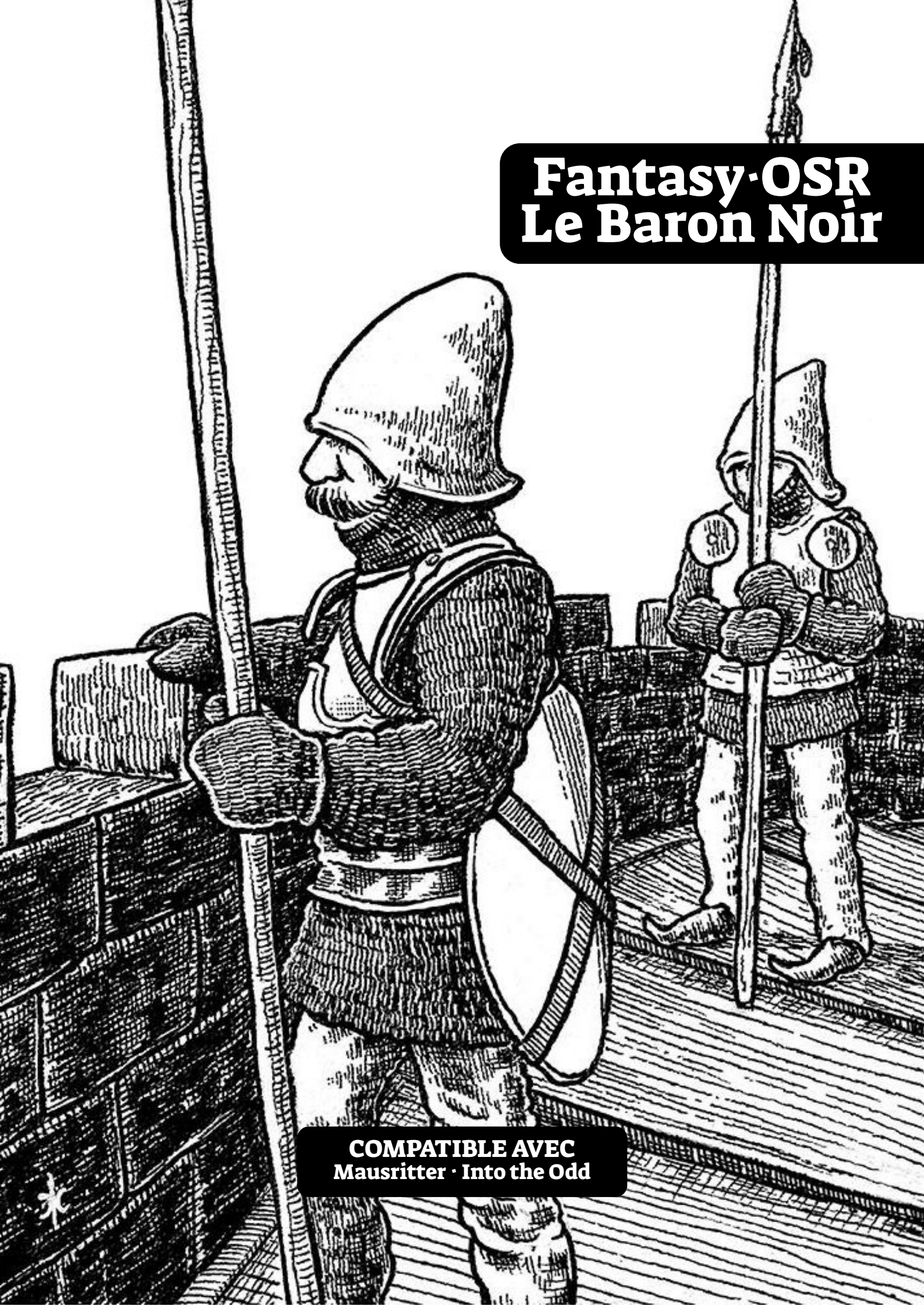


# Fantasy-OSR Le Baron Noir



**COMPATIBLE AVEC**  
Mausritter · Into the Odd

# Fantasy-OSR

## Le Baron Noir

Aventure librement inspirée du scénario “Le Baron Noir” de Serge Olivier  
Casus Belli 116, octobre-novembre 1998

Illustration de couverture: Carlos Castilho <https://www.artstation.com/carloscastilho>

### A l'auberge du Brochet Frétilant

🎯 Objectifs de la scène:

- poser le décor
- entendre des rumeurs concernant le Baron Noir et le comte de Malterre
- rencontrer le shérif Luthor et se faire recruter comme hommes d'armes.

L'aventure débute dans le village de **Haute Lisière**, en bordure de la forêt du même nom. Les PJ sont de passage dans la bourgade et prennent quelque repos à l'auberge du **Brochet Frétilant** après une longue journée de route.

L'endroit semble accueillant et l'aubergiste, un certain **Bugre**, leur a vanté la succulence de son plat phare, le brochet poivré en sauce, et d'une bière qu'il brasse lui-même, autant d'arguments qui ont persuadé les PJ de s'installer à une des tables pour la soirée.

### Rumeurs

Alors qu'ils sont attablés et savourent leur repas, les PJ entendent des clients parler d'une bande de brigands qui sévit dans la région et de son chef charismatique qui se fait appeler le **Baron Noir**.

Le bandit suscite un mélange d'antipathie et d'admiration. Antipathie car après tout, ce n'est qu'un voleur; admiration parce qu'il vole avec panache et que la plupart des gens sentent confusément qu'il doit y avoir une autre motivation que le simple appât du gain. On raconte que les agressions du Baron Noir visent surtout les biens du comte de Malterre, le suzerain de la région, et qu'il redistribue une partie des richesses volés aux pauvres; une sorte de Robin des Bois en quelque sorte.

L'aubergiste lui-même confirme la rumeur et met les PJ en garde: “Pardieu mes seigneurs, à votre place, j'évitais autant que possible de traîner dans la forêt de Haute Lisière. La route n'est point sûre.”

“Les bandits rôdent et le **shérif Luthor** est bien incapable de mettre fin à leur brigandage”. Lorsqu’il mentionne le shérif, l’aubergiste ne peut s’empêcher de faire une grimace. Son ton de voix semble suggérer qu’il ne porte pas le personnage en haute estime. Certains clients ne se gênent d’ailleurs pas pour ricaner sous cape.

## **Le shérif Luthor**

Sur ces entrefaits, un homme fait son entrée dans l’auberge: la quarantaine, grand, large, un embonpoint bien visible, de petits yeux gris inquisiteurs et un double menton qui vient se perdre dans le col douteux d’une chemise qu’il ne semble pas souvent changer. L’individu porte une lame au côté et toise les PJ avec mépris.

L’aubergiste toussote puis s’écrit: “Shérif, quel bon vent vous amène au Brochet ?”

L’homme s’avance entre les tables: “Rien qui te concerne, aubergiste. Je cherche des gens pour former une milice”, puis se tournant vers les PJ, “j’offre 2 pièces d’or par jour à celles et ceux qui voudront se joindre à moi dans une traque... une chasse aux brigands dans la forêt de Haute Lisière.”

Puis d’ajouter: “Et il y aura une prime de 5 pièces d’or supplémentaire à celui ou celle qui capturera cette vermine de Baron Noir.”

Si les PJ sont intéressés, ils peuvent le faire savoir au shérif ou se présenter dès le lendemain matin sur la place du village.

Si les PJ hésitent, le shérif se montrera tour à tour mielleux puis menaçant, faisant miroiter la prime de 5 pièces d’or puis rappelant une soi-disante obligation de service de la part les sujets du comte de Malterre; si les PJ font remarquer qu’ils ne sont pas d’ici, le shérif invoquera un obscur droit de passage sur les terres du comte pour justifier un engagement de la part des PJ.

Bref, il fera tout pour que les PJ acceptent sa proposition.

## **Le plan du shérif**

Le shérif n’est pas un imbécile. Il sait pertinemment qu’il ne parviendra jamais à capturer le Baron Noir en lui courant après dans la forêt. Il a donc décidé de lui tendre un piège. Trois chariots venant du Castel Bannière, la demeure du comte de Malterre, doivent traverser la forêt de Haute Lisière en direction de la lointaine capitale. Ils contiennent les effets personnels du comte de Malterre qui souhaite vivre une partie de l’année à la cour. C’est du moins la rumeur que le shérif a très habilement fait courir auprès des habitants du village qu’il soupçonne de sympathiser avec le bandit. En réalité, les bâches des chariots dissimuleront des miliciens (dont les PJ).

Le jour venu, les chariots quitteront le village au petit matin.

Luthor et ses miliciens, une douzaine d'hommes dont les PJ, seront ostensiblement partis dans une direction opposée la veille au soir. Ils effectueront un détour pour rejoindre le convoi à l'orée de la forêt, et se dissimuler sous les bâches, loin d'éventuels regards indiscrets.

## Le guet-apens

🎯 Objectifs de la scène:

- Propulser les PJ dans l'histoire
- Première scène de combat, même si peu risquée pour les PJ
- Rôder les règles de combat, chaque PJ pouvant se mesurer à un adversaire (mais pas le Baron Noir)
- Donner une fausse impression aux PJ que leur mission est accomplie

Les PJ se sont engagés au service du shérif; conformément au plan, ils ont rejoint les chariots à l'orée de la forêt de Haute Lisière et sont à présent cachés dans les chariots bâchés avec d'autres miliciens.

C'est l'été et seuls les chants des oiseaux et les senteurs parfumées de la nature en plein épanouissement leur parviennent, et bien sûr ils n'ont pas le droit de se montrer.

C'est au niveau du premier pont sur la Ruel, la rivière qui traverse la forêt, qu'a lieu l'embuscade. Le chariot de tête vient à peine de franchir le vieux pont de pierre que les bandits surgissent du sous-bois, tandis que d'autres apparaissent à l'arrière, coupant toute retraite.

Une voix juvénile, sans doute celle du Baron Noir, retentit, ordonnant aux cochers de descendre de leurs chariots. Mais sur un ordre hurlé du shérif, les miliciens jaillissent de sous les bâches et le combat s'engage.

### **Bandits du Baron Noir (9)**

PV 6, FOR 10, AGI 12, ESP 8, Armure 1 (tunique de cuir)

Attaques: épée D6, arc D6

### **Lorian, le Baron Noir**

PV 12, FOR 12, AGI 11, ESP 14, Armure 1 (tunique de cuir)

Attaques: épée D8, arc D6

Les bandits sont au nombre de neuf, en plus de leur chef, le Baron Noir.

Voleurs, contestataires, ce ne sont pas des guerriers chevronnés. Ils ne sont pas habitués à rencontrer une aussi forte résistance. Rapidement, le combat tourne en

faveur du shérif et des miliciens. Certains bandits cherchent à fuir mais sont abattus d'un carreau d'arbalète dans le dos.

Le Baron Noir comprend rapidement que tout est perdu et plutôt que de voir ses camarades périr, il donne l'ordre de se rendre.

Les PJ participent au combat mais celui-ci ne doit pas être trop dangereux pour eux. Il ne s'agit que d'un galop d'essai.

Quatre bandits trouvent la mort au cours de l'échauffourée, et deux autres sont blessés. Le Baron Noir est capturé.

Le sourire aux lèvres, Luthor parade dans la rue principale de Haute Lisière, exhibant ses prisonniers.

Il ne perd pas de temps, et après un court moment passé à savourer son triomphe, il emmène les prisonniers à Castel Bannière, le manoir où l'attend le comte Ernold de Malterre.

Les PJ sont payés comme convenu et peuvent aller fêter la réussite de leur mission à l'auberge.

Ils ne le savent pas encore, mais l'aventure ne fait que commencer.

## Ah l'amour

🎯 Objectifs de la scène:

- Faire en sorte que les PJ rencontrent Sylvine
- Sylvine raconte la vérité aux PJ et demande leur aide
- Les PJ comprennent qu'ils ont, malgré eux, participé à une injustice
- Les PJ acceptent cette nouvelle quête

Durant leur retour vers Haute Lisière, après le combat avec les brigands et le Baron Noir, les PJ ont eu tout le loisir d'examiner leur célèbre prisonnier.

Le Baron Noir est un jeune homme d'une vingtaine d'années, grand, l'air engageant. Ses cheveux bruns mi-longs adoucissent un visage anguleux. Il a l'habitude de regarder longuement ses interlocuteurs droit dans les yeux.

Il n'a pas prononcé un seul mot, restant insensible aux railleries du shérif.

A noter que lors de la nuit fatale, Grégoire n'a vu que le comte. Lorian ignore donc tout de la participation de Luthor au meurtre de son père.

La nouvelle de la capture du Baron Noir se répand comme une trainée de poudre dans les environs de Haute Lisière. Elle atteint bientôt une petite ferme isolée où vit Sylvine, une jeune paysanne qui aime Lorian de toute son âme.

Désespérée, elle se précipite au bourg en espérant voir une dernière fois son bien-aimé mais le shérif l'a déjà emmené au Castel Bannière.

Sylvine traîne alors dans Haute Lisière, écoutant encore et encore le récit de l'expédition victorieuse. Elle finit par découvrir le rôle joué par les PJ dans cette affaire et va leur parler.

La jeune fille aborde les PJ discrètement, par exemple à l'auberge.

Elle leur explique qu'elle doit absolument leur parler et leur donne rendez-vous une heure plus tard dans une grange, à l'entrée du village.

Sylvine leur explique que Lorian n'est pas un bandit mais qu'il est l'héritier des de Valgris, que tout le monde croit mort depuis des années, mais qui va reprendre le comté à ce félon d'Ernold de Malterre, l'assassin de son père.

Si les PJ se renseignent en ville, **Bugre** l'aubergiste leur racontera la version officielle de la mort d'Yvain de Valgris et de son fils Lorian.

Sylvine est persuadée de la sincérité de Lorian et supplie les PJ de l'aider.

Maintenant qu'eux aussi connaissent la vérité, ils ne peuvent laisser une telle injustice se perpétuer sans réagir. Son émotion sincère rend Sylvine extrêmement convaincante. Quel aventurier ne se laisserait pas émouvoir par une histoire aussi romanesque.

Si les PJ ne savent pas quoi faire, Sylvine leur apprend que Lorian est persuadé que la preuve de son identité est cachée quelque part dans la forêt de Haute Lisière.

Pour l'instant, son enquête n'a pas abouti mais il a rassemblé le fruit de ses recherches dans un coffret qu'il garde dans sa tente, dans son repaire de la forêt.

Le mieux serait peut-être de commencer par là et de reprendre ses recherches à sa place. Si les PJ parviennent à démontrer qui est vraiment le Baron Noir, ils auront une chance de sauver sa tête.

Sinon, il sera pendu comme un vulgaire bandit. Sylvine ne sait pas exactement où se trouve le repaire des brigands mais elle se souvient d'avoir entendu Lorian en parler. Elle essaye de donner un maximum d'indications aux PJ mais ses explications sont plutôt embrouillées. Il faudra s'en contenter.

## **Une affaire de famille**

Depuis toujours, les comtes de Malterre et les barons de Valgris sont rivaux. Cela remonte à une affaire dont tout le monde a perdu le souvenir mais qui ne cesse d'empoisonner les relations entre les deux familles.

Ou plutôt elles les empoisonnaient puisque les Malterre ont pris le dessus il y a une vingtaine d'années lorsque, par une nuit d'orage, un arbre abattu par la foudre vint écraser le carrosse des Valgris, tuant le baron et son jeune fils. La baronne de Valgris étant morte noyée peu de temps auparavant, cela signifiait l'extinction de la lignée des Valgris.

Tout naturellement, le comte Ernold de Malterre prit possession des terres et du Castel Bannière, la demeure familiale des Valgris.

C'est la version officielle mais la réalité est très différente.

Ernold de Malterre et la baronne Marianne de Valgris s'aimaient d'un amour aussi fou qu'impensable. Après plusieurs années d'une aventure secrète, Marianne décida de mettre fin à cette relation. Elle fixa un rendez-vous à son amant près de l'Etang Noir, dans la forêt de Haute Lisière, et lui annonça qu'elle le quittait.

Le comte hurla, supplia puis, dans un accès de désespoir et de rage, étrangla sa bien-aimée. Puisqu'elle ne voulait plus de lui, alors elle ne serait à personne d'autre.

Revenu à lui, Ernold décida, puisqu'il venait de commettre le crime le plus atroce qu'il pouvait imaginer, d'aller jusqu'au bout et de se débarrasser de son rival, le baron Yvrain de Valgris.

Quelques semaines plus tard, par une sombre nuit d'orage, il abattit avec l'aide d'un homme de main nommé Luthor l'arbre qui allait sceller le destin des de Valgris, avant de maquiller ce meurtre en tragique accident.

Mais tout ne se passe pas comme prévu.

Le baron voyageait en compagnie de son jeune fils de deux ans, Lorian, ainsi que de son domestique Grégoire qui avait lui aussi emmené son fils Arnaud.

Le choc tua sur le coup le baron Yvrain et Arnaud, le fils du serviteur, mais Grégoire fut éjecté dans les fourrés avec Lorian, inconscient mais miraculeusement indemne. A la faveur d'un éclair, Grégoire reconnut Ernold et comprit aussitôt la gravité de la situation. Craignant pour sa vie et pour celle du jeune baron, il s'enfuit à travers la forêt en emmenant l'enfant.

Incapable d'apporter la preuve de la félonie du comte, Grégoire choisit de s'installer à l'écart dans la forêt et d'élever Lorian comme son propre fils.

En retrouvant les corps broyés d'Yvrain et d'Arnaud, tout le monde crut qu'un accident tragique avait emporté le baron et son héritier. C'était fini, officiellement les de Valgris n'étaient plus.

Lorian grandit paisiblement à côté de celui qu'il pensait être son père.

Mais sur son lit de mort, le fidèle Grégoire révéla au jeune homme la vérité sur ses origines.

Lorian jura de venger son père et de retrouver son titre et ses terres.

En attendant de trouver une preuve de son identité, il s'installa dans la forêt de Haute Lisière avec quelques compagnons mi-vagabonds mi- bandits de grand chemin et se met en devoir de défier l'autorité du comte de Malterre.

Rapidement, les raids de sa petite troupe lui apportèrent une certaine notoriété, d'autant qu'il prit soin de redistribuer en partie ce qu'il volait à la population.

Le nom du Baron Noir, qu'il s'est choisit en attendant de pouvoir prouver son ascendance, est aujourd'hui sur toutes les lèvres. Le shérif de Haute Lisière, qui n'est autre que Luthor, le comparse du comte de Malterre, en a assez.

Il a décidé de frapper un grand coup et de capturer le hors-la-loi.

## Une balade en forêt

🎯 Objectifs de la scène:

- Suivre un sentier dans la forêt
- Découvrir **l'étang aux Loups**
- Être confrontés aux **Loups** et se rendre compte que toutes les rencontres ne doivent pas obligatoirement se solder par un combat
- Rencontrer **la sorcière Viéra**
- Suivre le sentier vers la caverne de **Gorgor**

Les PJ ne trouveront pas le repaire des bandits mais ils ne le savent pas encore.

En effet, la mémoire de Sylvine l'a quelque peu trahie. Le chemin qu'elle a indiqué aux aventuriers, "à gauche un peu avant le premier pont... je crois", va les mener tout à fait ailleurs, à l'Étang aux Loups. Qu'à cela ne tienne, le hasard fait bien les choses: une première rencontre va les mettre sur la bonne piste.

La forêt de Haute Lisière fait partie des terres de la famille de Valgris.

Il s'agit d'un vaste territoire sauvage, dont l'homme est pratiquement absent, hormis quelques bûcherons qui vivent à l'orée du bois.

La forêt est traversée par la route qui mène à la capitale et par la rivière Ruel, un cours d'eau sinueux et peu profond. Pour d'anciennes raisons qui tiennent plus de la superstition que de faits objectifs, la forêt conserve une mauvaise réputation.

De son vivant, le baron Yvrain aimait venir y chasser et les deux amants, Ernold et Marianne, s'y donnaient souvent rendez-vous, certains qu'ils étaient d'y trouver un instant de paix. Les arbres, anciens, sont immenses et majestueux, le sous-bois touffu, sauf à certains endroits où de hautes buttes parsemées de gros rochers s'élèvent au-dessus de la mer verdoyante des cimes.

Les PJ suivent un chemin qui longe de loin en loin un bras de la Ruel.

Ils finissent par déboucher devant l'étang aux Loups. Celui-ci doit son nom à la meute qui surveille constamment l'étang, à l'affût des animaux qui viennent s'y désaltérer.

La meute est peu importante: un couple dominant, quatre mâles, cinq femelles et trois louveteaux. Mais c'est largement suffisant pour effrayer les PJ qui soudain se retrouvent nez à museau avec les loups. Pourtant, ceux-ci ne sont pas agressifs.

Si les PJ ne paniquent pas, il ne se passe rien jusqu'à l'arrivée de **Viéra la sorcière**; s'ils attaquent les loups, la sorcière intervient pour mettre fin au combat en retenant les animaux.

### **Loups**

PV 10, FOR 11, AGI 14, ESP 9

Armure : 1 (fourrure épaisse)

Attaque : morsure D6

Les loups chassent en meute; ils se mettront à plusieurs sur une proie si l'occasion se présente.

Les loups ciblent souvent les individus blessés ou isolés.

Un loup pourra tenter de mettre une proie à terre en faisant un test de FOR opposé à la force de la proie.


Les loups testent leurs proies, s'avancent puis reculent rapidement, feignant, tentent d'encercler.

**Viéra** est une vieille sorcière à moitié folle qui demeure depuis une éternité dans la forêt avec ses loups chéris. Son comportement est brusque et ses paroles souvent incohérentes. N'ayant aucun contact avec l'extérieur, elle ne comprend pas grand-chose à ce que les PJ lui racontent. Néanmoins, s'ils mentionnent le baron Yvrain, elle se souvient du chasseur amical qui ne manquait jamais de la saluer.

Viéra ne sait rien de particulier mais indique aux PJ un vague chemin qui mène à la grotte de **Gorgor**, qu'elle décrit comme "un monsieur très savant".

Elle offre l'hospitalité aux PJ pour la nuit et, si certains d'entre eux sont blessés, elle propose de les soigner.

## **“Ca sent la chair fraîche”**

 Objectifs de la scène:

- Se perdre dans la forêt
- Finalement retrouver son chemin
- Rencontrer l'ogre Gorgor et négocier avec lui
- Découvrir le sentier menant à l'Etang Noir
- Recevoir la chevalière des Valgris
- Aller demander conseil à la baronne (qui est décédée)

Les PJ s'enfoncent un peu plus dans la forêt. Le nouveau chemin est encore plus difficile à suivre que le précédent. Les PJ se perdent, tournent en rond, mais finissent par gravir une butte au sommet de laquelle se découpe l'ouverture d'une grotte. Il s'agit à n'en pas douter du repaire de Gorgor, un ogre mangeur d'hommes.

Bien qu'ayant un régime alimentaire qui lui pose quelques problèmes pour ses relations avec les humains, Gorgor est un ogre affable, érudit et courtois.

Il accueille les PJ sur le seuil de sa grotte avec un grand sourire qui révèle sa superbe dentition et une phrase de bienvenue rituelle: "Diantre, il me semble que ça sent la chair fraîche!"

Gorgor est un dandy. Il est vêtu d'un haut-de-chausses bleu nuit, d'une chemise blanche plutôt propre et d'un chapeau en feutre orange agrémenté d'une plume pourpre.

En dehors de la mode, Gorgor a une autre passion: la gastronomie.

C'est un cuisinier émérite et il collectionne les ouvrages sur la cuisine. Il est l'un des rares possesseurs au monde des vingt-sept tomes de *La cuisine expliquée aux Ogres*, de Mamie Troll.

Isolé au fond de la forêt comme il l'est, Gorgor ne mange pas de l'humain tous les jours, et les PJ représentent bien sûr une tentation MAIS c'est un ogre raisonnable, soucieux de sa santé et il hésite à attaquer plusieurs adversaires en même temps.

Les PJ devraient également se montrer prudents car Gorgor est fort et pourrait bien tous les tuer.

### **Gorgor, ogre érudit**

HP 20, FOR 16, AGI 8, ESP 12

Armure : 2 (peau épaisse, haillons renforcés)

Attaque : massue énorme D10

Gorgor est tout à fait prêt à discuter avec les PJ.

Si on évoque devant lui la famille de Valgris, il admet avoir connu le père et la mère, et avoir reçu récemment la visite du fils, qu'il n'a pas voulu aider dans sa quête. Gorgor préfère rester à l'écart des querelles de familles, surtout quand elles sont nobles. De plus, il a un petit contentieux avec Yvrain de Valgris depuis que le comte lui a interdit d'entretenir du bétail humain... cela dit, Gorgor sait des choses mais les PJ devront négocier pour obtenir des renseignements.

Contre la promesse de nouvelles recettes ou de quelques vêtements à la mode, il conseillera aux PJ de se rendre à **l'Etang Noir**, à l'est de la forêt, là où le Ruel se transforme en marécages.

Il dit "Là, la baronne vous aidera si vous lui montrez ceci", et il remet aux PJ une bague aux armoiries des Valgris. Il ne dira pas aux PJ comment il est en possession de cette chevalière.

Gorgor est un ogre qui semble raisonnable mais il paraît peu prudent de passer la nuit dans sa caverne.

Si les PJ se sont engagés vis-à-vis de lui, à eux de voir s'ils souhaitent ou non tenir leurs engagements. L'ogre, vexé, pourrait bien venir leur rappeler leurs obligations envers lui de manière peu amicale.

**Bugre** l'aubergiste de Haute Lisière connaît quelques marchands, dont **maître Junin**, un drapier et **maître Snee**, un tailleur. Et madame Bugre a la réputation d'être une excellente cuisinière. Reste à convaincre tout ce petit monde de travailler pour un ogre.

## Une lueur dans la pénombre

🎯 Objectifs de la scène:

- Se rendre à l'Etang Noir
- Rencontre le fantôme de la baronne
- Retrouver le corps de la baronne
- Affronter les goules
- Inhumer la baronne comme il se doit
- Trouver les documents attestant de l'identité de Lorian, le Baron Noir, en tant qu'héritier des de Valgris

Gorgor indique aux PJ un sentier qui les emmène vers l'est de la forêt.

Il les prévient aussi que le trajet risque d'être long et difficile: en effet, cette partie de la forêt est plus vallonnée et rocailleuse, et le sentier plus difficile à suivre.

Un orage surprend les PJ en pleine marche et les trempe jusqu'aux os.

Heureusement, le soleil refait son apparition juste après. C'est en fin de journée que les PJ arrivent en vue de **l'Etang Noir**.

Le paysage qui s'offre à eux est le plus sinistre qu'ils aient vu depuis leur entrée dans la forêt de Haute Lisière. Le bras de la Ruel se perd progressivement dans un marécage nauséabond. L'eau de l'étang est recouverte d'une pellicule végétale d'un vert sombre qui donne l'impression que l'eau est noire.

L'impression d'obscurité est encore renforcée par les rangées de saules qui bordent l'étang et dont l'ombre noircit encore un peu plus l'eau stagnante.

Les PJ longent les abords marécageux et découvrent un banc de pierre en partie recouvert par la végétation. Alors qu'ils s'approchent, une lumière commence à scintiller dans la pénombre, d'abord par intermittence, puis de plus en plus nettement.

Rapidement la lumière grandit jusqu'à prendre forme humaine.

Il s'agit du fantôme de Marianne de Valgris. Il y a vingt ans, la baronne est morte ici dans un paroxysme d'émotions et son âme, révoltée par l'injustice de son sort, est

restée attachée au lieu et à la dépouille que son assassin, le comte de Malterre, a jeté dans l'étang.

Depuis lors, le spectre apparaît plus ou moins distinctement aux rares visiteurs du lieu. Le banc de pierre est celui où les amants étaient assis avant la dispute et le corps de Marianne est immergé à quelques mètres du bord de l'étang.

L'apparition fantomatique reste évanescence jusqu'à ce qu'un des PJ ait l'idée de lui montrer l'anneau. Aussitôt, il gagne en consistance et les PJ découvrent l'image d'une femme étranglée puis noyée: marques sur le coup, yeux injectés de sang, peau pâle et verdâtre, chairs gonflées.

C'est un spectacle atroce et les PJ devront réussir un test d'**Esprit** pour ne pas s'enfuir, dégoûté et effrayé.

Le fantôme articule des paroles inaudibles puis joint ses mains sur sa poitrine et ferme les yeux comme un mort dans son cercueil, tout en planant à quelques mètres de la berge.

Le fantôme demande à ce qu'on l'inhume enfin, de façon à ce qu'il puisse trouver le repos. Si les PJ ne comprennent pas la mimique du spectre, ils pourront lire cette ultime prière muette sur les lèvres bleutées de la baronne.

Pour récupérer le corps, il faut plonger dans l'étang. Après de déplaisantes recherches à tâtons dans la vase, les PJ finissent par remonter un squelette enroulé dans les restes d'une robe tissée de fils d'or.

A ce moment-là, le fantôme s'engage sur une langue de terre ferme qui s'enfonce dans le marécage, jusqu'à une petite chapelle qui servait, il y a longtemps, de tombeau à la famille de Valgris.

Malheureusement, trois goules des marais ont élu domicile dans les ruines de l'édifice et c'est avec une certaine joie que, embusquées dans les ombres, elles voient s'approcher un aussi succulent repas (les PJ).

### **Goules**

PV 9, FOR 12, AGI 14, ESP 8

Armure : 1 (peau coriace)

Attaque : griffes et morsure D8

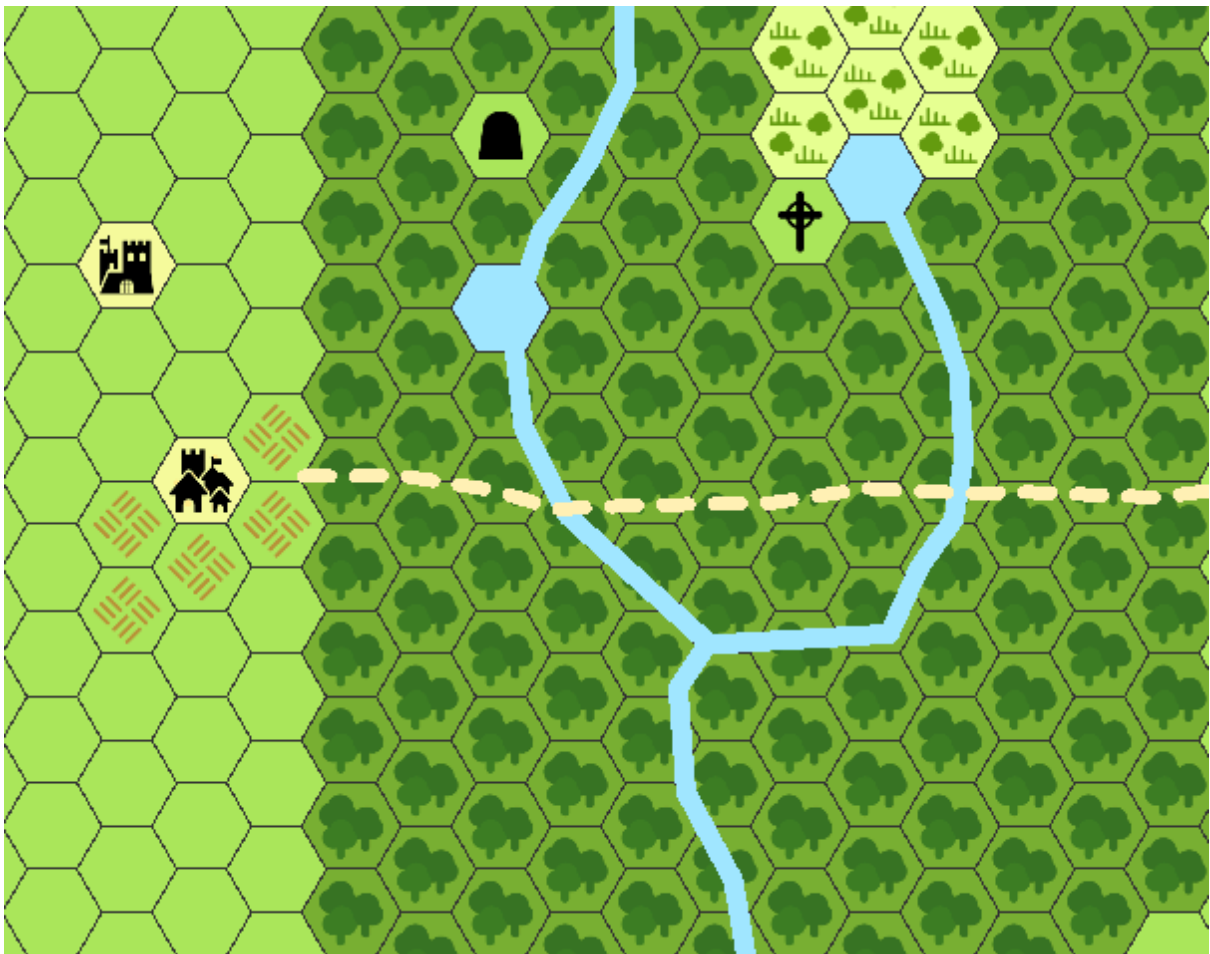
Toute cible touchée (qui encaisse des dommages) devrait faire un test de **Force** ou souffrir d'une **paralysie** pendant 1D4 rounds.

Les goules n'aiment pas les lumières trop vives et dégagent une forte odeur de cadavre. Un PJ peut les repérer en réussissant un test d'**Esprit**.

Une fois débarrassés des charognards, les PJ entrent dans la chapelle. Elle est vide en dehors d'un autel nu et de deux sarcophages de pierre.

Marianne se dirige vers l'un des tombeaux. Si les PJ soulèvent le couvercle, ils découvrent des ossements, ainsi qu'un coffret en bois enveloppé dans une toile cirée. Le fantôme leur fait signe de prendre le petit coffret et de déposer ses restes dans le sarcophage. Lorsque les PJ referment le couvercle, le fantôme s'estompe et les PJ ressentent un étrange sentiment de paix.

Le coffret contient plusieurs documents, parchemins, dont les plus importants sont l'acte de naissance de Lorian ainsi qu'un certificat signé par plusieurs témoins et décrivant une tache de naissance typique des Valgris en forme de feuille de chêne qui orne l'omoplate droite du nouveau né.



# Une feuille de chêne

🎯 Objectifs de la scène:

- Prouver l'identité du Baron Noir en tant que Lorian de Valgris
- Confondre le comte de Malterre et le shérif
- Rendre justice et châtier les coupables
- Donner une fin à cette histoire

Le retour se fait par un sentier à peine visible, qui amène les PJ après bien des détours, au niveau du second pont.

Les PJ rejoignent la route et Haute Lisière sans autre problème.

Sylvine passe plus de temps à les guetter qu'à travailler à la ferme et elle se précipite à leur rencontre dès qu'elle les voit.

La jeune fille est en larmes. Les événements se sont précipités et les nouvelles sont mauvaises.

Usant de son droit de rendre justice sur ses terres, le comte Ernold de Malterre a condamné le Baron Noir à être pendu.

La sentence sera exécutée dans deux jours, dans la cour du Castel Bannière.

Interrogée sur l'existence d'une tache de naissance sur l'omoplate droite du bandit, Sylvine confirme en rougissant que oui, elle a bien remarqué une tache qui ressemble à une feuille de chêne à cet endroit.

Ainsi le Baron Noir et Lorian de Valgris ne sont bien qu'une seule et même personne. Et les PJ sont les seuls à le savoir et à pouvoir le prouver.

La vie du jeune homme repose entre leurs mains.

Que vont-ils faire ? A eux d'en décider.

Vous n'avez pas à leur imposer un choix mais vous pouvez utiliser Sylvine pour les orienter. Laissez-les discuter de l'affaire et prendre leur décision.

Lorsqu'ils tenteront de mettre leur plan en pratique, utilisez les éléments suivants pour mettre en scène la fin du scénario.

Ils peuvent:

- **Demander audience au comte et tout lui raconter.** Faire chanter Ernold sur le mode "si vous ne relâchez pas Lorian, nous racontons l'histoire à tout le monde" est inefficace. Le comte n'aime pas qu'on lui force la main. Il s'empresse d'avancer l'heure de l'exécution puis fait jeter le corps dans une fosse commune, comme il sied aux criminels. Sans preuve, l'histoire des PJ apparaîtra alors à tous comme une fable. Le comte pourrait même faire arrêter les PJ. En revanche, si les PJ sont un peu plus diplomates, il est possible de jouer sur le sentiment de culpabilité du comte. Celui-ci est

toujours rongé par les remords et le regret de son geste fatal. En apprenant que Marianne a erré durant vingt ans avant de connaître le repos, le comte s'effondre et fond en larmes. Dans les jours qui suivent, il abdique en faveur de Lorian et quitte le pays...

- **Aller trouver le shérif.** C'est sans doute la pire des solutions. Luthor n'a aucune envie de voir ressortir cette vieille histoire et lui n'a strictement aucun remord, contrairement au comte. Si les PJ lui montrent des preuves, il les fait arrêter et confisque les preuves. Il s'empresse d'avertir le comte, fait exécuter Lorian et détruit les documents compromettants. Il fait accuser les PJ de complicité avec le Baron Noir et leur ordonne de quitter le pays sur le champs (ou les fait exécuter).

PV 20, FOR 14, AGI 8, ESP 12

Armure: 1 (cuir)

Attaque : épée D8

- **Retrouver les témoins qui ont signé l'acte de naissance;** ils sont morts ou sont loin de Haute Lisière. Seule exception: Geoffroy Saintonge, l'érudit et écrivain public. C'est maintenant un vieil homme mais il se souvient bien de la naissance de Lorian. Par bonheur, il séjourne encore à Haute Lisière et est prêt à écouter les PJ. Il peut alerter le juge des affaires civiles du royaume, Sire Rodric, en espérant que ce dernier puisse faire reporter l'exécution de quelques jours, le temps de tirer toute cette affaire au clair. Démasqué, le comte prend la fuite. Luthor pourrait, dans un acte désespéré, prendre Sylvine en otage.
- **Libérer le Baron Noir.** Faire évader le prisonnier; possible mais risqué. Il faut s'introduire dans le Castel Bannière et trouver la geôle où Lorian est détenu. Il faut neutraliser les gardes qui heureusement ne sont pas très vigilants. Si les PJ sont toujours connus comme miliciens au service de Luthor, ils peuvent utiliser cette couverture pour entrer dans le château. Si besoin, les PJ peuvent aussi lever une petite troupe parmi les sympathisants du Baron.

### **Gardes**

PV 6, FOR 12, AGI 9, ESP 7

Armure : 2 (cuir renforcé ou cotte légère)

Attaque : épée ou lance D6, arbalète D6

## Conclusion

Si Lorian est rétabli dans son héritage et ses droits, en tant que baron de Valgris, grâce aux actions des PJ, il saura les récompenser. En puisant dans la cassette d'Ernold, il parvient à leur remettre une centaine de pièces d'or chacun, ce qui est une somme plutôt importante... mais son amitié a encore plus de valeur.

Bien entendu, le nouveau baron de Valgris épousera Sylvine.

Par la suite, le couple aura peut-être d'autres missions à confier aux PJ.

## Les lieux

**Haute Lisière:** le village, en bordure de la forêt du même nom

**Castel Bannière,** demeure de feu le **baron Yvrain de Valgris**

**Ruel,** rivière qui traverse la forêt de Haute Lisière

**L'étang aux Loups,** étendue d'eau gardée par une meute de loups et retraite de la sorcière **Viéra**

**La chapelle des marais,** tombeau familiale des barons de Valgris

**La grotte de Gorgor,** repaire de l'ogre

## Les PNJ

**Luthor,** shérif de Haute Lisière; il est au service du comte Ernold de Malterre. Vaniteux et mesquin, souffrant de sa laideur physique, costaud mais lâche, Luthor affectionne les coups en traître. Il traite les PJ, et tout le monde d'ailleurs, avec un certain mépris mais sait se montrer faussement cajoleur et persuasif, voire menaçant s'il a besoin d'aide.

**Ernold de Malterre,** comte de Malterre, rival d'Yvrain de Valgris

**Lorian de Valgris,** fils du baron Yvrain de Valgris, dernier descendant et survivant de maison de Valgris; devenu bandit de grand chemin, il se fait appeler le Baron Noir.

**Grégoire,** domestique des de Valgris; après la mort tragique de son seigneur, il a élevé le jeune Lorian en secret dans la forêt.

**Arnaud,** fils de Grégoire, est mort en même temps que le baron Yvrain de Valgris.

**Sylvine,** jeune paysanne et amoureuse du jeune Lorian.

**Marianne de Valgris,** baronne assassinée par Ernold de Malterre dont elle était l'amante.

**Viéra la sorcière,** gardienne de l'étang aux Loups.

**Gorgor,** ogre savant mais qui apprécie aussi la chair fraîche.