

• Aventure 3 •

Meurtre à Clairval

Le transfert du prisonnier :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

En fin de matinée, **monsieur Carillon** vient à l'auberge pour discuter avec vous.

Le bourgmestre semble très inquiet en apprenant que des Gnolls étaient si près du village même s'il vous est reconnaissant de les avoir éliminés. Il vous explique que c'est lors d'une attaque de Gnolls qu'est mort l'ancien architecte, **monsieur Liébane**. Sans doute y a-t-il un lien entre les Gnolls et les Saltimbanques, mais lequel ?

-« Il semblerait que **Gérald** soit le seul responsable de tout cela. Les autres étaient sous son emprise et ne se rappellent de rien. Hélas, cet adepte du chaos refuse de parler. J'ai écrit hier soir au **Baron de HautePierre** pour tout lui expliquer et je viens tout juste de recevoir sa réponse. Il me demande de lui envoyer Gérald au château.

Le baron a aussi demandé à vous voir pour vous remercier personnellement. Aussi j'aimerais que vous me rendiez service en vous chargeant d'accompagner le prisonnier au château. Ce n'est pas très loin et en partant après le déjeuner vous devriez y être avant la nuit. »

Le ton de **monsieur Carillon** ne laisse aucun doute quant au fait que vous n'avez pas vraiment le choix. De plus, rencontrer le Seigneur local peut toujours être intéressant.

Les aventuriers partent après manger. Sur la route du château, au détour d'un chemin, une bande de Hobgobelins surgissent des sous-bois et les attaques.

Les Hobgobelins

Les hobgobelins sont des humanoïdes au corps recouvert de poils. Ils portent des vêtements et des armures de bonne qualité. Ils sont légèrement plus grands que les humains mais aussi plus fort. Ce ne sont pas des adversaires à prendre à la légère. Un Hobgobelin apprend à sa battre dès son plus jeune âge et leurs chefs sont souvent de brillants stratèges.

Attaque :	+6 (+7)	Initiative :	13
Dégâts :	1d6+2	Défense :	15 (16)
Arme :	Cimeterre	Points de vie :	8

Pouvoir spécial (Discipline de fer) : Les hobgobelins sont très disciplinés et obéissent immédiatement à leur chef ce qui les rend plus fort en combat. Tant qu'ils sont sous les ordres de leur chef, ils ont un bonus de **+ 1 en ATT au contact** et **+ 1 en DEF**.

DEROULEMENT DU COMBAT

Nombres : Les hobgobelins sont deux fois plus nombreux que les personnages.

Tactiques : Les hobgobelins n'ont qu'un but, celui de tuer Gérald. Tandis que leur chef utilisera son arc pour ralentir les aventuriers, les autres tenteront par tous les moyens de réussir leur mission.

Moral : Les Hobgobelins se battront jusqu'à la mort.

Le Chef Hobgobelin

Attaque : +8 (+9)

Dégâts : 1d8+2

Arme : Fléau d'armes léger

Initiative : 15

Défense : 17 (18)

Points de vie : 10

Dégâts : 1d6+2

Arme : Cimenterre

Pouvoir spécial (Second souffle) L : récupère tous ses PV et gagne 5 en DEF à ce tour.

Pouvoir spécial (Discipline de fer) : Les hobgobelins sont très disciplinés et obéissent immédiatement à leur chef ce qui les rend plus fort en combat. Tant qu'il a un soldat sous ses ordres, le chef hobgobelin a un bonus de **+ 1 en ATT au contact** et **+ 1 en DEF**.

Arme spéciale (L'arc de glace, voir ci-dessous) : le chef des gobelins possède l'arc de glace (Attaque à distance +4, dégâts 1d8 + pouvoir de l'arc)

L'arc de glace

Cet arc ancien a été taillé dans un bois très clair, presque blanc, des lamelles d'argent courent sur toute sa longueur.

Pouvoir : Les flèches tirées avec cet arc ont la capacité de glacer leur cible, lui faisant perdre **3 points d'initiative** et **divisant par deux son déplacement** pendant **1d4 tours**. Les effets de plusieurs flèches ne se cumulent pas mais à chaque fois qu'une même cible est touchée, un nouveau jet de dés pour déterminer le nombre de tour devra être lancé, qui remplacera le précédent.

Les aventuriers continuent ensuite leur route jusqu'au château où ils passeront la nuit. Le lendemain, le médecin personnel du Baron passera la matinée à les soigner. Chaque personnage récupère 1 dé de vie supplémentaire.

Le **Baron de HautePierre** leur accorde audience l'après-midi (si Gérard n'est pas mort pendant l'embuscade, le Baron leur apprend que Gérard est mort pendant la nuit suite à ses blessures) et il met à leur disposition des chevaux pour qu'ils puissent repartir pour Clairval le soir même. Ils y arrivent à la nuit tombée et les villageois de garde acceptent de leur ouvrir la porte en les reconnaissant.

À l'auberge, **Anselme** les prévient que le bourgmestre a l'intention d'organiser une réunion le lendemain matin à la première heure. Fatigués et sachant qu'il faudra se lever tôt, les aventuriers vont directement se coucher.

***Note au MJ** : dans un souci de jeu de rôle, vous pouvez complètement jouer la scène de l'audience en interprétant le rôle du Baron. Cela donnera l'occasion, aux joueurs les plus jeunes, de retracer leurs aventures depuis le début.*

L'arrivée des voyageurs à Clairval :

Le lendemain matin les aventuriers sont effectivement convoqués chez le bourgmestre, **monsieur Carillon**, où ils ont la bonne surprise de retrouver les deux moines, **frère Rolland** et **frère Killian** ainsi que l'architecte **monsieur Matiks** arrivés la veille.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Le bourgmestre est effaré en apprenant que des Hobgobelins vous ont attaqué. Cela rajouté aux Gnolls et aux agissements des saltimbanques fait beaucoup trop de coïncidences. Il est encore plus inquiet d'apprendre de la part des moines que des Gobelins les ont attaqués et que seule votre intervention les a sauvés. Le fait de savoir que cet acte ignoble était sans doute commandité par Gérald ne fait qu'accentuer le mystère sur ses motivations.

Cependant, il n'y a aucun doute pour lui que la mort de monsieur Liébane, l'attaque contre les deux moines et la découverte d'un symbole du Chaos sur le montreur d'ours sont liés. Et c'est sans doute Gérald lui-même qui a tout organisé. Mais on ne le saura jamais car il emporté ses secrets dans la tombe.

Maintenant que le coupable est mort, Monsieur Carillon espère que la construction du temple va pouvoir se terminer rapidement et sans autre incident afin de respecter le délai promis au Baron.

Vers midi, un garde entre dans la salle et prévient l'assemblée qu'un meurtre vient d'avoir lieu près du chantier. Rébecca, la blanchisseuse arrivée la veille au soir a été retrouvée morte, vidée de son sang.

Les Aventuriers sont priés par le bourgmestre d'aller voir sur place et de résoudre cette nouvelle affaire de meurtre.

La blanchisseuse a été retrouvée morte sur les berges de la rivière, à l'Ouest de Clairval, juste au sud du chantier. En arrivant sur les lieux, les joueurs découvrent à côté de son corps des vêtements sales et mouillés qu'elle était visiblement venue laver. Les joueurs reconnaissent sur **un test d'INT de 5** les vêtements de Monsieur Matiks, ainsi que ceux du tailleur de pierre et du menuisier. Les vêtements de la jeune femme sont brûlés dans le dos.

Description du chantier : Les murs du temple ont déjà environ cinq mètres de haut et il n'y a aucune porte ni fenêtre. Toutefois, on devine déjà que cette belle bâtisse aux murs imposants fera la fierté de tout le village. A une cinquantaine de mètres de l'édifice, un campement fait d'une demi-douzaine de tentes sert de logis aux plus pauvres des ouvriers du chantier.

L'enquête :

En interrogeant les gens voilà ce qu'ils leur diront assez facilement mais à condition de poser les bonnes questions.

(1) Le bourgmestre : Il faut absolument trouver les responsables. Il y a trop de choses étranges ces temps-ci. Le village doit retrouver son calme.

(2) Le forgeron : J'étais de garde cette nuit alors je me suis lever assez tard aujourd'hui. Je n'ai rien vu de spécial. Par contre si vous avez des armes à affûter, je vous ferais un petit prix.

(3) Le boulanger : Au petit matin, en me levant pour allumer mon four, j'ai vu un homme sortir de l'auberge et se diriger vers la sortie Nord du village. Un petit moment plus tard j'en ai vu un second faire la même chose. Mais j'étais occupé et je n'ai pas vu de qui il s'agissait. Je me lève tôt pour faire le pain pas pour surveiller le village.

(4) Le marchand : J'ai vu l'architecte revenir au village ce matin. J'imagine qu'il était aller voir le chantier du temple. Ca vous intéresse des potions de soins ? Pour des gens comme vous ça ne peut pas faire de mal.

(5) Le charpentier du village : J'étais de garde avec le forgeron cette nuit. Ca s'est bien passé, rien a signaler. Mais je vais vous dire, je suis sur que c'est le menuisier qui vient d'arriver au village, de toute façon je ne vois pas ce qu'il fait ici. On n'a pas besoin lui, je peux très bien me charger du travail de la charpente du temple tout seul.

(6) Les deux moines, frère Rolland et frère Killian : Nous avons passés la soirée et la nuit à l'auberge.

Après toute ces aventures et ce long voyage pour arriver ici, nous nous sommes reposés ce matin. Puis, après le petit déjeuner, nous avons prié pour éloigner le mal de ce village. Nous avons l'intention de nous rendre au temple cet après-midi.

(6) L 'aubergiste : Le menuisier et l'architecte sont parti tôt ce matin, j'ai tout juste eu le temps de préparer leurs déjeuners. Par contre le tailleur de pierre et les deux moines ont fait une sacrée grâce matinée. Il a fallu que j'aille les réveiller moi-même.

(6) Lohan le menuisier : J'ai passé la soirée et la nuit à l'auberge.

Ce matin je suis parti tôt, juste après mon petit déjeuner. Je voulais voir le chantier et me rendre compte de l'avancement du temple. Je n'ai croisé personne sur le chemin.

Mais avant d'arriver sur place j'ai été voir Rébecca pour lui apporter des affaires à laver. Elle était sur la berge de la rivière et elle allait très bien quand je suis parti.

Sur **un test de CHA de difficulté 15**, les aventuriers découvrent que le menuisier a peur et il explique : En arrivant vers la berge j'ai entendu crier Rébecca. Je me suis alors caché et en m'approchant, je l'ai vu en train de tirer quelque chose de lourd de la rivière. C'est à ce moment là qu'une flèche de feu l'a frappée. L'œuvre d'un magicien ou d'un sorcier j'en suis sur (s'il y a un magicien parmi les aventuriers, Lohan le regarde avec crainte). J'ai eu très peur et je suis parti en courant sans me retourner. Je ne sais pas qui l'a tué mais je ne voudrais pas subir le même sort.

(6) Grégoire le tailleur de pierre : J'ai passé la soirée et la nuit à l'auberge.

Je suis sorti assez tard de l'auberge. J'ai profité du fait que l'architecte était en réunion pour dormir plus longtemps et me remettre de mon voyage. Ensuite je suis parti voir la blanchisseuse.

C'est moi qui l'ai trouvé peu avant midi. Je venais lui apporter mes vêtements à laver quand je l'ai découverte morte sur les berges de la rivière. J'en ai laissé tomber mes affaires au sol et j'ai couru prévenir le bourgmestre de la tragédie.

C'est en effet lui qui a parlé au garde qui est ensuite venu prévenir Monsieur Carillon.

Sur **un test de CHA de difficulté 15**, il leur dit : J'ai croisé Lohan le menuisier qui revenait du chantier, il avait l'air d'avoir peur. Il marchait vite en se retournant régulièrement. J'avais oublié ce détail en découvrant Rébecca morte, je ne sais pas si c'est important pour votre enquête.

(6) Monsieur Matiks : J'ai passé la soirée et la nuit à l'auberge.

Je suis sorti tôt ce matin pour faire un tour sur le chantier avant la réunion. Je n'ai rencontré personne sur place. Ensuite je suis revenu au village pour assister à la réunion.

J'ai confié mes affaires sales hier soir à Rébecca Pendant le voyage nous avons bien sympathisé, elle était charmante. J'étais dans la salle de réunion avec vous quand le garde est venu nous prévenir du meurtre. Je ne sais absolument rien d'autre et je le regrette.

Sur **un test de CHA de difficulté 15**, il leur dit : Je vous affirme que je n'ai vu personne et que je ne suis au courant de rien. Vous avez tout de même l'impression qu'il vous cache quelque chose.

(7) à (12) Les autres villageois n'ont rien vu de spécial.

(13) Les portes de la ville sont ouvertes aux premières lueurs du jour. Ensuite, les villageois chargés de les garder pendant la nuit rentrent chez eux pour se reposer.

Sur le chantier personne n'a rien vu. Aucun des trois suspects n'a été repéré sur les lieux. Seul la blanchisseuse a été vue partir vers la rivière.

Par contre les ouvriers entendent souvent des bruits provenant du chantier la nuit. Même s'ils n'ont jamais rien surpris là-bas, la plus part pense qu'il s'y passe d'étranges choses maléfiques.

En fouillant les berges, sur un test d'INT de difficulté 10, les aventuriers découvrent le corps d'un homme dans l'eau, caché derrière des racines d'un gros arbre. Il s'agit d'un messenger envoyé il y a de cela plusieurs jours par le bourgmestre. Il retrouve sur l'homme une sacoche en cuir bien fermée et à l'intérieur dans un autre étui en cuir, plusieurs lettres sans importance à l'exception de la dernière qui est très intéressante. Sur un test d'INT de difficulté 5, Les joueurs découvrent que le messenger a été attaqué par des Gnolls.

Note au MJ : Lire ou remettre la lettre du bourgmestre aux aventuriers. (cf annexes)



A ce moment de l'histoire, les joueurs ont du comprendre que **monsieur Matiks** n'ayant jamais eu la lettre, ce n'est sans doute pas lui qui est présent dans le village. S'ils ne le comprennent pas, **monsieur Carillon** pourra le leur expliquer dès qu'il sera mis au courant de toute l'affaire.

Une fois ce fait établi il va falloir arrêter le magicien.

En allant dans sa chambre à l'auberge ils ne découvriront rien d'autre qu'un coffre piégé. **Un test de SAG de difficulté 10** est nécessaire pour se rendre compte du piège. Si le coffre explose chaque personne dans la pièce perd **1d4 points de vie**.

Le mage est en fait retourné au chantier. Plusieurs personnes du village l'ont vu partir en courant.

Arrivée sur le chantier, la piste, **test de DEX de difficulté 5**, mène dans le temple.

Une fois dans le temple, les aventuriers se font attaquer par un troll (p34 CO) qui protège l'entrée des souterrains.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Alors que vous rentrez dans ce qui sera sûrement bientôt un superbe temple, vous entendez un horrible grognement qui provient d'une pyramide de bloc de pierre. Vous stoppez nette votre course et vous voyez sortir de derrière l'amoncellement le sorcier accompagné d'un immense Troll. Il s'adresse alors à vous :

-« Croyez-vous vraiment pouvoir m'empêcher, moi, Vrashal, le plus grand sorcier de tous les temps, de réaliser la volonté de mes Dieux ?

En transformant cet édifice en temple du Chaos ma tâche aurait été facilitée, mais rien n'est encore impossible. Pour vous par contre, c'est la fin du chemin. »

Le sorcier jette alors en l'air de la poudre tout en récitant une formule magique qui place l'endroit où il se trouve dans une épaisse fumée. Une fois la fumée évaporée, vous voyez que le mage en a fait autant, vous laissant seul avec le Troll.

La gigantesque créature à la peau violette soulève, sans effort, un rocher de la taille d'un cheval. Son visage hideux ne respire pas l'intelligence, mais ses muscles saillants et ses mains griffues, eux, trahissent la vraie nature violente du monstre.

Profitant de la fumée et de la présence du Troll, le magicien a fui vers l'autel au fond du temple. Une fois le Troll vaincu, les joueurs devront s'y rendre.

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Le Troll vaincu, vous vous dirigez au fond du temple où a disparu le sorcier. Vous montez les quelques marches qui mènent à l'autel. Celui-ci est formé d'une table en pierre montée sur quatre piliers en marbre. Aucune porte, aucune sortie, vous ne savez pas par où est parti le meurtrier.

En inspectant la table, vous voyez des runes gravées sur le pourtour du tablier en pierre. Et en tout petit, vous apercevez, au pied de l'un des piliers une rune semblable au symbole trouvé sur Gérald.

Si les aventuriers réussissent un **test d'INT de difficulté 10** où s'ils décident d'appuyer sur le symbole du Chaos :

Lisez ce qui suit à vos joueurs :

L'autel commence alors à bouger et à glisser sur le côté, découvrant un escalier plongeant dans le noir. Impossible de voir où il mène mais cela ne présage rien de bon.
C'est forcément par ici que s'est échappé le sorcier et vous vous demandez bien ce qui vous attend en bas de l'escalier.

Explications :

Vrshal est en réalité un sorcier adepte du Chaos. Son but est de pervertir le temple pour invoquer une armée des forces démoniaques.

Maintenant qu'il est découvert, il va tenter d'invoquer un Démon plutôt que prévu. Le temple ne pouvant servir d'amplificateur à sa magie, il ne pourra plus créer l'immense portail qui lui aurait permis de faire venir toute une armée mais un Démon devrait lui donner suffisamment de temps pour finir le travail de construction du temple en asservissant les villageois.

Depuis quelques jours, des hommes-bêtes et le Troll ont rejoint la troupe de Gérald et c'est bien sur eux qui ont créé le système permettant de cacher l'escalier.