

# DRAGONBANE

## LE TERTRE DU CHEVALIER

Aventure du guide de démarrage  
joué en mode solo

Illustrations tirées du guide de démarrage Dragonbane

<https://www.gameontabletop.com/cf3011/dragonbane.html>

### AVANT DE COMMENCER

Le tertre du chevalier est l'aventure proposée dans le guide de démarrage de *Dragonbane*, proposé [gratuitement](#) à l'occasion du financement participatif du jeu. Après lecture des règles, je me suis dit que ça pourrait être amusant de jouer ce scénario en mode solo, pour apprendre les règles d'une part, et aussi pour voir si *Dragonbane* pourrait me convenir en tant que jeu de rôle médiéval fantasy à part entière; je cherchais un jeu à tester en mode solo; l'occasion était toute trouvée.

### CHOIX DU PERSONNAGE

Le guide de démarrage propose 5 personnages prêtirés: l'archimaître Aodhan, la chasseresse elfe Orla Agent-de-Lune, le chevalier colvert Makandre de Demi-Baie, l'audacieuse voleuse halfelin Krisanna et Bastonn Croc de Sang, un combattant lupin.

J'ai opté pour **Krisanna** la voleuse halfelin, un personnage qui est décrit comme astucieux et observateur, le pas léger et silencieux, opportuniste sous des airs faussement innocents, peut-être trop sûre d'elle et souvent imprudente, prenant de gros risques sans penser aux conséquences. C'est d'ailleurs ce côté de sa personnalité qui l'a poussé à s'aventurer dans les vastes forêts de Valbrume à la recherche du tertre du chevalier mentionné dans les légendes.

Krisanna est rapide et très agile. Elle bénéficie du don naturel, presque magique des halfelins pour la furtivité.

En combat, elle préfère une approche subtile, une petite embuscade, une frappe sournoise et l'esquive plutôt que l'attaque frontale.



Ses armes de prédilection: la dague ou le couteau.

Les autres armes - l'épée, la hache, l'arc ou l'arbalète - sont bien trop grandes et encombrantes pour elle.

Elle est toujours aux aguets, prête à foncer à la moindre occasion, faisant preuve d'une témérité souvent excessive.

Ci-dessous, la fiche de personnage de Krisanna.

# DRAGON BANE

NQM  
*Krisanna l'audacieuse*

**JOUEUR**  
 FAMILLE: *Halfelin*    AGE: *Jeune*  
 PROFESSION: *Voleuse*  
 FAIBLESSE: *Imprudente. Vous prenez toujours de gros risques sans penser aux conséquences.*

**APPARENCE**  
*Un visage innocent aux yeux astucieux et observateurs. Pas léger et silencieux. Vous voyez une occasion dans n'importe quelle situation.*

FOR: 8    CON: 13    AGI: 18    INT: 14    VOL: 15    CHA: 10

ÉPUISE    MALADE    ÉTOURDI    FURIEUX    EFFRAYÉ    DÉCOURAGÉ

BON. DÉGÂTS FOR: —    BON. DÉGÂTS AGI: 1D6    DÉPLACEMENT: 12

LIMITE D'ENCOMBREMENT: 4

**CAPACITÉS ET SORTS**  
*Anquille*  
*Attaque sournoise*

**COMPÉTENCES**

<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 14 Acrobatie (AGI)</li> <li>◇ 4 Artisanat (FOR)</li> <li>◇ 10 Bluff (CHA)</li> <li>◇ 7 Chasse et pêche (AGI)</li> <li>◇ 6 Con. des bêtes (INT)</li> <li>◇ 14 Dextérité (AGI)</li> <li>◇ 14 Discrétion (AGI)</li> <li>◇ 7 Équitation (AGI)</li> <li>◇ 14 Esquive (AGI)</li> <li>◇ 12 Intuition (INT)</li> <li>◇ 6 Langues (INT)</li> <li>◇ 5 Marchandage (CHA)</li> <li>◇ 6 Mythes et légendes (INT)</li> <li>◇ 7 Natation (AGI)</li> <li>◇ 6 Navigation (INT)</li> <li>◇ 12 Perception (INT)</li> <li>◇ 5 Persuasion (CHA)</li> <li>◇ 5 Représentation (CHA)</li> <li>◇ 6 Soins (INT)</li> <li>◇ 6 Survie (INT)</li> </ul>	<b>COMPÉTENCES D'ARME</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 7 Arbalètes (AGI)</li> <li>◇ 7 Arcs (AGI)</li> <li>◇ 4 Bagarre (FOR)</li> <li>◇ 7 Bâtons (AGI)</li> <li>◇ 14 Couteaux (AGI)</li> <li>◇ 4 Épées (FOR)</li> <li>◇ 7 Frondes (AGI)</li> <li>◇ 4 Haches (FOR)</li> <li>◇ 4 Lances (FOR)</li> <li>◇ 4 Marteaux (FOR)</li> </ul>
---	---

**COMPÉTENCES SECONDAIRES**  
 ◇  
 ◇  
 ◇  
 ◇  
 ◇  
 ◇

**INVENTAIRE**  
 1 *Outils de crochetage*  
 2 *Torche*  
 3 *Corde*  
 4  
 5  
 6  
 7  
 8  
 9  
 10

**SOUVENIR**  
*Une carte au trésor que vous avez « trouvée ».*

**OBJETS MINUSCULES**  
*Silex et amadou*

OR: —  
 ARGENT: 2  
 CUIVRE: —

**ARMURE**  
 1 *Cuir*  
 FLÉAU SUR: ACRROBATIE, DISCRÉTION

**HEAUME**  
 FLÉAU SUR: ATTAQUES À DISTANCE, INTUITION

ROUND DE REPOS: —    PÉRIODE DE REPOS: —

**POINTS DE VOLONTÉ (PV)**  
 15

**POINTS DE SANTÉ (PS)**  
 13

ARME/BOUCLIER	PRISE	PORTÉE	DÉGÂTS	SOLI-DITÉ	TRAITS
<i>Dague</i>	1m	8	1D8	9	<i>Discrete, Perforante, Tranchante</i>
<i>Couteau</i>	1m	8	1D8	6	<i>Discret, Perforant</i>
<i>Couteau</i>	1m	8	1D8	6	<i>Discret, Perforant</i>

JETS CONTRE LA MORT: —    RÉUSSITES: —    ÉCHECS: —

Récemment, elle a "trouvé" une carte au trésor... Une carte qui va la mener, elle l'espère, au fameux tertre du chevalier.

# 1. LE TUMULUS

Cela fait trois jours que Krisanna progresse dans la forêt en direction du nord, à la recherche du légendaire Tertre du Chevalier. La jeune halfelin commence à se demander si la carte qu'elle a "emprunté" à ce noble chevalier, alors qu'il faisait la sieste à l'auberge après un repas trop arrosé, n'est pas tout bonnement un attrape-nigaud. Elle s'arrête un instant et fouille dans son sac à dos. Elle en retire un parchemin tout froissé qu'elle déplie rageusement.

Plissant les yeux, elle détaille les indications de l'antique carte, puis relève la tête et scrute les alentours à la recherche de quelque point de repère.

"Diable, tous les arbres se ressemblent dans cette foutue forêt", soupire-t-elle.

Un petit test d'INTUITION semble requis pour tenter de retrouver son chemin.

Résultat: 5; Krisanna a 12 en INTUITION, c'est donc une réussite.

Faisant confiance à son instinct plus qu'à la cartographie, Krisanna s'engage sur un petit sentier qui semble s'enfoncer encore plus avant dans les profondeurs de la forêt.

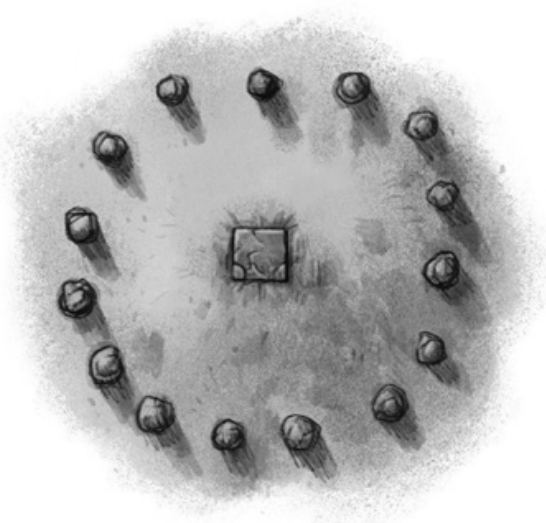
Écartant des buissons épineux, elle franchit un petit vallon et aboutit dans un espace plus dégagé, une clairière au milieu de laquelle se dresse une petite colline couronnée de hautes pierres dont les parois sont en partie couvertes de mousse et de lierre.

L'endroit est étrangement calme.

"Bingo", pense la jeune halfelin. "C'est ici, c'est certain".

D'un pas décidé, Krisanna s'avance dans la clairière et gravit la colline.

La voici au sommet du tumulus. Devant elle, un cercle de hautes pierres. Une quinzaine de pierres dont on devine ça et là les restes érodés de symboles gravés; les pierres les plus au nord sont presque entièrement couvertes de mousse verdâtre. L'endroit est ancien, ça ne fait aucun doute. Au centre du cercle, une dalle de pierre qui semble avoir été déplacée récemment.



Krisanna n'est peut-être pas la seule sur le coup. Se rendant compte de son imprudence, elle scrute rapidement les abords du tertre, soudainement inquiète.

Un test de PERCEPTION est requis. Résultat: 6. Krisanna a 12 en PERCEPTION. C'est donc une réussite. La jeune voleuse examine rapidement les lieux. Ce qu'elle découvre confirme ses soupçons; des empreintes de pas, de petites empreintes de petites bottes, et une grosse branche dont un des bouts est éraflé, et cette odeur faible mais putride, comme celles de légumes pourris. L'endroit a été visité il y a peu, c'est certain.

Au pied d'une des pierres levées, elle repère un tas de déjections.  
Dégainant sa dague, elle en prélève un échantillon qu'elle flaire avec dégoût.

Pour identifier quelle créature a produit ces déjections, un test de SURVIE est nécessaire.  
Krisanna est loin d'être experte en survie dans les lieux sauvages. Avec un 6 en SURVIE, elle a peu de chance de réussir. Résultat du dé: 19.  
Ça pue mais c'est tout ce qu'elle peut dire. Elle fronce le nez, essuie la lame de sa dague dans l'herbe et s'approche de la dalle de pierre au centre du cercle de pierres.

Les créatures qui ont laissé les déjections ont également tenté de déplacer la dalle. Elles se sont vraisemblablement servi d'une grosse branche comme levier, faisant glisser l'épais couvercle de pierre, dégageant un petit espace sur un des côtés, révélant une sorte de cavité en dessous. Hélas, l'ouverture n'est pas assez large pour permettre l'halfeline de se glisser en dessous.

Krisanna saisit la grosse branche et, s'en servant comme d'un levier, tente de déplacer un peu la dalle de pierre. Un test de FORCE est nécessaire. Vu qu'elle se sert d'un levier, elle bénéficie d'une FAVEUR; elle lance 2D20 et conserve le meilleur résultat.  
Résultat: 2 et 13. C'est une réussite.

Krisanna pèse de tout son poids sur le levier improvisé et pousse de toutes ses forces. Dans un raclement sourd, la dalle bouche un peu, libérant un passage plus large, suffisant pour que la jeune halfeline puisse s'y glisser.

Krisanna lâche le levier dans un soupir satisfait et s'approche de l'ouverture béante.

## **2. LE PUIITS**

Un puits s'ouvre sous la dalle de pierre. En bas, tout est plongé dans l'obscurité.  
Une forte odeur de moisi, d'air vicié et de cadavres monte des profondeurs. Nul besoin d'un test de PERCEPTION cette fois.

Krisanna s'agenouille près du puits. Elle ouvre son sac à dos devant elle et en sort une torche, un silex et une petite poche contenant de l'amadou, ainsi qu'un rouleau de corde.

Elle allume la torche, s'approche de l'ouverture et lâche la torche enflammée dans le puits.

La torche attire cinq ou six mètres plus bas sur un sol pavé. A la lumière vacillante de la torche, Krisanna découvre une salle ronde, large d'une bonne quinzaine de mètres. De sa position en hauteur, il est malaisé de détailler plus l'intérieur de la salle mais il lui semble apercevoir au nord deux silhouettes immobiles et les contours d'une porte.

Rapidement, la voleuse passe la corde autour d'une des pierres levées et laisse filer le reste du rouleau au fond du puits. Avec l'agilité d'une professionnelle de la voltige, elle se laisse glisser le long de la corde jusqu'au fond du gouffre.

Un petit test d'ACROBATIE est requis mais ça ne devrait être qu'une formalité pour une experte telle que Krisanna. Elle bénéficie d'ailleurs d'une FAVEUR sur ce jet.

Résultat: 17 et 13. C'est une réussite.

La jeune voleuse atterrit en souplesse au fond du puits. Elle détaille la salle.

### 3. L'ANTICHAMBRE

Krisanna lâche lentement la corde, s'accroupit et ramasse la torche crépitante.

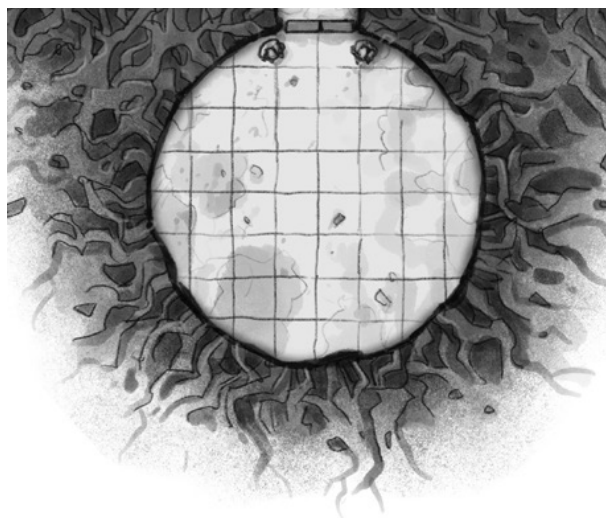
Elle est au centre d'une large salle voûtée.

De là où elle est, l'ouverture vers la surface est un carré lumineux à cinq ou six mètres au-dessus de sa position.

La salle semble déserte mais la flamme de sa torche peine à repousser l'obscurité humide des lieux.

Hormis l'ouverture au sommet de la voûte, il n'y a qu'une issue: au nord, une porte en bois à double battant, avec des ferrures, flanquée de deux statues de chevaliers en armures anciennes.

Un symbole argenté s'étend sur les deux battants de la porte.



Ses sens sont aux aguets.

Un test de INTUITION s'impose.

Résultat: 10 (Krisanna a un score de 12 en INTUITION). C'est un succès.

La voleuse pressent une présence; une respiration faible mais bien réelle venant du plafond à droite de la porte. Elle tend très lentement sa torche, propageant la lueur miroitante dans la direction de l'étrange souffle.

Un essaim de chauves-souris est suspendu en grappes au plafond. Difficile d'en faire le compte mais ce n'est pas le nombre qui inquiète Krisanna mais plutôt la taille des bestioles.

A n'en pas douter, ce ne sont pas des chauves-souris ordinaires. Mieux vaut ne pas les réveiller.

Le plus précautionneusement du monde, la jeune voleuse s'avance vers la porte.

Un tel niveau de discrétion demande un test; Krisanna a un score de 14 en DISCRÉTION.

Résultat: 1; c'est un DRAGON, c'est-à-dire le meilleur résultat possible.

Les chauves-souris vampires peuvent dormir sur leurs deux oreilles. La voleuse se déplace plus silencieusement qu'un chat.

Elle s'approche de la porte tout en examinant la salle autour d'elle, toujours attentive à ne pas déclencher quelque piège.

Un test de PERCEPTION réussi (4) permet à Krisanna d'identifier sans l'ombre d'un doute les traces des mystérieux visiteurs du tumulus; son pied manque de buter sur un objet: une dague à la lame recourbée, de fabrication goblin. La voleuse emballe la lame avec précaution. Il est connu que les gobelins trempent leurs armes dans du poison. Autant ne prendre aucun risque.

Une fois l'arme rangée dans son sac à dos, elle s'approche de la double porte.

Les ferrures semblent former un symbole. Peut-être Krisanna connaît-elle ce symbole? Un test de MYTHES ET LÉGENDES est requis. Résultat: 20; un DÉMON, à savoir le pire résultat possible. Cette glyphe lui est inconnue mais lui fait très peur, pour une raison qui lui échappe. Elle se dit que ce n'était peut-être pas une très bonne idée de s'être aventurée ici seule, sans compagnon d'aventure, avec la possibilité de tomber sur des gobelins en maraude. Une sueur froide lui descend le long du dos. Krisanna gagne l'état EFFRAYÉ.

La voleuse est devant la porte; elle remarque alors que celle-ci est entrebâillée. Des marques prouvent qu'elle a été forcée. Prenant son courage à deux mains, Krisanna se glisse entre les deux panneaux et s'engage dans les tunnels du tertiaire.

## 4. LES TUNNELS DU TERTRE

A droite et à gauche, un tunnel sombre et humide; l'air ici est froid et chargé d'odeurs de moisi. Des parois et du plafond de pierre, des racines rampantes percent ça et là. A la lueur vacillante de sa torche, Krisanna devine l'activité grouillante des vers et des mille-pattes. Le sol pavé semble glissant.

Face à elle, une ouverture, plus large, donne sur une petite pièce ronde dont le mur du fond, au nord, est percé d'une ouverture barrée par une herse en fer noir. De part et d'autre de la herse, deux silhouettes appuyées sur leurs lances, immobiles. Krisanna devine les visages grimaçants et les mains squelettiques de deux gardes momifiés, qui portent encore leurs cottes de mailles mangées par la rouille.



Cet endroit est véritablement terrifiant; afin de garder son sang-froid, Krisanna va devoir réussir un test de VOLONTÉ. Or, elle a l'état EFFRAYÉ, ce qui veut dire qu'elle subit un FLÉAU sur ce test. Elle lance 2D20 et garde le résultat le moins avantageux. Résultat: 16 et 16. Échec. Un jet sur la table de TERREUR devrait nous permettre de décrire comment Krisanna réagit à cette soudaine crise d'angoisse.

Résultat: 3. Haletante. La peur intense lui coupe le souffle et elle gagne l'état ÉPUISE.  
Ce n'est pas glorieux. Krisanna se reprend mais elle sent une grande fatigue l'envahir.  
Sans doute le contrecoup de l'adrénaline.

La voleuse hésite sur la direction à prendre. La lumière de sa torche ne lui permet pas de voir ce qu'il y a au bout des tunnels à droite et à gauche.

Au-delà de la herse de ce qui semble être une ancienne salle de garde, elle aperçoit une table mais le reste de la pièce est plongé dans l'obscurité. Elle devrait s'approcher près de la herse pour espérer détailler l'intérieur de la pièce qui s'étend au-delà.

Elle tend l'oreille, espérant déceler un bruit qui la mette sur la bonne voie.

Son test de PERCEPTION est réussi (4); à l'ouest (tunnel de gauche), il lui semble entendre comme des pleurs, de petits cris effrayés, des bruits de respiration haletante, suivi d'un frottement et le bruit bizarre que pourraient faire des os qui s'entrechoquent, puis plus rien. A l'est (tunnel de droite), un grincement faible mais perceptible, comme lorsqu'on gratte une surface de pierre avec un outil en métal; Krisanna jugerait avoir aperçu une faible lueur bleutée au fond du couloir.

Aucun de ces bruits n'est rassurant.

Krisanna est dans l'expectative.

La jeune voleuse est épuisée et effrayée. Elle ne va pas s'approcher des deux gardes momifiés qui l'ont tellement effrayé il y a quelques minutes.

Le bruit métallique entendu dans le couloir de droite et l'étrange lueur spectrale aperçue de ce côté ne lui disent rien qui vaille. Et il n'est pas question pour elle de renoncer maintenant. Elle décide de prendre à gauche, vers l'ouest.

Brandissant sa torche devant elle, une main sur sa dague, elle s'avance prudemment dans le couloir donnant vers l'ouest.

A suivre...

# DRAGONBANE

## LE TERTRE DU CHEVALIER

Aventure du guide de démarrage  
joué en mode solo

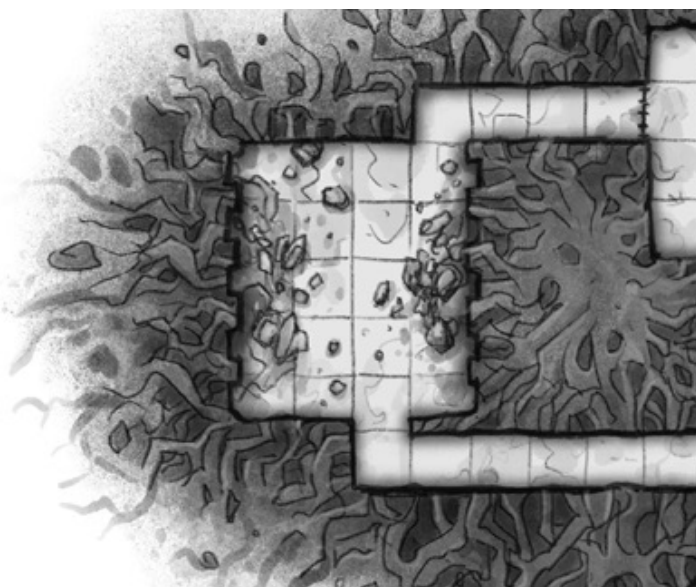
Session #2

### 5. LA CRYPTTE DES SERVITEURS

Sur ses gardes, Krisanna pénètre dans ce qui semble être une crypte; des niches funéraires s'alignent le long des parois de cette grande pièce rectangulaire, orientée nord-sud.

Partout, des squelettes brisés, des chiffons moisis et des tessons de poterie brisés éparpillés sur le sol. Cet endroit a été mis à sac avec une rare violence.

Les dépouilles ont été arrachées de leurs niches et traînées au sol. Les jarres funéraires ont été brisées et leur contenu jeté un peu partout, foulé au pied, massacré, saccagé, profané.



Krisanna se montre très prudente. Elle est certaine d'avoir entendu du bruit venant de cette salle mais maintenant qu'elle est à l'entrée, c'est le silence total. Ca ne lui dit rien qui vaille.

Un test de PERCEPTION devrait lui permettre de vérifier si aucune créature ne l'attend, tapie dans l'ombre. Résultat: 9. Une réussite.

Il y a du mouvement dans cette niche, là à droite, derrière ce squelette encore debout; c'est d'ailleurs assez bizarre que ce soit le seul squelette encore debout.

Krisanna dégaine prestement sa dague et s'avance en s'écriant: "Sortez donc dans la lumière que je puisse juger si vous êtes ami ou ennemi". Le squelette tressaille en poussant un gémissement pathétique.

Soudain le squelette est projeté hors de la niche funéraire et une petite créature en surgit.

Krisanna a à peine le temps de reconnaître un goblin; la créature pousse un cri qui tient plus du hurlement de frayeur que du cri de guerre. Il se jette sur l'halfelin et tente de passer derrière elle, vraisemblablement pour prendre la fuite par le tunnel d'où est arrivé la voleuse.



Mais il en faut plus pour surprendre Krisanna. Elle fait mine de s'écarter mais au moment où le goblin passe près d'elle, elle lui fait un habile croche-patte.

Un test de DEXTÉRITÉ pure devrait suffire, opposé l'ESQUIVE du goblin. Krisanna fait 5. Le goblin fait 15. Réussite pour la voleuse. Échec cuisant pour le goblin qui s'étale de tout son long dans l'entrée du tunnel. Krisanna a tôt fait d'être sur lui, la dague brandie.

“Piété, pas tuer moi... Grub très gentil... Grub pas dangereux... Grub ami”, supplie la pauvre créature. Le goblin fait peine à voir. Sale, les yeux écarquillés, il halète de manière hystérique. Il porte une armure de cuir abîmée et déchirée, et il empest la peur et les fluides corporels de ses congénères.



Krisanna n'en reste pas moins vigilante. Les gobelins sont connus pour leur trahison et leur grande lâcheté.

Le goblin dit s'appeler Grub et être le dernier rescapé d'un groupe venu piller le tumulus.

“Les autres... tous morts... le spectre... pas bon...”, explique-t-il entre deux crises d'hystérie.

Krisanna comprend que Grub, terrifié autant par ses congénères que par un mystérieux chevalier spectre, se cachait depuis des jours dans cette crypte. L'arrivée de la voleuse est pour lui une occasion rêvée de s'échapper... Un test de PERSUASION plus tard, le goblin semble accepter d'aider Krisanna (en réalité, le test est raté. Grub profitera de la première occasion pour mettre les voiles).

Grub possède un trousseau de clés qu'il a pris dans la salle des gardes.

Sur l'anneau de métal rouillé, il y a trois grandes clés: deux intactes et une cassée.

Le morceau de la clé cassée est dans la serrure n°5, donc inutilisable.

Les deux autres clés ouvrent respectivement les herses de la salle 6 et 7.

A suivre...

# **DRAGONBANE**

## **LE TERTRE DU CHEVALIER**

Aventure du guide de démarrage  
joué en mode solo

Session #3

### **7. LE POSTE DE GARDE**

Guidée par Grub, Krisanna revient vers le poste de garde. Elle tente en vain d'ouvrir la herse avec la clé mais la serrure semble vraiment trop rouillée.

Pendant que la voleuse est occupée à tenter d'ouvrir la herse, Grub s'est discrètement éloigné. S'il réussit un test opposé de DISCRÉTION contre la PERCEPTION de Krisanna, Grub s'approche de la grande porte donnant sur l'antichambre et franchit la porte avant que Krisanna puisse l'en empêcher. Krisanna fait un 5. Grub obtient un 3. Il faut croire que les gobelins sont à la fois très lâches et très discrets quand ils s'en donnent la peine.

Lorsque Krisanna relève la tête, le goblin a disparu.

Elle a beau l'appeler, en chuchotant pour ne pas attirer de monstres, le bougre ne revient pas. Il s'est volatilisé ou plus certainement il s'est enfui.

Krisanna réfléchit à un moyen de forcer la herse. Peut-être avec une des lances d'un des gardes momifiés. Elle se saisit d'une des lances. L'arme semble solide malgré son ancienneté. Plaçant la lance pour faire levier sur la herse, elle pèse de toutes ses forces.

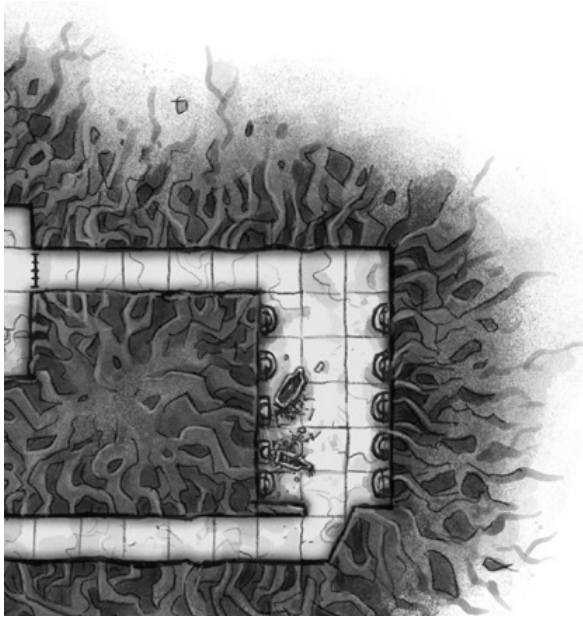
Un simple test de FORCE devrait suffire. Par contre, le test subit un fléau: la herse est vraiment très rouillée et quasiment figée dans la paroi. Résultat 3 et 15; le jeune halfelin a beau y mettre toute sa force, la herse ne bouge pas d'un poil.

Rageuse, elle jette la lance dans un coin et quitte la pièce, s'engageant dans le couloir est.

### **6. LA CRYPTÉ FAMILIALE**

Dans cette chambre sombre, sept sarcophages en pierre s'alignent le long des murs. Plusieurs d'entre eux sont ouverts et deux squelettes ont été jetés sur le sol.

Ici encore des traces du saccage perpétré par le gobelins. Les deux dépouilles profanées ont été fouillées et dépouillées de leurs vêtements et sans doute de leurs bijoux.



Sur les sept sarcophages, cinq sont intacts. Krisanna est venue ici pour chercher des trésors. Elle n'a que faire des morts de l'ancien temps. Elle sort son couteau le plus solide et s'approche d'un des cénotaphes avec la ferme intention d'en déceler le couvercle.

C'est alors qu'un grincement métallique se fait entendre, le même que celui que la voleuse avait perçu un peu plus tôt alors qu'elle se trouvait près de la salle des gardes. Du fond de la crypte, une lueur bleue apparaît. Le grincement se fait plus présent et la lueur plus intense.

Krisanna décide de se cacher entre deux sarcophages. Un test de DISCRÉTION indiquera si elle réussit ou non à passer inaperçue. Résultat: 9. Une réussite. La jeune halfelin use de tout le talent de son peuple pour se fondre dans l'ombre entre deux tombes.

Au fond de la crypte, sortant lentement de la paroi, la silhouette lumineuse d'un chevalier en armure se dessine. Il est vêtu d'une cotte de mailles démodée et d'un grand heaume à cornes. La visière de son heaume est relevée mais pour l'instant, Krisanna ne distingue rien de ses traits. Il se déplace avec une extrême lenteur, dans un bruit atroce de ferraille qui grince.



Krisanna possède toujours l'état EFFRAYÉ; à la vue d'un spectre, elle doit faire un effort pour garder son calme, ne pas bouger, ne pas crier, ne pas s'enfuir. Un test de VOLONTÉ avec FLÉAU est requis. Résultat: 2 et 14.

Krisanna a 15 en VOLONTÉ; c'est donc une réussite malgré tout.

Krisanna est plus courageuse qu'elle le pensait, ou alors elle devient doucement folle sans s'en rendre compte. Elle tient le coup et c'est tout ce qui compte.

Le spectre ne semble pas l'avoir détecté; il traverse la crypte d'est en ouest et disparu dans la paroi opposée à celle d'où il avait surgi.

Krisanna reprend son souffle et tente de glisser la lame de son couteau dans le joint sur couvercle de la tombe. Un test de DEXTÉRITÉ. Résultat: 13. Elle réussit à faire entrer la lame et d'un coup bien placé, elle fait sauter le joint sur une longueur suffisante pour pouvoir pousser doucement le couvercle et accéder à l'intérieur du sarcophage.

C'est vraisemblablement la tombe d'une jeune femme. La dépouille porte encore les restes relativement conservés d'une robe finement brodée, des habits de cérémonie. A ses bras, des anneaux d'or, à son cou un collier de pierres précieuses, à ses doigts des anneaux d'argent ou d'onyx. Krisanna prélève prestement les bijoux et les enfourne dans son sac.

Krisanna s'avance alors jusqu'au fond de la crypte, avisant un couloir orienté vers l'ouest et rejoignant sans doute la salle qui se trouve au-delà de la salle des gardes et qu'elle n'a pu atteindre jusqu'ici.

Déterminée, elle s'engage dans le passage.

A suivre...

# DRAGONBANE

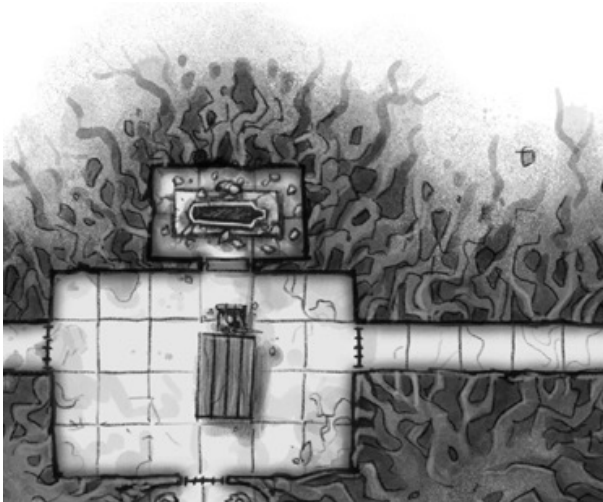
## LE TERTRE DU CHEVALIER

Aventure du guide de démarrage  
joué en mode solo

Session #4

### 8. LA SALLE DE LA DAME

Krisanna s'avance d'un pas décidé mais prudent dans le couloir menant à la salle au trésor, du moins c'est ce qu'elle espère. L'entrée est barrée par une herse, comme pour les autres couloirs mais elle a bon espoir qu'une des clés de Grub permettra de déverrouiller celle-ci. Krisanna examine le couloir, pressentant quelque piège. Un test d'INTUITION est requis. Résultat: 19. Un échec. Elle est épuisée, à bout. Il ne manquerait plus qu'elle vire parano. Elle prend malgré tout le temps d'examiner le couloir mais subit un fléau. Test de PERCEPTION; résultat 16 et 20. Un démon. Elle n'en peut plus, vraiment. Elle gagne l'état DÉCOURAGÉ. Peut-être devrait-elle faire demi-tour. Après tout, elle a déjà trouvé des bijoux, un petit butin. Elle pousse un profond soupir et s'approche de la herse. A ce moment, elle sent le sol se dérober sous ses pieds... une trappe.



Elle tente désespérément de s'agripper à quelque chose, de freiner sa chute. Un test d'ESQUIVE réussi lui permet d'éviter le pire. Le fond de la fosse est tapissé de pieux de bois effilés. Elle ne perd que 4 POINTS DE SANTÉ.

S'agrippant à la paroi, Krisanna réussit à se hisser hors de la trappe; ses blessures la font souffrir mais elle sert les dents. Elle sent qu'elle touche au but.

Devant elle, la salle au trésor; dernier obstacle: une herse verrouillée. Elle sort la dernière clé de sa poche et tente de débloquent la serrure (test de DEXTÉRITÉ, réussi); la serrure est très corrodée mais après quelques efforts, elle finit par céder. La herse est déverrouillée. Krisanna pénètre dans l'ultime salle du tombeau du chevalier.

Elle brandit sa torche afin d'éclairer la salle.

C'est une petite pièce avec une table en chêne au milieu. La momie d'une femme, vêtue d'une cote de mailles dorée, est assise au bout. Derrière elle, une porte bardée de fer, elle aussi en chêne, arbore un antique symbole en argent scintillant.

Krisanna reconnaît le symbole qui figurait sur la porte de l'antichambre. Bien qu'il lui soit inconnu, elle devine qu'il s'agit des armoiries du chevalier ou quelque chose comme ça.

Sur la table, sous les mains griffues de la momie, Krisanna aperçoit un magnifique marteau de guerre serti de bijoux.

La voleuse devine que le tombeau du chevalier doit certainement se trouver derrière la porte.

Le marteau de guerre représente déjà à lui seul un beau butin.

Elle hésite... Elle pourrait tout aussi bien s'emparer du marteau et s'en servir pour forcer la porte de la chambre mortuaire.

Krisanna se décide; elle s'approche de la table et, tout en ne quittant pas des yeux la momie, elle tend une main avide vers le marteau.

Au moment où ses doigts frôlent le manche de l'arme, une forme translucide apparaît derrière la momie. Ce revenant translucide scintillant et légèrement bleuté prend l'apparence d'une grande guerrière cintrée dans une cote de mailles intégrale, un bandeau doré dans les cheveux. Son visage semble triste et digne.

La Dame s'exprime dans une langue qui est inconnue de Krisanna, à moins de réussir un test de LANGUES. Résultat: 3. Une réussite inespérée.

Krisanna ne comprend pas tous les mots mais elle saisit l'essentiel du message: le revenant est celui de l'épouse du chevalier. Elle garde la tombe de son mari et exige que l'intruse quitte paisiblement le tumulus.

Krisanna est impressionnée par la noblesse de la Dame mais pour autant, elle doit bien vivre et les richesses entassées dans un tombeau n'ont aucun sens pour elle.

Son métier, c'est voleuse; et donc elle vole. Tout à son combat intérieur, Krisanna entend du bruit venant de l'entrée au sud de la pièce, celle donnant sur la salle des gardes et plus loin l'antichambre.

Alors qu'elle hésite encore sur l'attitude face à la demande de la Dame, un tumulte se fait entendre au-delà de la salle des gardes et c'est bientôt une foule de gobelins hystériques qui envahissent les couloirs du tombeau, brandissant lances, épées et torches (on dirait bien que Grub est allé chercher du renfort).

Krisanna réagit d'instinct; elle se saisit du marteau de guerre.

Soudainement, la Dame pousse un terrifiant cri tandis que ses traits se déforment en un masque mortuaire aux orbites vides.

Le spectre tend sa main translucide vers la voleuse qui encaisse un coup d'une rare violence et se retrouve projetée à plusieurs mètres, perdant 11 POINTS DE SANTÉ.

Krisanna perd connaissance.

Ce qui se passe ensuite, la jeune halfelin ne s'en souvient pas.

Elle garde des souvenirs flous de cris étouffés, d'un bruit effroyable; elle sent qu'on soulève son corps et qu'on l'emporte puis c'est le trou noir.

## **ÉPILOGUE**

Le soir tombe doucement sur la forêt de Valbrume.

Au pied du tertre au sommet duquel se dresse une quinzaine de pierres levées, une jeune halfelin reprend peu à peu conscience.

Comment est-elle arrivée là? Elle n'en sait rien. Elle se souvient juste du spectre de la Dame, de la peur qu'elle a ressenti, du toucher glacé et du choc, des gobelins aussi, et puis plus rien. Elle a été blessée mais de cette blessure, il ne reste qu'un hématome énorme au milieu de sa poitrine, et aussi des éraflures sur ses cuisses et ses bras.

Près d'elle, son sac à dos; il y a quelque chose qui en dépasse. Elle tend la main et saisit le manche d'un magnifique marteau de guerre serti de bijoux.

Elle se lève, prenant appui sur l'arme. Elle gravit le tertre.

Elle constate que la dalle de pierre a été replacée sur l'entrée du tombeau.

Krisanna hésite. Elle pense aux richesses qui dorment encore dans le tertre du chevalier.

Puis elle se rappelle le fantôme du chevalier, et la demande de la Dame, gardienne fantomatique de son défunt mari. Elle se dit qu'elle a quand même ramené un butin - ce marteau doit valoir une petite fortune.

Elle devine qu'elle doit sa sauvegarde à la chance, et aussi un peu à Grub et ses congénères.

Aucune trace des gobelins d'ailleurs. Qu'importe. Ce qui compte, c'est qu'elle soit vivante.

Alors que le soleil disparaît doucement derrière les collines, la jeune voleuse halfelin remet le marteau dans son sac, réajuste sa cape et prend le chemin du retour. Peut-être reviendra-t-elle ici plus tard, lorsqu'elle aura trouvé des compagnons d'aventure pour tenter à nouveau de "piller" le tertre du chevalier... mais ça, c'est une autre histoire.

**FIN**