

Le Renard de Shaffelton

Scénario Casus Belli n°121 pour AD&D, paru en août/ septembre 1999

Auteur : Alexandre Malagoli; illustrations : Eric Puech, Cyrille Daujean

Adapté ici pour Chroniques Oubliées Mini Fantasy

Des règles de jeu adaptées

Afin de motoriser cette partie, initialement prévue en one-shot, j'ai opté pour les règles de CO Mini Fantasy, adaptées pour l'occasion.

Du point de vue mécanique, on reste sur les règles proposées dans le livret de jeu: test sur 1d20, table de difficultés, réussite et échec critique respectivement sur 20 et 1 au dé, test en opposition, utilisation des points de chance (bonus de +10), le combat divisé en round, deux actions possibles (mouvement + action), dommages déterminés par l'arme utilisé et la Force/Adresse selon que l'attaque est au corps à corps ou à distance; à 0 points de vie, on est neutralisé et ne peut plus agir, récupération des points de vie lors des périodes de repos ou grâce aux soins magiques ou non, règles de l'avantage/désavantage.

J'ai un peu modifié les règles des capacités et des voies, préférant proposer aux joueur.euse.s des prétiés avec déjà une petite liste de capacités (3 à cocher dans une petite liste) pour permettre de démarrer rapidement l'aventure.

Si l'aventure proposée ici se limite à un one-shot (séance unique), c'est amplement suffisant. Si les héros survivent à cette première aventure et se retrouvent pour d'autres aventures, il sera toujours temps d'ajuster le tir et de proposer d'autres capacités à choisir. Partons ici du principe que les personnages sont de niveau 1, avec quelques ajustements pour fluidifier l'aventure.

Un personnage est défini par sa race : humain, elfe, nain, halfelin, demi-orque. Les ajustements sont détaillés en page 4 des règles de jeu.

Les caractéristiques sont au nombre de 3: Adresse, Puissance et Esprit, avec des valeurs allant de 0 à 4. Plus de détails page 4 et 5 des règles de jeu.

Le jeu propose X profils: Rôdeur, Barde, Combattant, Mage, Prêtre, Voleur.

Ici, j'ai volontairement opté pour des profils plus proches des classes de D&D.

Le profil de Savant proposé dans CO Mini Fantasy m'a semblé moins intuitif et peu adapté à une partie d'initiation. J'ai splitté le profil d'Aventurier en Rôdeur, Barde et Voleur.

Chaque profil viendra avec ses Points de Vie, ses armes et armures de prédilection et son équipement de base.

La Défense reste inchangée: Armure + score d'Adresse.

Le personnage débute sa carrière avec **[Esprit]** points de Chance et **5 + [Puissance]** Points de Vie.

Capacités du Rôdeur

- Double tir** : vous pouvez faire deux attaques à distance à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Adresse aux dommages de la seconde attaque.
- Homme des bois** : vous lancez deux d20 aux tests de survie en pleine nature (chasse, natation, escalade, discrétion, vigilance, connaissance des animaux, orientation, etc.).
- Compagnon animal** : vous obtenez un animal (loup, aigle, etc.) Vous pouvez voir par ses sens et vous lancez deux d20 aux tests pour pister. En combat, il inflige 1d6 dommages par tour à un adversaire. Défense 15, points de vie (niveau x 5).
- Dans le mille !** : si le résultat de votre d20 d'Adresse est supérieur ou égal à la défense de la cible, ajoutez +1d6 aux dommages.
- Ennemi juré** : lorsque vous affrontez la race honnie, vous bénéficiez d'un bonus de +2. vous infligez également 1d6 dommages supplémentaires.
- Refuge** : vous trouvez toujours un abri et un minimum de nourriture pour vous et 4 alliés. Au matin, tout le monde a récupéré l'entièreté de ses points de vie.
- Pas de loup** : vous pouvez passer inaperçu en forêt, avec un bonus de +1 au test d'Adresse.
- Flèche de la mort** : lors d'un tir par combat, vous lancez 2d20 et gardez le meilleur. Si l'attaque porte, vous doublez les dommages infligés.

Capacités du Barde

- Chant des héros** : une fois par combat, votre chant donne du courage à un nombre d'alliés égal à votre Esprit. Ils lancent deux d20 à leur 3 prochains tests (avant la fin du combat).
- Paroles et musique** : vous lancez deux d20 aux tests d'interaction sociale (baratin, séduction, etc.) ou lors d'une prestation artistique.
- Déguisement** : vous pouvez vous déguiser par magie. Vous prenez l'apparence d'un humanoïde de taille proche pendant 1d6 + [Esprit] minutes. Si vous voulez imiter quelqu'un de précis, il faut réussir un test d'Esprit Difficulté 15.
- Musique fascinante** : 1d4+ [Esprit] créatures (ou tous les petits animaux à portée) sont fascinées par votre musique. Elles cessent leur activité tant que vous jouez et vous suivent si vous vous déplacez. S'elles sont attaquées,

elles sont libérées de l'emprise de la magie et ne peuvent plus être affectées.

- Touche à tout** : choisissez une capacité de Rôdeur ou de Voleur.
- Rumeurs et légendes** : vous avez un bonus de +2 en [Esprit] pour vous souvenir d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait être utile. Il peut aussi s'agir d'une légende ou d'un conte local.
- Attaque flamboyante** : le style de combat du barde est flamboyant. Une fois par combat le barde ajoute son score d'Esprit comme bonus à l'attaque, en plus de sa Force ou de son Adresse.
- Feinte** : vous effectuez une attaque fictive afin de déséquilibrer ou surprendre votre adversaire; cette attaque n'inflige aucun dégât mais au tour suivant, vous profitez d'un bonus de +5 à l'attaque et infligez 2d6 dommages supplémentaires.
- Zone de silence** : vous créez une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre pendant 1d6 + [Esprit] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés.

Capacités du Voleur

- Sournois** : vous lancez 2d20 aux tests de discrétion. Lorsque vous attaquez un ennemi par surprise ou de dos*, vous ajoutez 1d6 aux dommages.
- Doigts agiles** : vous lancez 2d20 aux tests liés à la précision (crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket, jongler, etc.)
- Escrime** : lorsque vous attaquez à la rapière ou à la dague, vous pouvez ajouter votre Adresse aux dommages au lieu de votre Puissance.
- Acrobate** : vous lancez 2d20 aux tests d'acrobatie (escalade, équilibriste) et d'esquive (effets de zone, pièges). Une fois par jour vous pouvez réussir une acrobatie incroyable (marcher sur un fil, sauter d'un toit à un autre, etc.). La réussite est automatique à moins que le MJ ne juge l'action impossible
- Ombre mouvante** : vous disparaissiez dans les ombres. Vous réapparaissiez au tour suivant dans un rayon de 20 m et bénéficiez de la surprise sur votre 1ère attaque (vous ne pouvez pas passer à travers les murs avec cette capacité).
- Esquive** : un voleur est rapide et très vif. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur votre Défense.
- Détecter les pièges** : sur un test d'Esprit, Difficulté 10, vous pouvez détecter et contourner un piège. Si le piège est magique, la Difficulté sera de 15.
- De justesse !** : une fois par combat, vous esquivez une attaque qui aurait dû vous toucher. Vous vous arrangez pour que l'attaque touche un autre adversaire, si cela est possible.

Capacités du Combattant

- Double attaque** : vous pouvez faire deux attaques au contact à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Puissance aux dommages de la seconde attaque.
- Coup de maître** : une fois par combat, sur une attaque de contact réussie, vous pouvez faire tomber un adversaire, le désarmer, l'aveugler, etc. pour 1d6 tours.
- Bouclier protecteur** : lorsque vous utilisez un bouclier, vous ajoutez +4 en défense au lieu de +2. Une fois par combat, vous pouvez parer une attaque qui visait un allié proche.
- Cri de guerre** : une fois par jour, vous pouvez pousser un hurlement terrifiant, provoquant la fuite de 1d6 adversaires.
- Attaque puissante** : si le résultat de votre d20 d'attaque est supérieur ou égal à la défense de votre cible (sans ajouter votre caractéristique), vous infligez 2d6 de dommages supplémentaires
- Athlète complet** : vous lancez 2d20 aux tests de course, de saut et d'escalade.
- Autorité naturelle** : vous lancez 2d20 aux tests de persuasion, d'intimidation ou pour résister à la peur.
- Peau d'acier** : vous gagnez 5 points de vie supplémentaires et, lorsque vous ne portez aucune armure, votre défense est égale à 13 + [Adresse].

Capacités du Mage

Les sorts durent généralement 1d6 + [Esprit] tours; passé ce délai, les effets du sort s'estompent.

- Flèche de feu** : Un test d'Esprit réussi contre la défense de la cible lui inflige 2d6 + [Esprit] dommages de feu.
- Arcanes mineurs** : Vous invoquez au choix une armure magique qui vous fait gagner +4 en défense ou un projectile magique qui inflige automatiquement 1d6 dommages à une cible.
- Forme gazeuse** : Vous prenez la consistance d'un gaz. Vous pouvez vous déplacer au ras du sol et passer par de petits interstices. Vous ne subissez aucun dommage, mais vous ne pouvez pas en infliger, ni utiliser vos capacités.
- Vol** : Vous pouvez voler ! Votre vitesse de déplacement est la même qu'au sol.
- Peau de pierre** : Votre peau prend la consistance de la pierre, vous divisez tous les dommages que vous subissez par 2.

- Érudition** : Vous lancez 2d20 aux tests de connaissance : histoire, géographie, blasons, magie, langages anciens, etc. Vous pouvez aussi provoquer de petits effets magiques à volonté (allumer une bougie, générer un son, claquer une porte, etc.).
- Invisibilité** : Vous vous rendez invisible. Plus personne ne peut détecter votre présence sauf si vous signalez votre présence. Si vous attaquez ou utilisez une capacité, vous redevenez visible.
- Amitié** : Gagnez un test opposé d'Esprit contre une cible pour la persuader qu'elle est votre amie. Cet ami fera son possible pour vous être agréable.

Capacités du Prêtre

Les sorts durent généralement 1d6 + [Esprit] tours; passé ce délai, les effets du sort s'estompent.

- Soins** : 2 fois par jour, vous pouvez soigner une créature au contact. Cela lui permet de récupérer 2d8 + [Esprit] points de vie.
- Arme d'argent** : Vous enchantez votre arme (ou vos mains) et vous ajoutez votre [Esprit] aux dommages. Contre les démons et les morts-vivants, vous obtenez en plus 2d20 en attaque et 1d6 de dommages supplémentaires
- Intervention divine** : Vous faites appel à votre dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, vous pouvez décider qu'un test (du MJ ou d'un joueur) est un échec ou une réussite, même après avoir pris connaissance du résultat des dés.
- Armure spirituelle** : Lorsque vous ne portez aucune armure, votre score de défense est égal à 10 + [Adresse] + [Esprit].
- Nuée d'insectes** : En réussissant un test d'attaque magique, vous libérez sur votre cible une nuée d'insectes qui piquent et mordent. La victime lance 2d20 à tous les tests et garde le moins bon pendant 1d6 tours.
- Bénédiction** : en bénissant vos alliés, vous leur octroyez un bonus de +1 à tous leurs jets de dé pendant 3 + [Esprit] tours.
- Rappel à la vie** : Une fois par jour, vous pouvez ramener à la vie une créature humanoïde décédée récemment (moins d'une demie-heure). Vous devez accéder à son corps. Elle s'éveille avec 1 point de vie.
- Foudres divines** : sur une attaque magique réussie, la foudre frappe les impies, leur infligeant 1d6 + [Esprit].

Personnages prêtirés

Afin de faciliter la prise en main et débiter l'aventure sans attendre, voici six personnages prêts à jouer, un pour chaque classe disponible dans ce livret.

Nom : *Élindra Chantétoile*
Race : Humaine
Classe : Barde

Adresse : +2
Puissance : +0
Esprit : +2

Défense : $10 + 2 = 12$
Chance : $2 + 2 = 4$
Points de Vie : $5 + 8 + 0 = 13$

Équipement

Epée courte (1d6)
Dague (1d4)
Luth



Capacités raciales / Bonus : 2 points de Chance supplémentaires

Capacités spéciales

- Chant des héros** : une fois par combat, votre chant donne du courage à un nombre d'alliés égal à votre Esprit. Ils lancent deux d20 à leur 3 prochains tests (avant la fin du combat).
- Paroles et musique** : vous lancez 2d20 aux tests d'interaction sociale (baratin, séduction, etc.) ou lors d'une prestation artistique.
- Déguisement** : vous pouvez vous déguiser par magie. Vous prenez l'apparence d'un humanoïde de taille proche pendant $1d6 + [\text{Esprit}]$ minutes. Si vous voulez imiter quelqu'un de précis, il faut réussir un test d'Esprit Difficulté 15.
- Musique fascinante** : $1d4 + [\text{Esprit}]$ créatures (ou tous les petits animaux à portée) sont fascinées par votre musique. Elles cessent leur activité tant que vous jouez et vous suivent si vous vous déplacez. S'elles sont attaquées, elles sont libérées de l'emprise de la magie et ne peuvent plus être affectées.
- Touche à tout** : choisissez une capacité de Rôdeur ou de Voleur.
- Rumeurs et légendes** : vous avez un bonus de +2 en [Esprit] pour vous souvenir d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait être utile. Il peut aussi s'agir d'une légende ou d'un conte local.
- Attaque flamboyante** : le style de combat du barde est flamboyant. Une fois par combat le barde ajoute son score d'Esprit comme bonus à l'attaque, en plus de sa Force ou de son Adresse.
- Feinte** : vous effectuez une attaque fictive afin de déséquilibrer ou surprendre votre adversaire; cette attaque n'inflige aucun dégât mais au tour suivant, vous profitez d'un bonus de +5 à l'attaque et infligez 2d6 dommages supplémentaires.
- Zone de silence** : vous créez une zone de silence fixe de 5 mètres de diamètre pendant $1d6 + [\text{Esprit}]$ tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés.

Nom : Raven Flèchevive
Race : Humaine
Classe : Rôdeuse

Adresse : +2
Puissance : +1
Esprit : +1

Défense : $12 + 2 = 14$
Chance : $2 + 1 = 3$
Points de Vie : $5 + 10 + 1 = 16$

Capacités raciales / Bonus :

2 points de Chance supplémentaires

Capacités spéciales

- Double tir** : vous pouvez faire deux attaques à distance à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Adresse aux dommages de la seconde attaque.
- Homme des bois** : vous lancez deux d20 aux tests de survie en pleine nature (chasse, natation, escalade, discrétion, vigilance, connaissance des animaux, orientation, etc.).
- Compagnon animal** : vous obtenez un animal (loup, aigle, etc.) Vous pouvez voir par ses sens et vous lancez deux d20 aux tests pour pister. En combat, il inflige 1d6 dommages par tour à un adversaire. Défense 15, points de vie (niveau x 5).
- Dans le mille !** : si le résultat de votre d20 d'Adresse est supérieur ou égal à la défense de la cible, ajoutez +1d6 aux dommages.
- Ennemi juré** : lorsque vous affrontez la race honnie, vous bénéficiez d'un bonus de +2. vous infligez également 1d6 dommages supplémentaires.
- Refuge** : vous trouvez toujours un abri et un minimum de nourriture pour vous et 4 alliés. Au matin, tout le monde a récupéré l'entièreté de ses points de vie.
- Pas de loup** : vous pouvez passer inaperçu en forêt, avec un bonus de +1 au test d'Adresse.
- Flèche de la mort** : lors d'un tir par combat, vous lancez 2d20 et gardez le meilleur. Si l'attaque porte, vous doublez les dommages infligés.

Équipement

Armure de cuir
Arc +flèches (1d8)
Épée courte (1d6)
Dague (1d4)



Nom : Helga Forgefer
Race : Naine
Classe : Combattante

Équipement
Marteaux de guerre (1d8)
Armure de plaques

Adresse : +1
Puissance : +3
Esprit : +0

Défense : $16 + 1 = 17$
Chance : 0
Points de Vie : $5 + 10 + 3 = 18$

Capacités raciales / Bonus : vision dans le noir total (30m), ne se perd jamais sous terre, résistante à la magie (lance 2d20)

Capacités spéciales

- Double attaque** : vous pouvez faire deux attaques au contact à votre tour, mais vous n'ajoutez pas votre Puissance aux dommages de la seconde attaque.
- Coup de maître** : une fois par combat, sur une attaque de contact réussie, vous pouvez faire tomber un adversaire, le désarmer, l'aveugler, etc. pour 1d6 tours.
- Bouclier protecteur** : lorsque vous utilisez un bouclier, vous ajoutez +4 en défense au lieu de +2. Une fois par combat, vous pouvez parer une attaque qui visait un allié proche.
- Cri de guerre** : une fois par jour, vous pouvez pousser un hurlement terrifiant, provoquant la fuite de 1d6 adversaires.
- Attaque puissante** : si le résultat de votre d20 d'attaque est supérieur ou égal à la défense de votre cible (sans ajouter votre caractéristique), vous infligez 2d6 de dommages supplémentaires
- Athlète complet** : vous lancez 2d20 aux tests de course, de saut et d'escalade.
- Autorité naturelle** : vous lancez 2d20 aux tests de persuasion, d'intimidation ou pour résister à la peur.
- Peau d'acier** : vous gagnez 5 points de vie supplémentaires et, lorsque vous ne portez aucune armure, votre défense est égale à $13 + [\text{Adresse}]$.



Nom : Finesouris
Race : Halfenine
Classe : Voleuse

Adresse : +3
Puissance : +0
Esprit : +1

Défense : $12 + 3 + 1 = 16$
Chance : $1 + 1 = 2$
Points de Vie : $5 + 8 + 0 = 13$

Équipement

Couteaux de lancer (1d4)
Armure de cuir
Cape
Outils de voleur



Capacités raciales / Bonus : petit et chanceux, +1 en défense et 1 point de chance supplémentaire, limité à des armes à une main 1d6 max (ou 1d8 si maniée à deux mains)

Capacités spéciales

- Sournois** : vous lancez 2d20 aux tests de discrétion. Lorsque vous attaquez un ennemi par surprise ou de dos*, vous ajoutez 1d6 aux dommages.
- Doigts agiles** : vous lancez 2d20 aux tests liés à la précision (crocheter une serrure, désamorcer un piège, pickpocket, jongler, etc.)
- Escrime** : lorsque vous attaquez à la rapière ou à la dague, vous pouvez ajouter votre Adresse aux dommages au lieu de votre Puissance.
- Acrobate** : vous lancez 2d20 aux tests d'acrobatie (escalade, équilibriste) et d'esquive (effets de zone, pièges). Une fois par jour vous pouvez réussir une acrobatie incroyable (marcher sur un fil, sauter d'un toit à un autre, etc.). La réussite est automatique à moins que le MJ ne juge l'action impossible
- Ombre mouvante** : vous disparaissiez dans les ombres. Vous réapparaissez au tour suivant dans un rayon de 20 m et bénéficiez de la surprise sur votre 1ère attaque (vous ne pouvez pas passer à travers les murs avec cette capacité).
- Esquive** : un voleur est rapide et très vif. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur votre Défense.
- Détecter les pièges** : sur un test d'Esprit, Difficulté 10, vous pouvez détecter et contourner un piège. Si le piège est magique, la Difficulté sera de 15.
- De justesse !** : une fois par combat, vous esquivez une attaque qui aurait dû vous toucher. Vous vous arrangez pour que l'attaque touche un autre adversaire, si cela est possible.

Nom : *Isolde Feu-d'Azur*
Race : Humaine
Classe : Magicienne

Adresse : +1
Puissance : +0
Esprit : +3

Défense : 10 + 1 = **11**
Chance : 2 + 3 = **5**
Points de Vie : 5 + 6 + 0 = **11**

Capacités raciales / Bonus :

2 points de Chance supplémentaires

Capacités spéciales

- Flèche de feu** : Un test d'Esprit réussi contre la défense de la cible lui inflige 2d6 + [Esprit] dommages de feu.
- Arcanes mineurs** : Vous invoquez au choix une armure magique qui vous fait gagner +4 en défense ou un projectile magique qui inflige automatiquement 1d6 dommages à une cible.
- Forme gazeuse** : Vous prenez la consistance d'un gaz. Vous pouvez vous déplacer au ras du sol et passer par de petits interstices. Vous ne subissez aucun dommage, mais vous ne pouvez pas en infliger, ni utiliser vos capacités.
- Vol** : Vous pouvez voler ! Votre vitesse de déplacement est la même qu'au sol.
- Peau de pierre** : Votre peau prend la consistance de la pierre, vous divisez tous les dommages que vous subissez par 2.
- Érudition** : Vous lancez 2d20 aux tests de connaissance : histoire, géographie, blasons, magie, langages anciens, etc. Vous pouvez aussi provoquer de petits effets magiques à volonté (allumer une bougie, générer un son, claquer une porte, etc.).
- Invisibilité** : Vous vous rendez invisible. Plus personne ne peut détecter votre présence sauf si vous signalez votre présence. Si vous attaquez ou utilisez une capacité, vous redevenez visible.
- Amitié** : Gagnez un test opposé d'Esprit contre une cible pour la persuader qu'elle est votre amie. Cet ami fera son possible pour vous être agréable.

Équipement

Grimoire
Bâton de mage (1d6)
Dague (1d4)
Fioles
Pilon et mortier



Nom : *Morrigane*
Race : Tiefeline
Classe : Prêtresse

Adresse : +0
Puissance : +1
Esprit : +3

Défense : $12 + 0 = 12$
Chance : 3
Points de Vie : $5 + 8 + 1 = 14$

Équipement
Armure de cuir
Bâton (1d6)
Dague (1d4)



Capacités raciales / Bonus : vision dans le noir, résistance au feu

Capacités spéciales

- Soins** : 2 fois par jour, vous pouvez soigner une créature au contact. Cela lui permet de récupérer $2d8 + [\text{Esprit}]$ points de vie.
- Arme d'argent** : Vous enchantez votre arme (ou vos mains) et vous ajoutez votre [Esprit] aux dommages. Contre les démons et les morts-vivants, vous obtenez en plus $2d20$ en attaque et $1d6$ de dommages supplémentaires
- Intervention divine** : Vous faites appel à votre dieu pour changer le cours des événements. Une fois par combat, vous pouvez décider qu'un test (du MJ ou d'un joueur) est un échec ou une réussite, même après avoir pris connaissance du résultat des dés.
- Armure spirituelle** : Lorsque vous ne portez aucune armure, votre score de défense est égal à $10 + [\text{Adresse}] + [\text{Esprit}]$.
- Nuée d'insectes** : En réussissant un test d'attaque magique, vous libérez sur votre cible une nuée d'insectes qui piquent et mordent. La victime lance $2d20$ à tous les tests et garde le moins bon pendant $1d6$ tours.
- Bénédictio** : en bénissant vos alliés, vous leur octroyez un bonus de +1 à tous leurs jets de dé pendant $3 + [\text{Esprit}]$ tours.
- Rappel à la vie** : Une fois par jour, vous pouvez ramener à la vie une créature humanoïde décédée récemment (moins d'une demie-heure). Vous devez accéder à son corps. Elle s'éveille avec 1 point de vie.
- Foudres divines** : sur une attaque magique réussie, la foudre frappe les impies, leur infligeant $1d6 + [\text{Esprit}]$.

Le scénario: le renard de Shaffelton

Le bal des champignons

C'est soir de fête au petit bourg de Shaffelton.

Les personnages des joueurs (PJ) sont arrivés dans l'après-midi pour se ravitailler et prendre un peu de repos.

On est à l'équinoxe d'automne, mais il fait encore doux. Les derniers rayons du soleil de l'année baignent la région.

Grâce à l'hospitalité chaleureuse des villageois, il y a fort à parier que la bonne humeur ambiante contamine très vite les PJ.

Les étrangers, aussi longtemps qu'ils acceptent de faire profiter les villageois des nouvelles du reste du monde, sont toujours bien accueillis dans cette contrée plutôt paisible.

Une petite auberge, "Au Sanglier gourmand", offre des chambres très convenables et des lits presque propres pour quelques piécettes.

Les paysans se montrent curieux et avides des nouvelles du monde, aussi vont-ils quelque peu harceler les PJ jusqu'à ce qu'ils obtiennent quelques rumeurs en pâture.

Shaffelton tout entier participe tranquillement aux ultimes préparatifs d'une veillée champêtre. Les personnages apprennent sans mal qu'il s'agit de la "nuit des champignons", une festivité annuelle qui marque la fin de la récolte des brunaumes, des tubercules noirs à la saveur réputée dans tout le royaume.

Un test d'Esprit réussi apprendra aux PJ qu'en effet le village est connu dans le royaume pour ses fameuses brunaumes, jusque sur la table royale.

Les PJ repèrent d'ailleurs assez vite les tentes-cuisines et plusieurs marmites où mijotent des fricassées du délicieux tubercule.

"Vous m'en direz des nouvelles", leur annonce Frida, une des cuisinières. Mais elle prévient: "Pas touche avant ce soir".

Les PJ sont également invités par les habitants dans les préparatifs: installer les tentes, les tables et les bancs, suspendre les lampions, etc.

Quelques tests d'Adresse (pour suspendre des lampions) ou de Puissance (pour déplacer les tables) seront nécessaires.

A eux de voir dans quelle mesure ils désirent s'impliquer dans la vie de la petite bourgade et les préparatifs de la fête.

Tôt dans la soirée, les réjouissances commencent.

Les PJ y sont cérémonieusement conviés, d'autant plus s'ils ont aidé aux préparatifs.

Laissez les aventuriers faire connaissance avec quelques personnalités du village, si ce n'est pas déjà fait lors de l'après-midi et des préparatifs de la fête.

Ils se laisseront très certainement prendre au jeu des danses folkloriques et des chansons locales.

Un test réussi d'Esprit les aidera à pousser la chansonnette tandis que quelques tests d'Adresse permettront de mesurer leur talent de danseur.

Tel PJ sera abordé par Lloyd, le forgeron du village, qui veut examiner ses armes et se faire raconter une ou deux bonnes batailles. Tel autre se laissera aller à conter fleurette à Tim, le jeune et séduisant palefrenier de l'auberge du Sanglier Gourmand, ou à Nola, la fille du marchand de chandelles, etc.

L'important ici est d'intégrer les PJ au sympathique petit bourg, de façon à ce qu'ils se sentent concernés par la suite des événements.

Sur un jet réussi d'Esprit, les plus attentifs des PJ remarqueront un fait des plus étranges (voir paragraphe ci-dessous).

Au cours de la soirée, les plus attentifs pourront néanmoins noter une légère incongruité: la population du village semble en effet manquer d'enfants en bas âge. Ceux présents à la fête représentent à peine la moitié de ce qu'il serait normal d'attendre dans un village de cette taille. La majorité des enfants présents sont âgés de cinq à sept ans au plus, ou alors ce sont des adolescents d'au moins 13 ou 14 ans. Interrogés sur le sujet, les Shaffeltonois se ferment comme des huîtres, prétextant une baisse des naissances passagère ces dernières années. Ils n'ont visiblement pas envie d'aborder ce sujet lors du bal de ce soir.

Il semble clair pour les PJ que les habitants du village leur cache quelque chose.

Quoi qu'il en soit, un événement vient interrompre les festivités avant que les PJ aient pu en apprendre davantage.

Tout à coup, l'un des petits garçons qui se poursuivaient en riant autour des tables de banquet s'immobilise. Il scrute l'assistance d'un regard courroucé, sourcils froncés, tandis que le silence se fait. Au bout de quelques instants, l'enfant se met à renifler et à grogner d'une petite voix lugubre.

Un personnage magicien pourra sentir ici qu'une puissante magie est à l'œuvre.

Les personnages peuvent alors lire un profond chagrin et une douloureuse résignation sur les visages des adultes assemblés.

La foule s'écarte lentement sur le passage du jeune garçon. Sans même un dernier regard à sa mère éplorée, l'enfant prend la direction de la sortie du village. Les villageois attrapent silencieusement par le bras les PJ qui tenteraient de retenir l'enfant: d'un signe de tête, ils leur font signe d'attendre des explications.

Si un aventurier décide quand même de rattraper le petit fugitif, celui-ci se défend comme un beau diable, et le PJ en question devra le ligoter ou l'enfermer quelque part pour éviter ses morsures et ses griffures.

Dans tous les cas, les villageois rentrent chez eux la tête basse, sans un mot, à l'exception des membres du conseil du village qui demandent à s'entretenir avec les PJ.

La malédiction

Là, au beau milieu des vestiges de la fête que toute joie et tout entrain ont désertés, ils leur expliquent la terrible malédiction qui pèse sur la bourgade.

Six ans plus tôt, un chasseur du village prit au piège un jeune renard gris-roux. Hélas, l'animal n'était autre que Chrysom, le fils du mage Stormuld, lequel demeure dans une tour voisine de Shaffelton.

A l'insu de son père, le talentueux enfant avait mis à profit une formule de l'un des vieux grimoires de son père sorcier pour opérer une métamorphose.

Le chasseur ignorait bien sûr tout de la véritable nature de sa prise.

Après s'être longuement débattu, le renard parvient cependant à s'enfuir et à regagner son refuge. Mais toutes ces émotions l'avaient profondément bouleversé au point qu'il ne put retrouver la formule qui lui rendrait sa forme humaine. Il resta donc quelque temps prisonnier de son apparence de renard, et fit ainsi son entrée dans la tour de son père.

Par malchance, Stormuld ne reconnut pas son fils bien-aimé sous ce déguisement, et fit abattre l'animal par un serviteur.

Lorsque le fils du sorcier rendit son dernier soupir, l'enchantement se rompit et il reprit soudain son aspect naturel.

Son père réussit à rappeler son âme assez longtemps pour comprendre les tenants et aboutissants du drame. Le mage entra dans une colère terrible contre le braconnier shaffeltonois par qui le malheur était arrivé.

Stormuld, vieux magicien déjà passablement gâteux, sombra alors définitivement dans la folie. Il décréta que, pour les punir de l'impair commis par le chasseur, les villageois du bourg voisin verraient leurs enfants devenir à leur tour des bêtes lorsqu'ils atteindraient l'âge de sept ans.

Il espérait que les parents commettraient alors le même genre de méprise que lui-même et le rejoindraient dans sa souffrance et sa culpabilité. Toutefois, le

pouvoir du vieux Stormuld s'était bien usé avec les années, et il ne maîtrise pas entièrement son sortilège. Au lieu d'être changés en animaux, les enfants de Shaffelton voient simplement disparaître leurs capacités à se comporter en être humains. Ils perdent l'usage de la parole et semblent commandés par leur seul instinct. Très vite, ils gagnent les profondeurs de la forêt où ils disparaissent à jamais.

Le drame dure maintenant depuis plus d'un lustre (cinq ans). Tous les enfants du village subissent la malédiction durant l'année de leurs sept ans, quittant Shaffelton en grognant, par un soir de pleine lune, pour ne plus jamais s'en retourner chez eux.

Après avoir lancé son sortilège, le mage renvoya tous ses domestiques pour rester seul avec sa peine. Ce sont les serviteurs congédiés qui ont mis les villageois au courant de l'origine de la malédiction.

La quête

Jusqu'à présent, les Shaffeltonois sont restés impuissants, mais la présence d'aventuriers dans leur village les incite à tenter quelque chose avant que tous les jeunes couples ne désertent l'endroit.

De plus, la victime de ce soir est le propre fils du bourgmestre. Le sentiment général est donc qu'engager les PJ pour qu'ils aillent trouver le sorcier et le forcent à lever sa malédiction serait une bonne idée.

Le conseil du village propose une somme rondelette au groupe pour cette mission. Bien sûr, si les PJ n'ont ne serait-ce qu'une once d'âme héroïque, ils auront sans doute offert d'eux-mêmes leurs services pour lutter contre cet ignoble et injuste sortilège qui prend pour cible d'innocents enfants.

Mais même dans ce cas, les villageois tiennent à les récompenser.

La tour du mage Stormuld est à quelques heures de marche au nord du bourg, de l'autre côté de la forêt de Shaffelton.

Les enfants sauvages

Lors de leur traversée de Shaffelton, les aventuriers empruntent un chemin qui passe par le territoire des enfants victimes de la malédiction.

Bien qu'ils soient à présent plus proches des bêtes que des êtres humains, ils se sont néanmoins réunis en une petite tribu, qui fonctionne de la même manière qu'une meute d'animaux sauvages.

Ils se sont bâtis un campement permanent, formé de huttes grossières perchées dans les arbres.

Pour défendre leur zone de chasse, ils ont également construit différents pièges que les PJ vont devoir éviter.

Ces pièges ne doivent en aucun cas décimer le groupe des aventuriers. Il s'agit plus de farces enfantines que de mécanismes compliqués et mortels: pensez aux enfants perdus de Peter Pan.

Sur un test réussi d'Esprit, il est possible de détecter certains pièges.

Un test d'Adresse sera requis pour franchir le piège sans le déclencher.

Ainsi l'aventurier le plus chic du groupe pourra être victime d'une trappe dissimulée qui s'ouvre sur une fosse à purin.

Un test d'Adresse réussi permet d'éviter le piège de justesse.

A un autre endroit, un fil tendu en travers du chemin actionne un mécanisme simple dit "miel et plumes". Ce piège fait se déverser un seau de miel sur le personnage en tête, puis un panneau rempli de plumes qui se déverse sur la victime, le recouvrant des pieds aux cheveux. La perte du langage et des instincts sociaux n'entame pas la créativité des enfants.

L'un de ces pièges amusants peut s'avérer réellement dangereux pour les PJ.

Il s'agit d'un arbre creux sur lequel est peint une flèche rouge qui indique un large trou dans le tronc. Si un personnage se penche pour regarder à l'intérieur, il dérange une ruche et subit une attaque de 3d6 dommages.

Finalement, il est fort possible que les PJ soient amenés à traverser le "village" des enfants sauvages. Ceux-ci se montrent hostiles, crachant comme des chats sauvages à leur rencontre et lançant des branches mortes sur les intrus depuis leurs refuges suspendus.

Un test d'Adresse permet d'éviter les projectiles.

Un bouclier peut aussi permettre de dévier les projectiles.

Si les aventuriers s'entêtent à les provoquer, les petits garçons et filles leur donneront la chasse, fort de leur supériorité numérique.

Rappelons que les plus vieux n'ont que treize ans. Ils ne devraient pas poser trop de problèmes à des aventuriers bien armés.

Ils ne les poursuivent d'ailleurs que pour les faire fuir, sans d'autres armes que leurs cris et les bouts de bois ramassés par terre dans la forêt.

Le plus délicat pour les PJ sera de ne pas blesser grièvement ces garnements.

Il faudra que les joueurs comprennent la différence entre un combat contre des monstres ou des adversaires vraiment dangereux, et celui-ci, où leur seul souci sera de se montrer assez ingénieux pour venir à bout de leurs petits assaillants sans les massacrer.

Pour cela, plusieurs solutions sont envisageables. Par exemple, ils peuvent prendre la fuite et poursuivre leur route vers la tour de Stormuld. C'est sans doute l'option la plus simple.

S'ils ne peuvent se résoudre à s'enfuir devant une poignée d'enfants, ils peuvent assommer le "chef de la meute", un grand garçon hirsute d'une douzaine d'années, ce qui fera se disperser tous les autres pour quelque temps.

Enfin, n'importe quel effet magique visible aura le même résultat.

Dans tous les cas, il est impossible pour les aventuriers de nouer un dialogue avec ces enfants sauvages, à qui le sortilège de Stormuld a pour l'instant ôté le don de la parole et de la sociabilité humaine.

Ils peuvent tout au plus montrer la direction de la tour et mettre les PJ en garde contre ses occupants, en s'exprimant par gestes.

Ils ne prennent cette peine que si un personnage a redoublé d'efforts pour instaurer une communication avec eux, par exemple en entrant dans leur jeu et en se comportant lui aussi comme un animal, ou bien à force de patience et de nombreuses rations distribuées.

L'antre de Stormuld

Le refuge du magicien a bien changé depuis la tragédie qui lui a pris son fils.

Après avoir renvoyé tous ceux qui le servaient pour se murer dans sa solitude, Stormuld resta longtemps indifférent au devenir de son logis, lequel devint rapidement une véritable porcherie. Pour ne rien arranger, le magicien a laissé s'installer chez lui il y a deux ans une cohorte de petits monstres stupides, se disant qu'ils pourraient remplacer ses anciens serviteurs pour accomplir les tâches quotidiennes, lui laissant ainsi plus de temps pour se lamenter dans ses appartements.

Les Saugrenus, comme il les a baptisés eu égard à leur comportement... insolite, sont pour la plupart des gobelins, surnois, vils et plutôt frappadingues.

Ces sinistres créatures ont transformé le refuge du sorcier en véritable taudis, laissant les défenses tomber en ruines et le vent s'engouffrer par des trous béants dans les murailles, sans parler de l'état de saleté indescriptible dans lequel se trouve maintenant l'intérieur du bâtiment.

Le sorcier ne quitte plus sa chambre au sommet de la tour, se faisant porter sa nourriture par les gobelins.

Il a même fait condamner la porte d'entrée de sa demeure.

Les Saugrenus, quant à eux, disposent de souterrains menant à l'extérieur qu'ils empruntent pour aller chasser ou terrifier les enfants sauvages.

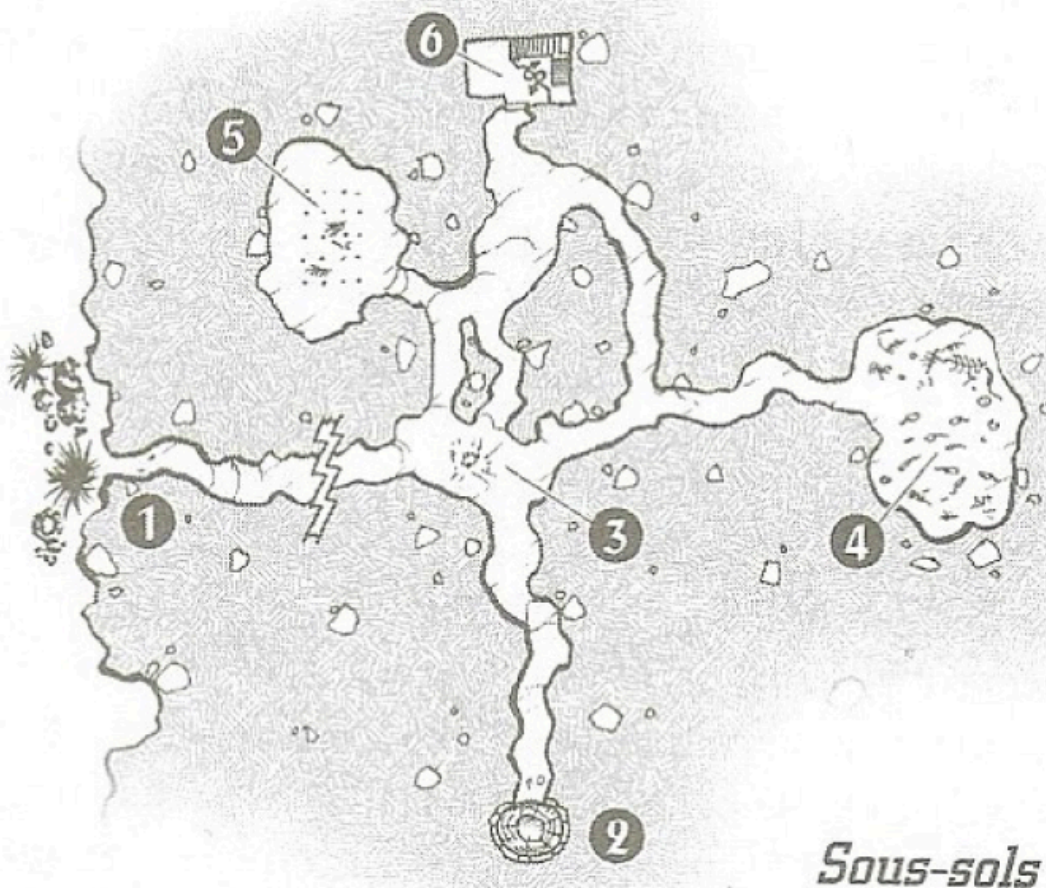
Ces passages sont désormais les seules entrées de la tour, et c'est par là que les PJ devront s'introduire s'ils souhaitent parvenir jusqu'au magicien Stormuld.

Les sous-sols

Investis par la puanteur et les déchets des gobelins, les souterrains de la tour sont bas de plafond, sombres et la plupart du temps étroits.

1 et 2 - Entrées extérieures. La première est dissimulée par une souche à la lisière nord de Shaffelton. L'autre, plus évidente, débouche dans un puits à sec tout proche de la tour. Au moment précis où les aventuriers arrivent sur le site, des gobelins rentrent d'une chasse, dévoilant du même coup le premier passage. Par ailleurs, quatre de ces petits monstres gardent chacune des entrées.

Un PJ rôdeur devrait pouvoir sur un test d'Esprit trouver des traces de l'activité des gobelins dans les bois proches de la tour. Une des pistes mène à l'entrée secrète n°1.



Si les PJ veulent passer inaperçus, ils devront réussir des tests d'Adresse opposés à un test de Vigilance de la part des sentinelles gobelins. En cas d'échec, les PJ sont repérés et les gobelins se lancent à leur poursuite.

3 - Croisée des tunnels. Un brasero fait danser les ombres dans les couloirs de terre qui partent de ce carrefour. Cyanure (voir plus loin) tient conseil ici avec trois de ses congénères. Il les pousse à se rebeller contre leur chef commun. Il est probable que les personnages dérangeront ces apprentis putschistes en pleine discussion.

Ici encore, si les PJ se montrent suffisamment discrets, ils auront une chance de passer inaperçus et de profiter de l'effet de surprise s'ils décident de passer à l'attaque.

4 - Réserves. Les gobelins entreposent ici leur gibier et l'y laissent faisander. Une horde de rats est actuellement en train de festoyer sur les lieux. Ces animaux attaquent les PJ dès qu'ils entrent dans la pièce.

5 - Le piège. Le tunnel donne à cet endroit sur une pièce au sol hérissé de pieux. C'est en fait le fond du piège destiné à ceux qui empruntent l'escalier de la tour (voir 12). Il est possible de grimper dans la tour par ici, avec un matériel approprié, et quelques tests réussis d'Adresse et de Puissance, Difficulté 15.

6 - Une petite pièce. Elle est gardée par deux gobelins et abrite un escalier secret donnant sur le poste de garde (voir 7).

Pour trouver le passage secret, il faudra réussir un test d'Esprit, Difficulté 15, à moins qu'un des gobelins ne décide de fuir en empruntant le passage, dévoilant par la même occasion l'issue secrète.

Rez-de-chaussée

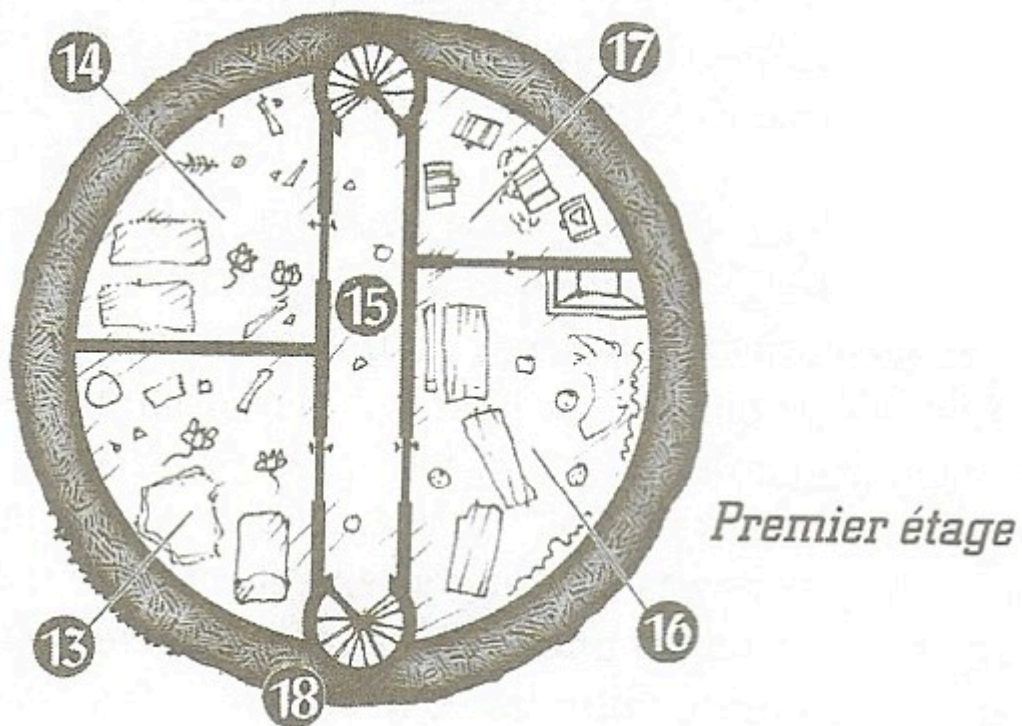
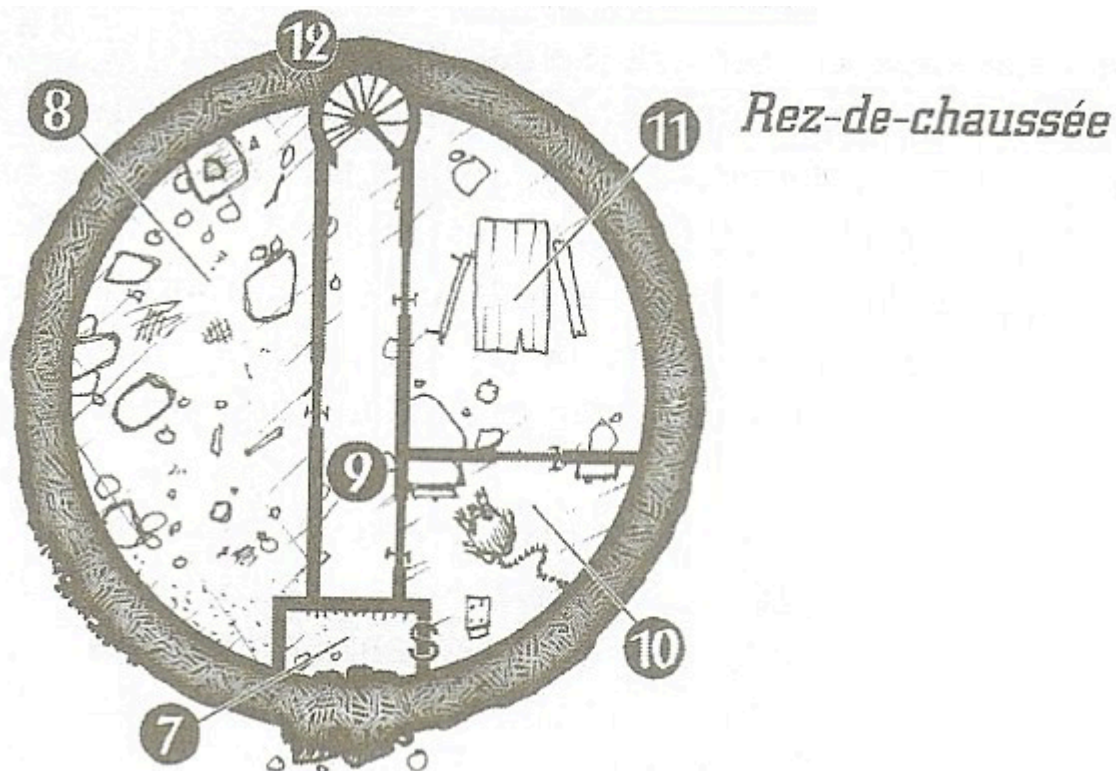
Autrefois habitée par les serviteurs humains de Stormuld, la tour compte deux étages dont le plus élevé constitue les appartements du sorcier.

Le reste est tombé en ruine, y compris les nombreux pièges que le mage avait autrefois installés pour garantir sa sécurité.

Certains néanmoins, sont toujours plus ou moins efficaces, et les aventuriers devront se montrer prudent en explorant les différents niveaux de ce bâtiment.

7 - Poste de garde. Cette pièce, où étaient accueillis les visiteurs avant que la porte principale de la tour ne soit condamnée, tenait également lieu d'armurerie pour les deux mercenaires au service de Stormuld. Les râteliers d'armes sont à présent

vides mais derrière l'un d'entre eux se trouve le passage secret par lequel arriveront sans doute les PJ.



8 - Ruines. La porte d'entrée de cette pièce était protégée par un glyphe de feu, mais celui-ci a déjà été actionné, comme en témoigne la présence au sol des restes carbonisés d'un gobelin. La pièce entière est recouverte de ruines éboulées, si bien qu'on ne peut deviner quelle était sa fonction initiale.

9 - Couloir. Lorsque les PJ passent devant la porte de la pièce 8, ils déclenchent une alarme magique (possible de le détecter pour un magicien, test d'Esprit, Difficulté 10) reliée au piège suivant: autrefois une énorme sphère de pierre devait débouler de l'escalier au bout du couloir et écraser les visiteurs indésirables. Aujourd'hui, faute d'entretien, la boule est bloquée à mi-chemin par les divers détritiques qui jonchent le sol. Les personnages en sont quittes pour une belle frousse mais ils devront néanmoins fracasser la sphère qui obstrue le passage pour pouvoir continuer leur exploration. La boule s'effrite relativement facilement: il suffit de lui infliger 30 points de dommages cumulés pour se frayer un chemin.

10 - Cuisine. Dans cette pièce est toujours enchaîné l'ours domestique qui gardait les lieux. Il est à présent nourri - mais de loin - par les gobelins, qui en ont fait leur mascotte. Sa chaîne lui permet d'atteindre n'importe quel endroit de la cuisine. Il n'y a rien à trouver dans cette pièce hormis une potion cachée dans un tiroir (un élixir de Santé restaurant 2d6 points de vie).

L'ours est malheureux d'être toujours enchaîné dans la même pièce. Un personnage sensible et compétent en dressage pourra s'en faire un allié plus facilement que s'il s'agissait d'un ours sauvage.

11 - Salle à manger des serviteurs. Mis à part l'état lamentable des lieux, rien à signaler.

12 - Escalier en colimaçon. Il permet d'accéder à l'étage supérieur. A mi-hauteur se trouve un nouveau piège. Il s'agissait d'une trappe s'ouvrant sur une fosse garnie de pieux, trois mètres plus bas (-3d6 points de vie). A présent, la trappe, complètement pourrie, a cédé et s'est écroulée dans la fosse, laissant le trou parfaitement visible. A moins de courir dans l'escalier, les PJ devraient donc pouvoir facilement éviter ce piège.

Premier étage

13 et 14 - Chambres. Ces dortoirs abritaient autrefois la demi-douzaine de serviteurs du sorcier. Ils servent désormais épisodiquement de refuges à certains Saugrenus. Actuellement, quatre de ces créatures s'y reposent. Si les PJ ont fait du bruit dans l'escalier, les gobelins les attendent de pied ferme et leur tendent une embuscade. Dans l'une des chambres, on peut trouver un Collier de Projectiles

(collier composé de 2+1d4 sphères dorées; une fois lancée, chaque sphère explose comme une petite boule de feu, infligeant 2d6 dommages).

15 - Couloir. Dans la série des vieux pièges plus ou moins hors service, une lame circulaire était censée surgir horizontalement du mur gauche, au niveau des hanches d'un homme de taille moyenne. Son déclenchement est similaire à celui du piège du couloir du rez-de-chaussée. La lame fonctionne encore mais son mécanisme rouillé ralentit considérablement sa sortie du mur (dégâts: 2d10). Les PJ devraient donc parvenir sans peine à l'éviter (test d'Adresse).

16 - Salle de banquet. A présent ravagée par l'occupation des Saugrenus, cette grande pièce était autrefois décorée de riches tentures et Stormuld y recevait ses invités. Une large cheminée occupe le mur nord. Elle abrite une créature gardienne invoquée par Stormuld. Faite de flammes magiques, elle attaque tout intrus (càd tout le monde en dehors du sorcier et des Saugrenus) qui s'approche à moins d'un mètre du foyer.

17 - Salle des coffres. Cette pièce abritait autrefois le trésor du sorcier, en grande partie composé d'ouvrages de magie. Les gobelins se sont servis des précieux grimoires comme combustible pour la cheminée. Il reste néanmoins des coffres remplis de pièces et des éléments d'orfèvrerie pour une valeur totale d'au moins 10.000 pièces d'or, les Saugrenus n'ayant que faire de l'argent.

18 - Escalier en colimaçon. Il mène aux appartements de Stormuld.

Les Saugrenus

Cette bande de petits gobelins teigneux profite du chagrin et de la sénilité du mage pour faire les quatre cents coups dans sa tour et semer la terreur dans les environs.

Menées par leur chef Archibald, ces créatures ont colonisé les souterrains de la demeure du sorcier. La plupart des gobelins sont persuadés que leur maître, Stormuld, est un véritable seigneur des ténèbres et qu'étendre son ombre maléfique sur la région est un honneur pour eux.

Seuls les plus malins réalisent qu'il ne s'agit que d'un vieux magicien gâteux qui ne sait jamais où il a rangé sa baguette, mais ils se contentent de son autorité en attendant mieux.

Ces petits êtres sont les véritables adversaires des personnages lors de ce scénario. Pour les camper, souvenez-vous des bestioles idiotes mais surnoises du film Gremlins. Il s'agit surtout de gobelins mais quelques kobolds ou autres ajouts de votre cru peuvent venir compléter cet ensemble hétéroclite, leur seul dénominateur commun étant une certaine propension au ridicule et au déséquilibre mental.

Voici quelques mots sur les figures principales de cette charmante troupe. Libre à vous de créer vos propres Saugrenus pittoresques si vous le souhaitez.

Archibald, dit le Puissant. Le chef du groupe se prend pour un ogre et a presque réussi à en convaincre sa suite. S'il se trouve pris dans un combat avec les PJ, il n'hésite pas à essayer d'écraser de ses poings des aventuriers deux fois plus grands que lui.

Tison. Ce kobold pyromane a toujours sur lui une ou deux fioles d'huile, des briquets, des torches et plusieurs mèches à pétard.

Cyanure. Petit traître spécialiste des poisons, ce goblin concocte différentes sortes de venins avec les plantes qu'il trouve dans la forêt alentour. Sa fourberie et plusieurs empoisonnements manqués d'Archibald l'ont mis au ban de la troupe. Il serait donc éventuellement prêt à s'allier aux PJ contre ses congénères. Reste à savoir si les aventuriers sont disposés à prendre le risque d'accepter dans leurs rangs un monstre sournois qui sera tôt ou tard tenté d'ajouter une petite touche personnelle au contenu de leurs gourdes...

Poil-d'œil. Gobelin abruti et complètement toqué, il est le loyal second d'Archibald. C'est lui qui possède le grimoire nécessaire à Stormuld pour lever la malédiction (voir plus loin). Il l'a volé dans les appartements du maître il y a plusieurs semaines, dans le but de devenir un puissant magicien. Personne n'a encore pris soin de lui expliquer qu'il devrait tout d'abord apprendre à lire.

La rencontre

Après de nombreuses péripéties, les personnages atteignent enfin les appartements de Stormuld. Celui-ci est un vieil homme à la longue barbe blanche, sale et emmêlée, et au regard perdu dans le vide.

Lorsque les PJ pénètrent dans sa chambre, il s'écrie soudain "Chrysom!", et s'élançe vers l'un d'eux pour le serrer dans ses bras. Il est possible que les aventuriers se méprennent sur ses intentions et décident de l'attaquer, mais ils ne doivent pas oublier qu'il est le seul à pouvoir lever la malédiction.

L'explication de son étrange attitude est la suivante: l'un des personnages - choisissez le magicien du groupe - ressemble par hasard à son fils disparu.

La folie aidant, le vieux mage est donc persuadé d'avoir retrouvé son enfant, un peu grandi certes mais bon, les années ont passé et Stormuld en a perdu le compte. Il étreint le sosie en sanglotant jusqu'à ce que celui-ci se dégage.

Ensuite, il propose au groupe de l'héberger dans sa modeste demeure, sans limitation de temps.

En ce qui concerne la malédiction, il a oublié depuis longtemps qu'il l'avait lancée et il faudra des trésors de patience aux aventuriers pour raviver sa mémoire.

Ah, au fait, Stormuld est également un peu dur d'oreille. Toutefois, quand il se souvient du sortilège, il se montre tout à fait disposé à en interrompre les effets, puisque c'est son fils bien-aimé qui le lui demande.

Le grimoire sur lequel est inscrite la formule d'origine lui est en revanche nécessaire, et celui-ci se trouve entre les mains du gobelin Poil-d'Oeil.

Si les aventuriers ne l'ont pas encore récupéré, il leur faudra repartir à sa recherche dans les souterrains de la tour.

Dès que tout est en place, Stormuld commence à incanter d'une voix hésitante. Il fait le tour de sa chambre en gesticulant de manière ridicule, et tout PJ magicien remarque la difficulté qu'à le vieux sorcier à rassembler assez de pouvoir pour simplement désactiver son sortilège.

En fait, il lui faudra s'y reprendre à trois fois avant de rompre l'enchantement.

S'il fut autrefois un puissant mage, il ne reste aujourd'hui plus grand chose de ses pouvoirs. Si vous êtes d'humeur généreuse, vous pouvez admettre que Stormuld fasse cadeau de quelques livres de sorts à son "fils", si celui-ci est magicien.

A vous de déterminer le nombre et la puissance des sorts des grimoires en question.

Epilogue

Une fois la malédiction levée, les aventuriers voudront certainement s'en retourner à Shaffelton pour toucher leur récompense, mais tout n'est pas réglé.

Il reste sûrement des Saugrenus dans la tour, et leur prolifération dans la région pourrait devenir dangereuse.

Quant à Stormuld, il est possible que les PJ prennent en pitié ce vieillard solitaire et décident de lui venir en aide d'une manière ou d'une autre.

Les enfants sauvages, enfin s'ils ont retrouvé leur humanité perdue, ont néanmoins passé des années dans les bois.

La plupart d'entre eux continuent pour l'instant d'errer dans la forêt. Il ne sera pas simple de les rassembler pour les conduire auprès de leurs familles.

Pour résoudre ces problèmes, les PJ pourraient s'installer quelque temps dans la tour de Stormuld, comme il les y a invités.

Il y a certes du travail pour la rénover, mais elle pourrait au final constituer une bonne base arrière pour les aventuriers.

Les PNJ & les monstres

Les enfants sauvages. Jeunes garçons et filles revenus à l'état sauvage. habillé.e.s de haillons, restes de leurs vêtements sales et déchirés. Les cheveux en bataille, plein de feuilles et de brindilles.

Adresse +1; Esprit -1; Puissance +0

Défense 11, Points de Vue 5, Arme 1d4

Les gobelins. Petites créatures à la peau verte, armées de lances, de petits arcs et d'épées courtes.

Adresse -2; Esprit +0; Puissance +1

Défense 12, Points de Vie 3, Arme 1d6-1

L'ours. Animal domestiqué mais maltraité, peut se montrer agressif. Il a surtout très peur des Saugrenus et des PJ.

Adresse -3, Esprit +0, Puissance +3

Défense 15, Points de Vie 25, Griffes 1d6, Morsure 1d8

Les rats. Nuée de rongeurs voraces et répugnants.

Adresse +2; Esprit -2; Puissance +0

Défense 10, Points de Vie 20 (on considère la nuée de rats comme un adversaire), Morsure 1d4 + maladie

Le gardien du feu. Esprit du feu invoqué par le magicien

Adresse +2; Esprit +1; Puissance +1

Défense 16, Points de Vie 25, Brûlure 2d6

Stormuld. Magicien aigré et mélancolique. Un peu perdu.

Considérez qu'il possède tous les pouvoirs du magicien, même s'il ne s'en servira sans doute pas, dépendant de l'attitude des PJ envers lui.