			∞		
P	∞	∞		∞		∞	∞				
R	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞				
T	∞	∞	∞		∞	∞					∞
V		∞	∞	∞			∞				
Y		∞									
Z		∞	∞								
∅	∞	∞	∞	∞		○	∞	∞	∞	∞	∞

FIG. B.1 : syllabaire

Annexe C

Médaille

Il s'agit du médaillon jadis créé par la Déesse des Ténèbres. Pour d'évidentes raisons de sécurité, le vrai médaillon n'est pas livré avec ce scénario et vous devrez le simuler à l'aide de l'illustration jointe.

Le médaillon a été cassé en trois fragments et l'un d'eux a été copié. Vous pouvez donc le photocopier et le découper. Ces fragments doivent être remis, en début de partie, aux personnages suivants :

- Olofire Dryadson, le fragment copié,
- Bellannan Droverson, l'original du fragment copié,
- Quorry Tigersoul et Gurmores Sheildheart, les deux fragments restants.

Un joueur possédant les trois fragments originaux et lisant l'incantation qui y est inscrite se verra attribuer l'immortalité. Sauf s'il s'agit de la Déesse des Ténèbres en personne, dans ce cas, elle récupère la partie de son essence divine qui lui manquait et peut attribuer un souhait supplémentaire.

La lecture se fait dans le sens horlogique et démarre en haut, à droite de l'emplacement dont il manque un triangle. Pour vous éviter le déchiffrement, en voici une retranscription (les consonnes facultatives sont entre crochets) :

AUX TROIS HÉROS

*In[eu] médiu[ou]m[eu] récép[eu]tacu[ou]lu[ou]m[eu] divinitas[eu] tégué-
batu[ou]r[eu] Etrix[eu] hac[eu] oration[eu] ni si hoc u[ou]nu[ou]m[eu] sit[eu]
libéravit[eu] ita quod[eu] possit[eu] récipéré ét[eu] bonu[ou]m[eu] possessor[eu]*

C. MÉDAILLON



FIG. C.1 : Illustration du médaillon

AUX TROIS HÉROS

Annexe D

Parchemins

Les parchemins sont des sortes d'aide mémoire, permettant de lancer un sort sans devoir le retenir et le ré-apprendre à chaque fois. Les parchemins suivants sont à imprimer et à distribuer, en début de partie, aux personnages suivants :

- **Coupe Loup** à Quorry Tigersoul,
- **Invocation** à Pruhanna spelloyal,
- **Libération** à Alilyassa Darkeyes.

D.1 Coupe loup

Description : Ce sortilège de la nature permet a un lycanthrope de se contrôler sous sa forme animale.

Incantation : *A natura divina potes[eu]taté éris[ceu] é sciès[ceu] control[eu]*

D.2 Invocation

Description : Ce sortilège ouvre un portail vers le plan de résidence du dieu appelé

Incantation : *Per[eu] quod[eu] magicaé f[eu]luit[eu] in[eu] mé et égo invocabo Etrix.*

AUX TROIS HÉROS

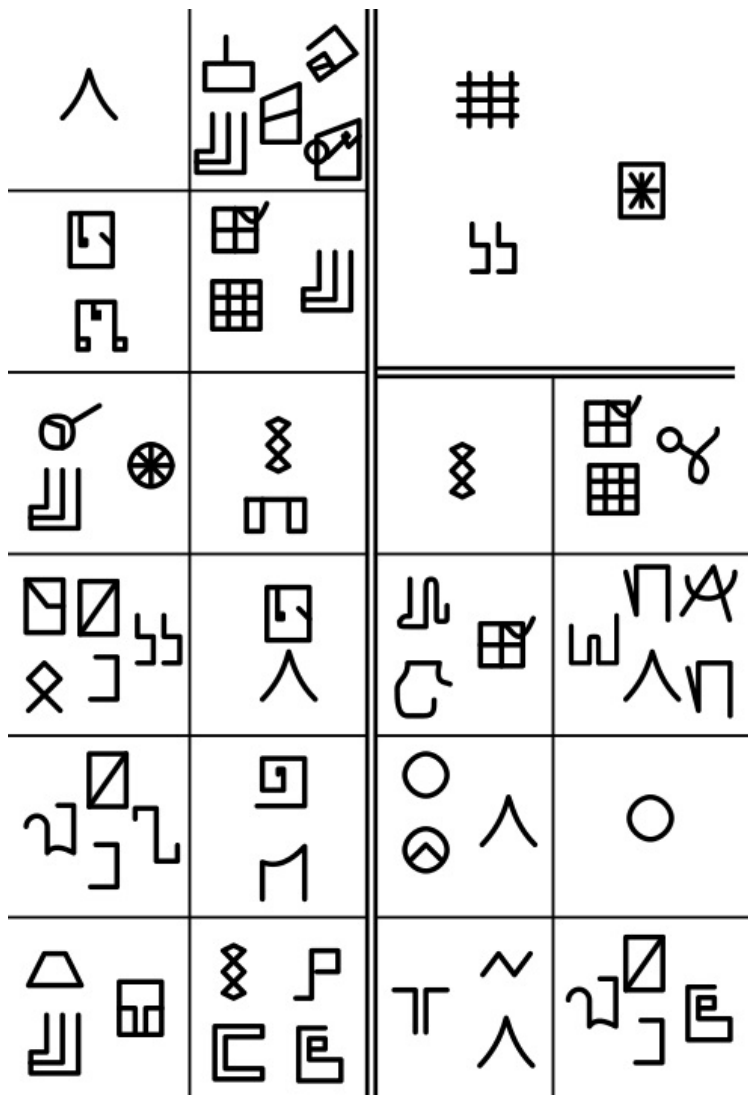


FIG. D.1 : parchemin du coupe loup

D. PARCHEMINS

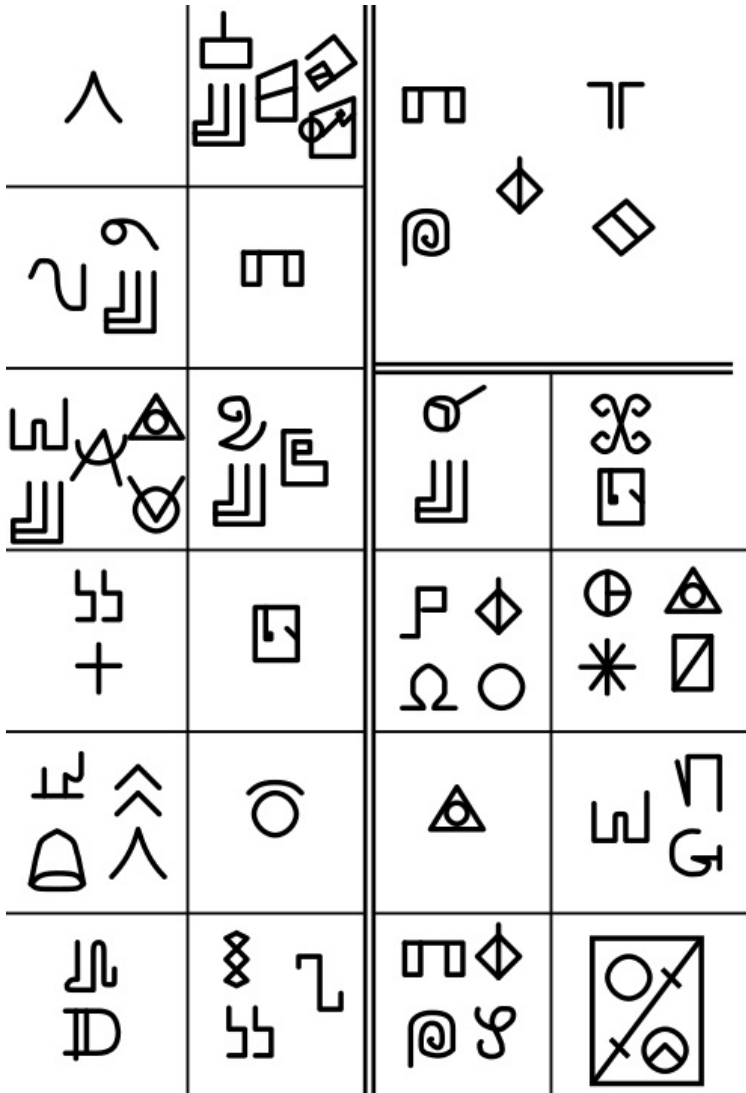


FIG. D.2 : Sortilège d'invocation

D.3 Libération

Description : Ce sortilège de la nature libère d'une emprise mentale. Il nécessite 3 druides.

Incantation : *Per diviname[eu] potensiam[eu] natura égo té libèrét[eu] ès[eu]t[eu].*

D. PARCHEMINS





















































			 
 	 		
 	 	 	 
   	 	   	 
 	   	 	
	   	   	  

FIG. D.3 : parchemin de libération

Soirée enquête pour 13 joueurs

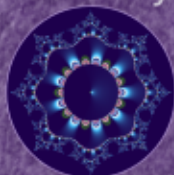
Au fond de sa vallée boisée, Sqonsmenron n'a plus grand chose à voir avec le petit village reculé qu'il était autrefois. L'industrie du bois y est maintenant florissante et les échanges commerciaux avec la capitale ont dynamisé l'économie locale. Depuis cette renaissance, de nombreux aventuriers font maintenant le voyage pour chercher fortune dans les mines abandonnées des montagnes environnantes.

Au centre du village, l'Auberge des Trois Héros sert de point de ralliement pour tout ce que la région compte de voyageurs, guerriers, druides et autres experts en serrurerie, horlogerie et pièges.

Ce soir, Marcaryn Fiedlerson, la serveuse que tout le monde adorait a été retrouvée morte, le corps déchiqueté par un monstre. La rumeur s'est enflammée, certains parlent d'un loup garou, d'autres du retour de la Déesse des Ténèbres...

« Aux trois héros » est un scénario de soirée enquête pour 13 joueurs prévu pour 4 heures de jeu.

Les arsouyes



septembre 2019

ISBN 978-2-9566985-1-7



France : 25 €