



Ce scénario est prévu pour un groupe de quatre joueurs et pour des personnages dans leur carrière de base.

Le MJ peut adapter le nombre de rencontres et les profils si le groupe est plus ou moins nombreux

Synopsis

L'histoire se déroule dans l'Empire. Elle est assez basique. Les PJs vont se retrouver dans un village où des enfants sont enlevés. Ces derniers servent de sacrifice à un dieu du chaos : Tristaris.

Cette dernière est la déesse de la misère et des pleurs. Ses adorateurs sont voués à créer le malheur autour d'eux et à engendrer la fin du monde.

Dans ce scénario elle demande à l'un de ses adeptes : Horner Tristz, humain chaotique, de créer le malheur au Nord de l'empire. La déesse se nourrit de larmes et de sang et demande de jeunes enfants en sacrifice. Les larmes versées par les familles nourrissent sa cause. Une fois ces derniers sacrifiés et leur sang recueilli, le sorcier noir invoque alors un Démon des Larmes.

Tristz fut repéré par la déesse il y a de cela plusieurs années. Orphelin, abandonné par sa famille car différent des autres enfants, la Déesse lui offre une grâce divine en faisant de lui son adepte et son initié. Elle le marque d'un tatouage cicatriciel sur le torse représentant la moitié d'un visage l'œil fermé, une larme coulant sur la joue.

Tristz est né il y a de cela 35 ans ; il était différent des autres enfants. Il ne ressentait aucune joie ni aucune douleur, ce qui lui valut d'être abandonné par ses parents et traité de démon par ses

congénères. Abandonné il fut recueilli par des adeptes du culte de la déesse et apprit ses préceptes. Par jeu ou par vice peut être, il décide 30 ans plus tard de revenir dans son village natal et de faire couler les larmes et le sang. Il veut priver les parents de leur bien aimés enfants, pour se venger de son abandon.

Sa mission divine est de provoquer les larmes, rependre le sang et remplir le cœur des villageois de désespoir. Ainsi il pourra invoquer un démon des Larmes, serviteur de la déesse Tristaris.



L'emblème de Tristaris.



L'histoire commence dans le Nord de l'Empire.

Nos aventuriers en quête de travail sont embauchés à la ville de Kronenbourg renommée pour sa bière, par un dénommé Albank Post qui leur demande de porter une missive au village de Hidelberg, situé plus au Nord à une petite semaine de marche de là.

Le village de Kronenbourg

Ce petit village de 500 habitants est surtout réputé pour sa brasserie et sa bière artisanale. Ici les habitants sont principalement cultivateurs de houblon, agriculteurs et éleveurs. Il n'existe que peu de richesses en ces lieux et le Albank Post, propriétaire de la brasserie (de père en fils) est aussi l'homme le plus riche des lieux. Il est le plus apte à fournir du travail aux voyageurs.

Le village est plutôt tranquille ; on peut y croiser quelques maraudeurs et voyous de passage et parfois des hors la loi du coin s'attaquent aux convois pour s'emparer de quelques barriques du précieux breuvage. Les transports achemine la bière vers la capitale et autres villages avoisinants.

Le village est bordé de champs, de bois et de verts pâturages où paissent moutons et vaches en toute tranquillité. Les rues sont peu nombreuses : une allée centrale menant directement à la brasserie au dessus de laquelle se trouve les appartements du dit Post.

Dans une auberge miteuse, « Le Casse-Croûte », les aventuriers entendent parler de ce travail. Albank Post cherche des personnes pour servir de courrier

et donner une lettre à un certain Piotr Pervich du village de Hidelberg.

L'auberge est tenue par Maxence Grasdubid, Hobbit grassouillet qui mange autant qu'il parle. Le Hobbit roux, est amateur de bons vins et de gibier.

La cuisine est excellente ; le prix du repas est de 6 sous de cuivre et la nuit de 2 sous. Les aventuriers doivent se partager une chambre miteuse avec la paille en mauvais état. Le repas est excellent mais l'hébergement laisse à désirer. Le Hobbit passe plus de temps à manger et à boire qu'à s'occuper de ses chambrées.

Événement insolite à Kronenbourg

L'un des PJs croise un pickpocket : au coin d'une rue, un homme visiblement alcoolisé, bouscule le joueur.

Le voleur, un certain Hans, plein d'assurance, le regardera d'un air bourré et lui lancera :

« Oh mais dit mon bon m'sieur, faudrait p'tet, hic, faire un peu attention... »

il est délesté de sa bourse par cet habile malandrin de passage, puis poursuit sa route vers la sortie de la ville.

Lorsque le joueur se rend compte que sa bourse est manquante, une poursuite peut commencer. Le gredin n'est pas très loin mais possède une petite longueur d'avance ; se sentant suivi, il emmène les PJs dans un guet-apens.

Il court très vite mais les PJs ne le perdent pas de vue jusqu'au moment où ce dernier s'enfonce dans un bois avoisinant. Les joueurs à la recherche du brigand, se retrouvent nez à nez avec une bande de hors la loi fort peu sympathique et munit de gourdins et



de couteaux. L'un d'eux possède une épée courte un peu émoussée.

Profil du voleur, Hans Relevant :

CC	CT	F	E	AG	A
B	BF	BE			
35	26	36	41	45	1
11	3	4			

Spécialiste de la fuite ; après 7 blessures il prend ses jambes à son coup : test en Ag pour le rattraper.

Équipement : 1 gourdin, dégâts : 2 (dégâts assommants)

2 Co 10 sous de cuivre

Dague, dégâts : BF -3 ; arme de jet ; 1/2 action ; valeur 3 couronnes d'or ; encombrement 10.

Profil de ses acolytes (anonymes)

CC	CT	F	E	AG	B
BF	BE				
32	26	31	29	32	10
3	2				

Ils sont au nombre de trois et possède (en vrac) 3 Co, épée courte (dégâts : 2), gourdin, couteau de lancé (dégâts : 1), dague (dégât : 1), des vêtements basiques.

Ils prendront la fuite dès que leur chef se sauve ou tué.

À vous de laisser les joueurs décidez de leur sort selon leur alignement.

Les aventuriers peuvent repartir vers la ville la plus proche s'ils le désirent pour livrer les bandits aux autorités.

À la brasserie ils sont accostés par quelques personnage qui trinquent en agitant leur choppe de Kro et en chantant ce refrain :

« Point Kro n'en faut, La Kro te bourre, la Kronembourg ! Comme on dit par chez nous m'sieur. »

Des tests de résistance à l'alcool, passé

les deux pintes est obligatoire. Ceux qui réussissent sont intacts mais les buveurs n'échappent pas à une grande envie d'uriner ; rien de fâcheux ne se produit. Quand aux autres, une jolie envie de régurgiter leur repas de midi leur prend et s'ils rencontrent Post en mauvaise posture, ils feront mauvaise impression. Alors, ce dernier ne manque pas de leur faire remarquer leur conduite pendant leur travail. Il baisse la prime de livraison de la missive de 1 Co.

Quelques rumeurs accompagnent les tournées. Des bruits qui courent font état de quelques rencontres avec des gobelins ou la rencontre malheureuse d'un convoi avec quelques bandits :

« V'nupour piquer la boisson les gredins, rien d'plus et va-s-y qui doivent s'pochtronner dans les bois, si c pas malheureux mon bon monsieur. »

Les différents commerces de Kronembourg

La brasserie, l'auberge : « Casse croûte » qui est décrite plus haut et l'auberge qui sert de maison de passe « La Val Qui rit », sont les principaux établissements.

La tenancière de l'auberge est une certaine Valérie Smirnoff, ancienne femme de petite vertu reconvertie en chef d'entreprise. Elle est originaire de Kislev et ce n'est pas une femme facile, très dure en affaire.

L'auberge possède plusieurs tablées pour manger, boire et surtout rencontrer de jeunes damoiselles. L'établissement est modeste et les donzelles rendent la monnaie avec quelques morpions ou au pire, une maladie vénérienne (résultat de 8 sur 1d10 pour quelques maladies de votre choix. Seul un médecin peut soulager le patient).



Ceux qui boivent dans cette auberge et prennent leur repas sont aussi priés de prendre une chambre, femme comprise, le tout pour 2 pièces d'argent.

« *Kerfour* » est un commerce qui propose tout et n'importe quoi. Les aventuriers trouveront tout ce dont ils ont besoin, hormis les armes et les armures : du sac à dos, en passant par le briquet, les cordages, les couvertures, les rations. À vous de compléter vos tarifs.

Le tenancier, Edfard Leclair est un Nain borgne avec une jambe de bois. Il n'est guère commerçant et pour marchander avec lui le joueur doit réussir un test à -10 en marchandage ou négociation.

« *Apothicaire* » est une petite maison portant le sigle des herboristes de l'empire (la couronne de laurier). L'établissement est tenu par un Humain : Artus Bertrande, personne aimable et sympathique qui connaît son métier. Les herbes proposées sont nombreuses ainsi que des potions : Potion de guérison : 2 PA, rend 1d4 B. Les baumes de cicatrisation arrêtent les blessures et hémorragies pour 6 pièces d'argent.

Pour ce qui est des herbes, un Halfeling trouvera son bonheur : aromatiques de cuisine et plantes digestives...

Un personnage herboriste avec un test dans ses compétences saura quoi acheter pour fabriquer lui-même ses remèdes. Soyez inventif dans les compositions disponibles : tisane anti gueule-de-bois, etc.)

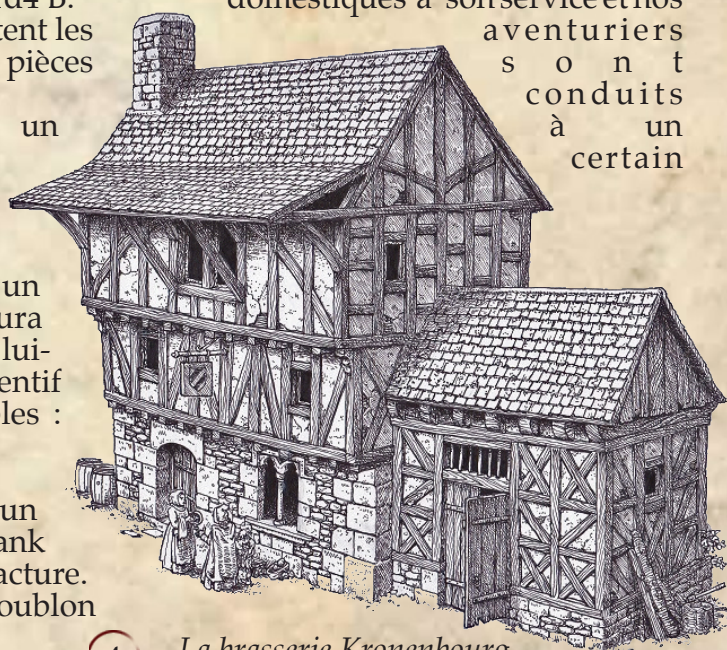
« *La brasserie Kronenbourg* » est un grand établissement tenu par Albank Post. Le bâtiment est de belle facture. L'entrée est ornée de pied de houblon

grimpant sur de belles palissades. La porte est décorée de reliefs et l'ensemble est joliment agencé. La brasserie est sur plusieurs niveaux, le rez-de-chaussée accueille un restaurant-brasserie et le reste de la bâtisse est réservé pour les appartements de Albank Post. Ce dernier est le représentant du village, son bourgmestre.

La salle à manger est tenue par : un Halfeling aux cuisines qui concocte de merveilleux repas, un Humain Max Friedrich, responsable de l'ensemble et la serveuse plantureuse, la belle Birgitt Bardal, que tout humain remarque.

Pour rencontrer Post, les PJ's doivent se présenter et laisser leurs armes en bas dans un coffre; charge dont s'occupe Friedrich. Ils sont conduits ensuite au premier étage par un escalier de service. Le premier étage est le lieu du bureau de l'administrateur de la ville et le second étage son lieu d'habitation.

Albank Post a quelques domestiques à son service et nos aventuriers sont conduits à un certain



Nestor qui les mène à Albank Post. Nestor reste auprès de son patron le temps de l'entretien. Nestor est peu loquace et ce conte d'être très bref si les PJs lui posent des questions :
« *Monsieur vous en dira plus.* »

Le bureau est magnifique, avec des tapisseries aux murs, des meubles de belles factures et l'homme présent dans la pièce à tout d'un gentilhomme. La quarantaine, habillé d'étoffes brodées de fil d'or, l'homme est bien portant.

Cependant son vocabulaire reste celui d'un homme du peuple et pour cause, Post était auparavant simple paysan et il a décidé de monter son affaire en ces terres, il y a de cela plusieurs années puis devient prospère.

Albank Post veut s'agrandir et ouvrir d'autres brasseries. Voilà pourquoi il convie les aventuriers. La missive à remettre à son ami est une invitation pour gérer la brasserie de la ville de Kronenbourg pendant qu'il rejoindra la capitale, Altdorf et en monter une beaucoup plus grande.



Le sceau de la maison Kronenbourg.

Ce que leur demande Albank Post

Ils sont chargés de transmettre une missive à un certain Karl Dwar à Heidelberg. C'est un ami de longue date. La lettre est un rouleau de papier scellé par seau, celui de la brasserie : un gros K entouré de feuilles de houblon.

Son entreprise est en plein essor et il a besoin des services de son ami, voici pourquoi il lui transmet cette lettre. Post demande aux PJs de ne pas l'ouvrir et de la donner en main propre à Karl. Il insiste sur la chose. Karl est son ami de longue date, honnête et droit. Ces hommes se font rares en ce monde.

Il tend alors la missive et offre une récompense de quelques couronnes à chacun pour le voyage : 10 CO par tête. Si il ne passe pas par ses hommes c'est que ces derniers sont très occupés entre la brasserie et les convois partis pour Altdorf. Il est en plein recrutement.

Il dit ses mots avec un certains sourire aux PJs. Si vos joueurs ne sont pas trop bêtes ils comprennent vite qu'ils peuvent se créer une place auprès de cet homme. Si cela n'est pas suffisant il rajoute :

« *Si Karl me dit que vous êtes très compétent il se pourrait que vous offrir un emploi à temps plein, bien rémunérer, cela va de soi.* »

Post invite les aventuriers à sortir du bureau et Nestor leur donnera les dernières instructions.

Heidelberg se situe à 3 jours de marche au Nord de Kronenbourg. La route passe à travers les forêts du Nord de l'empire par la « route » qui s'avère plus un chemin de terre en mauvais état, qu'une belle voie et pour cause les voyages par le Nord vers Heidelberg



sont plutôt rares. Le village est habité de forestiers quasi autonomes. Nestor leur donne une petite bourse contenant 5 Co, petite avance sur la prime de leur patron. Le reste sera donné à leur retour dans quelques jours.

Si vos aventuriers s'interrogent sur les dangers de la forêt et les risques du voyage, celui-ci ne peut leur dire grand-chose si ce n'est que comme toute route de l'Empire, rien n'est sûr. Des bêtes sauvages rodent parfois, même si cela fait bien longtemps qu'il n'y a pas eu d'attaques et que les dernières récits de Peaux-Vertes remontent à quelques années.

Commence alors pour le groupe, un petit périple vers Heidelberg.

Rencontre en chemin

Le premier jour se déroule sans encombre. Si les PJ's veulent chasser, improviser une chasse aux lapins ou au sanglier pour les plus chasseurs plus aguerris.

Le deuxième jour est un peu plus mouvementé. Notre cher Tristz commence à mettre en place ses troupes et les PJ's font la rencontre le soir venu au campement, avec une petite troupe de Gobelins Noirs aux ordres du Sorcier.

Improviser la scène, avec des jets d'écoute et de vigilance et selon la situation, jouer la rencontre.

Si vos PJ's se rendent compte de la présence d'êtres hostiles en cette forêt ils

ont l'initiative. La troupe des Peaux-Vertes est composée de 7 éclaireurs. Le but de Tristz est d'encercler le village pour éviter tous renforts de l'extérieur. Dans deux jours le village sera totalement coupé du reste du monde.

Profil des Gobelins Noirs de Tristar :

CC	CT	F	E	A	B
F	BE	B			
31	33	32	28	1	3
2	10	8			

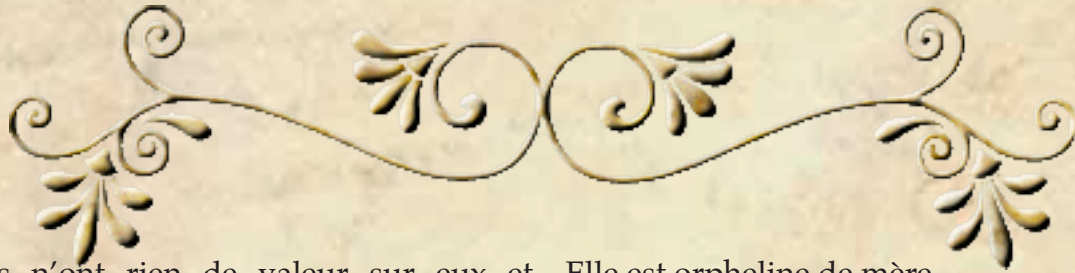
Capacité spéciale : la petite armée de Tristz possède une particularité. Elle ne laisse aucune trace au sol. Ce sera l'occasion plus tard d'un jeu de cache-cache avec les PJ's.

3 archers accompagnent les soldats. Ils ne sont équipés que de cuir léger orné d'une marque un visage : un œil fermé d'où coule une larme noire.

Les joueurs, à moins que certains soient bercés par la religion, ignorent la signification de ce symbole. Pour ceux qui ont quelques connaissances, faites un test en Int pour avoir quelques informations qui restent floues. Même si l'aventurier connaît la déesse chaotique il ignore tout de son culte.

Les Gobelins sont équipés d'arcs courts de très mauvaises factures, de flèches du même acabit. Dégâts : 2 et leur armure leur offre un bonus de 1





Ils n'ont rien de valeur sur eux et empeste le culte chaotique. Leur sang est noirâtre.

Au bout de 4 adversaires tués (ou plus selon le nombre de joueurs), les autres prendront la fuite, partant prévenir leur maître. Les PJ's peuvent les suivre et ils arriveront à tuer les fuyards sauf 1 seul qui s'échappe. Il prévient le reste de la troupe. Tristz est donc au courant de l'arrivée des aventuriers.

Troisième jour

Voilà vos aventuriers aux portes de Heidelberg, petit village rural et forestier entouré de bois. La bourgade n'est pas très grande et les $\frac{3}{4}$ des habitants vivent de leur élevage, quelques champs sont visibles, de la cueillette de champignon et de la culture de leurs potagers. Ils prient les dieux de la nature. Les maisons sont en bois avec un toit de chaume, sans étage. Les arrivants découvrent une forge et des écuries sur les lieux.

Les aventuriers sont reçus avec une certaine méfiance. Dans ce village d'une centaine d'habitants, les voyageurs sont rares et il n'y a aucune auberge. Les joueurs doivent compter sur Karl pour l'hébergement.

Il n'y a aucune autorité locale, ni soldats, mais de braves forestiers. Les habitants ne se montrent pas hostiles mais justes méfiants. Dès qu'ils parlent de Karl aux quelques habitants traînant en ville, ils sont conviés à une chaumière de rondins et au toit de chaume. Une petite fille blonde les accueille, Nina, avec un grand sourire. Celle-ci ne semble aucunement méfiante.

Nina Dwarf, fille de Karl.
Elle est âgée de 5 ans.

Elle est orpheline de mère.

La femme de Karl est morte à la naissance de la petite. Karl Dwarf contera cela lors de la soirée passée au bord de l'âtre de la cheminée entre deux pintes d'une boisson locale et un gigot de sanglier fraîchement chassé. Elle se prénomme White.

Karl Dwarf, Humain bûcheron a une quarantaine d'année. Sur son visage on peut voir tout l'amour qu'il porte à sa fille. C'est un homme de carrure solide. Il est heureux d'accueillir les visiteurs qui viennent de la part de son vieil ami.

Si les PJ's posent des questions sur leur relation, ils apprennent que les deux hommes se sont connus dès leur plus tendre enfance.

Albank Post est originaire de ce petit village. Il l'a quitté en quête de richesse et après avoir parcouru du pays a décidé de revenir s'installer dans le coin et de créer son activité. Mais, vous dira Karl avec un sourire plein d'amitié à l'évocation de son ami, ce n'était pas une activité liée à la forêt. Le soir arrivant il leur proposera la couche pour la nuit.

Il rira après ouvert la missive : « *Sacré Albank...* »

Il explique aux joueurs que le contenu de la missive concerne... :

« *...une proposition d'association... à moi... Simple bucheron... L'offre est alléchante ceci dit, pouvoir sortir ma fille d'ici, qu'elle rencontre du monde, vous comprenez n'est ce pas... je sens bien qu'elle aimerait voir autre chose vous savez, depuis la mort de ma femme.... Elle aussi besoin d'une maman et c pas ici que... vous comprenez* » Puis, il baisse les yeux : « *Je dois y réfléchir.* »



Si les aventuriers se montrent curieux ils apprennent la disparition d'un homme du village, Lars Gruber.

Parti hier en cueillette de champignon, c'est la saison, l'homme n'a pas rejoint sa famille. Sa femme et ses fils sont très inquiets et prient pour son retour.

Mais il arrive parfois que ce dernier reste un jour en forêt pour pousser plus loin ses explorations pour trouver de bons coins. Cette année la cueillette est maigre et parfois il faut aller plus loin pour récolter baies et champignons.

Lars Gruber est le premier disparu : Lars a tragiquement croisé une des troupes de Tristz hier. Il laisse derrière lui deux fils Mathias et Ernst ainsi qu'une femme Katarina.

Les aventuriers ne vont pas tarder à voir revenir le fameux Lars ou plutôt ce qu'il en reste. Tristz commence ses méfaits et décident de distiller la peur dans le cœur des hommes du village. Pour lui Heidelberg n'est que le commencement. Une fois le Démon de Larmes invoqué, il insinue la souffrance dans le cœur des hommes et ainsi les contraindre à rejoindre son armée. Tel est la particularité d'un démon des Larmes.

Si les PJs réussissent un jet à -5 en psychologie sur Int, (pas de malus pour les lettrés) ils obtiennent une information en plus.

Même les spécialistes, limier en forêt et autres chasseurs, pourtant habiles à débusquer le gibier, n'ont réussi à retrouver Lars Gruber. C'est comme si il s'était envolé. Ses traces s'arrêtent nettes et aucune autres à côté de ces dernières révélant la rencontre avec un ours du coin, chose qui n'est pas rare dans le coin.

Les PJs sont conviés alors à se coucher après avoir goûté une liqueur locale à base de verveine. Elle les requinque et soigne 1 point de Blessure en plus de les entrainer au pays des songes.

Il est l'heure d'aller dormir et des paillasses avec couvertures offertes pour la nuit sont installées. La nuit reposante permet de récupérer 1 pv supplémentaire.

Le matin, quelqu'un vient toquer à la porte. Les PJs sortent de leur léthargie... Karl ouvre et 3 hommes sont à sa porte. Ils rentrent dans la maison en poussant Karl, sans faire attention à la présence des PJs et sont alarmés :

« Karl y a Franz qu'à disparu... bon sang Franz quoi... il n'est pas rentré hier, Lui aussi. »

Puis le second enchaine :

« Ce n'est pas normal moi j'veus dis, y a queq'chose de louche la d'ans ! »

Karl les calme et les fait asseoir ; il présente ses nouveaux compagnons aux trois hommes puis entame la discussion avec eux.

Les trois hommes sont Friedrich dit La quenouille, Maxens et son frère Eugen Becker. dit La Quenouille, bah parce que parfois il en comprends pas la queue d'une...

Karl décide donc de monter une expédition en forêt et demande l'aide des PJs, qui bien armés peuvent donner coup de main à de pauvres paysans et bucherons.

Karl et ses autres compagnons empoignent leurs haches. Plusieurs hommes du village sont réquisitionnés (arrangez vous pour que le groupe soit deux fois plus nombreux que vos joueurs).

Aventure dans la forêt d'Heidelberg

La matinée passe assez rapidement à pister les traces. À midi, les indices disparaissent mystérieusement.

Des petits groupes sont alors créés pour partir à la recherche de Franz. Les ordres sont donnés de ne pas s'éloigner de plus de 200 mètres chacun et d'explorer les bosquets en avançant.

Créez des groupes de quatre avec un PJ dans chaque et faites leur vivre la même scène :

Vos aventuriers progressent doucement fouillant chaque recoins du bois en quête d'un homme ou d'un cadavre, mais aucune trace de sa présence.

Il devient difficile d'avancer : les fourrés et les bosquets se resserrent avec des buissons épineux. La forêt devient de plus en plus dense.

Des gobelins sont camouflés dans le bois.

Un PNJ de l'un des deux groupes se fait embroché par une dague. Le MJ décide de la gravité du coup, puis l'agresseur disparaît, ni vu ni connu.

Le MJ demande à lancer des dés pour un test de vigilance. À chaque groupe un gobelin très discret traque est de pousser au désespoir ceux qui se sont aventurés en forêt.

Si vos joueurs réussissent un test de vigilance ils débusquent le gobelin.

Ce dernier fuit dans les épais taillis pour ne plus être repris.

Improviser à votre guise :

Après un test de tous les PJs et PNJs : 32 réussites et plus, alors le Gobelin se sent observé et ne s'attaque plus au groupe.

Il reste camouflé et les suit de loin.

Si les tests échouent, le groupe est encore assailli et un membre du groupe subit 1D10 + 3 de dégâts au niveau du corps, puis le Gobelin disparaît comme il est venu.

La forêt devient de plus en plus sombre et silencieuse. Le MJ fait monter le stress et laisse les joueurs prendre des décisions, les voir errer voir même tourner en rond...

Quoiqu'il arrive Franz est introuvable.

Promenons nous dans les bois tant que l'ours n'y est pas

Sur le chemin du retour ils font une deuxième rencontre. Si les groupes sont séparés un seul croise le chemin d'une créature féroce. Les autres entendent le bruits du combat et arrivent sur les lieux au bout de 5 tours.

Le groupe qui tombe sur le féroce animal sent une forme approcher à grande vitesse : un bruit, un grognement ! La bête arrive vite et il est juste assez temps pour l'un des PNJ de hurler « *Un ours !* » mais la bête est déjà sur eux.

Elle semble surprise de les trouver et porte un morceau de tissus noirâtres d'où suintent un étrange liquide aussi sombre que l'étoffe.

L'ours est entaillé dans le dos par un coup de lame qui le rend furieux.

La bête fait 2m50 dressée et attaque en premier. N'hésitez à faire jouer les esquives avec petit malus du fait de la végétation dense.

La bête possède 3 attaques : 2 par griffes et une par gueule.

L'ours ne fuit pas mais les PJs, le peuvent.

Profil de l'Ours :

CC	BF	BE	B	AG	A
41	52	51	13	42	3

Si la bête n'est pas tuée, elle continue de se balader dans les bois et vous pouvez improviser une autre rencontre.

Une fois abattue il est possible de suivre les traces de l'animal et d'où il venait. Les joueurs découvrent alors les restes d'un Gobelain Noir, taillé en pièce, portant des traces de griffures sur le torse et de profondes entailles dans les chairs, une épée au sol et un symbole déchiqueté sur sa pseudo armure. En le reconstituant cela forme le symbole de Tristar (inconnu dans ces contrées). La bête en plus de l'avoir mortellement blessé, lui a arraché un bras. Celui-ci traîne à 2 mètres du corps.

L'atmosphère devient de plus en plus lourde et une brume étrange commence alors à apparaître. Elle rampe au sol et avance doucement en s'épaississant. Un léger brouillard commence à se former, rendant l'ambiance lugubre et malsaine ; le mal rôde...

Alors l'air se rafraîchit de plus en plus et d'étranges paroles se font entendre.

Quelle est donc cette force qui semble provenir du fin fond de la forêt ?

Un phénomène effrayant a lieu : des « entités » se forment dans la brume et s'en sépare pour prendre une forme de vie éthérée. Les PNJ reconnaîtront les visages de Franz et Lars, les bucherons hurlent de terreur, puis prennent leurs jambes à leurs cous et s'enfuient en direction du village.

Les joueurs lancent un test d'horreur et



si l'ours a été tué l'animal fantomatique fait aussi son apparition tentant de mordre un aventurier. Mais la gueule fantomatique le traverse et la bête retombant au sol se dissipant à nouveau dans le brouillard pour réapparaître plus tard avec les autres humains disparus.

La menace devient grandissante

Faites bien comprendre à vos aventuriers que qu'ils sentent venir la mort. Rester dans cette forêt est la meilleure façon d'avalier son bulletin de naissance...

Le village se retrouve alors totalement dans les brumes. Instaurez un climat de terreur au village. Tout le monde rentre chez soi, ferme les volets, se caleutrent comme ils peuvent et les habitants se regroupent par maisonnée. L'horreur va s'emparer du village cette nuit. Inutile de vous dire qu'elle va être longue. Oubliez le rassemblement dans une salle commune. La brume arrive aussi rapidement que vos joueurs au village. Tout le monde est pris d'angoisses terrifiantes, certains pleurent sur la route, tombent à genoux.

Vous pouvez improviser l'aide aux villageois restés au sol mais si cela dure trop longtemps faites leur comprendre que cela va mal tourner. Les voix dans la brume continue de parler une langue horridique qui glace le sang ; les murmures se mélangent aux pleurs.

Cette nuit d'épouvante est provoquée par Tristz. La brume va en s'épaississant, formée de fantômes et autres bêtes fantasmagoriques. Ces formes difformes et éthérées, pour la plupart, ne sont aucunement dangereuse.

Au sein de la brume un danger plus présent rode : les Gobelins Noirs en porfite pour se déplacer avec des gros bonus de camouflage (déplacements silencieux).

Ils passent de maison en maison, frappent aux portes, cognent aux volets, ricanent et montent sur les toits en allumant un feu sur un toit de chaume d'une maison.

C'est l'occasion pour vos aventuriers de sauver le village.

Mais Tristz ordonne l'incendie qu'en toute fin de nuit ; il ne veut pas brûler le village mais attendre que les villageois pleurent et succombent au désespoir pour nourrir sa déesse.

Dans cette brume se trouvent des formes fantasmagoriques plus dangereuses. Elles pénètrent dans les chaumières et enlèvent 13 enfants dont la dernière Nina, la propre fille de Karl Dwarf.

Ces formes sont insaisissables. Elles traversent les murs ou sortent du sol, et infligent 1D10 dégâts +4 à ceux qui s'interposent et les font valdinguer contre un mur puis fracassant les portes d'entrée. Après les enlèvements il est impossible de leur arracher les enfants

À vous d'improviser la disparition ou le meurtre des villageois : un parent s'aventure dehors et meurt ou subit de graves blessures ou un autre disparaît en forêt en tentant de sauver son enfant.

La bataille du village

Vos aventuriers sont rassemblés et entendent de l'extérieur les cris des parents et villageois happés par la brume ou tués par des gobelins.

Tout le monde se met à prier avec ferveur et à pleurer mais aussi à se lamenter.

Pour les joueurs il est difficile de motiver les villageois à se battre. La situation devient compliquée et même Karl ne laissera pas sa fille seule.

Le MJ organise la sortie des aventuriers avec des combats très déloyales face aux Gobelins qui leur infligent quelques blessures mais le MJ veillera à ce qu'ils survivent à la nuit quand même.

Si un Gobelin est intercepté vos aventuriers ont 8 tours de combat avant de le voir disparaître. Vous pouvez augmenter le nombre d'intervention Peaux-Vertes selon l'importance du groupe de PJ's. Donnez-leur une chance d'en tuer au moins un.

Si le groupe a l'idée de partir en forêt de nuit il est fort probable que cela signe leur fin : Gobelins et Formes Fantasmagoriques infligent des dégâts gratuitement. Faites leur comprendre les dangers d'une virée nocturne inconsidérée.

À la sortie du village, donnez corps à une rencontre avec une chose fantasmagoriques qui attrape un PJ pour l'envoyer dans les airs : test d'agilité à réussir s'il veut retomber sur ses pieds. Dans le cas contraire, calculez ses dégâts.

Décrivez les cris de terreur des hommes soulevés du sol comme des jouets par les entités et qui retombent au sol, dans

un craquement d'os brisés.

C'est l'occasion pour eux de montrer leur héroïsme en sauvant une enfant, un parent ou autre villageois innocent.

Les joueurs peuvent aussi courir de toit en toit pour rattraper une enfant entre les mains d'un Gobelin enlevée sous les yeux de ses parents. La nuit doit être cauchemardesque pour eux et ils ne doivent que très peu sortir pour éviter le pire ; tout ce qu'ils feront à l'extérieur des murs des maisons sera mortel.

Pour sauver la situation et devant l'impatience des joueurs, le MJ décide que l'aube se lève et le brouillard se retire doucement vers la forêt, comme un être tentaculaire.

L'enlèvement de Nina donne sûrement lieu à une scène bouleversante : le père est en larme puis se met en colère. Il décide de partir à la recherche de sa fille. La nuit est presque finie. Dans une demi heure le soleil va se lever amenant ses premières lueurs.

Vos aventuriers peuvent enfin sortir sans encombre du cauchemar de la nuit mais n'ont pris aucun repos (sauf s'ils décident de laisser partir Karl seul en forêt). Ils accompagnent Karl à la recherche de sa fille. La brume recule peu à peu comme elle est apparue. Aucun villageois ne veut les accompagner.

Profil de Karl :

CC	F	E	B	Ag	A
Bf	Be				
4	33	43	3	31	2
3	4				

Il porte une armure de cuir avec 1 au tronc et une hache de bûcheron dégâts 1D10 +2 au contact et 1D10 au lancer.

Dans la forêt des zones de brumes fantasmagoriques persistent et si ils ces entités, rien ne se passe.

Par contre des gobelins sont aux aguets.

Combat avec les Gobelins

À moins de parer l'attaque, les Gobelins ont l'initiative et occasionnent leurs dégâts puis disparaissent dans les épais fourrés pour mieux revenir.

Quand le combat commence, le deuxième personnage à avoir l'initiative doit réussir un test en agilité sinon le gobelin disparaît à nouveau.

Improviser une ou deux rencontres, sans oublier l'ours si l'animal est encore vivant.

Plus les personnages s'enfoncent dans la forêt plus celle-ci devient ténébreuse. La brume disparaît doucement, les murmures se taisent et tout redevient silencieux.

Par un test d'observation réussit les aventuriers voient les mousses changer de teintes, les lianes plus longues et les reflets au sol presque phosphorescents. Des spores s'échappent des corolles des champignon à l'odeur putréfiée.

Dans une petite clairière, le groupe découvre trois grandes plantes qui agitent leurs tiges. Elles attaquent en enserrant un aventurier avec de longues lianes épineuses avec 1D10 + 3 de dégâts.

Profil Type des Plantes Carnivores :

Bf	CC	Be	F	E	B
Ag	A	3	33	3	30
31	7	60	2		

La brume de Tristz a contaminé la forêt temporairement et des arbres maléfiques, aux branches dépourvues de feuilles, giflent et essaient agripper le plus proche.

Profil des Arbres Maléfiques :

CC	F	E	B	Ag	A
Bf	Be				
35	36	62	10	15	1
3	6				

Vos aventuriers se rapprochent de l'autre de Tristz ; pour cela le MJ lance des tests.

En effet le chemin y conduit directement. C'est un ancien temple druidique abandonné dans lequel le magicien prépare son incantation.

Il est surveillé par des gardes armés, par petits groupes de 3.

Soldat de Tristar :

M	CC	CT	F	E	B
I	A	Bf	Be		
4	41	33	41	36	11
30	2	4	3		

Les soldats de Tristz possèdent une épée de bonne facture, une armure de cuir léger +1 sur tout le corps, un masque blanc avec une larme noire et certains ont un bouclier +2 en armure sur tout le corps. Ils possèdent quelques pièces de cuivre, un couteau et un briquet dans les poches.

Improviser leur arrivée sur les lieux du campement et le plan pour entrer dans le temple (plan du campement et de l'entrée du temple disponible page 18).

Les joueurs verront le camp et l'entrée du temple de loin, car les lieux sont gardés par des hommes aux masques blancs. Une faible lueur éclaire un escalier qui descend sous terre. Un

lierre court sur une belle arche de pierre, rongée par la brume.

Improviser leur arrivée dans la crypte ainsi que le campement installé aux abords.

Aidez vous du plan et laissez les entreprendre un tour discrètement de l'endroit pour voir l'ensemble du terrain et comment agir.

Il y a un total de 13 hommes armés avec les deux gardes de la crypte.

Soldat de Tristar :

M	CC	CT	F	E	B
I	A	Bf	Be		
4	41	33	41	36	11
30	2	4	3		

Les soldats de Tristz possèdent une épée de bonne facture, une armure de cuir léger +1 sur tout le corps, un masque blanc avec une larme noire et certains ont un bouclier +2 en armure sur tout le corps. Ils possèdent quelques pièces de cuivre, un couteau et un briquet dans les poches.

L'ancien temple druidique

Tout druide y entrant reçoit une bénédiction instantanée : 5 Blessures rétablies et 1 pour les autres aventuriers. Le lieu apaise et calme le groupe.

La descente se fait à la torche et l'escalier n'est pas très grand.

Il s'agit d'un temple ancien, dédié au Dieu de la nature. Une odeur de sang monte peu à peu de l'endroit.

Tristz a décidé de transformer ce lieu de quiétude en blasphémant cet endroit et en y invoquant un Démon de Larme.

À partir de maintenant tous les 5 tours de jeux, le sacrifice d'un enfant a lieu.

Des voix commencent à s'élever de la crypte, lugubres et démoniaques (test de peur). L'air devient nauséabond.

Les aventuriers arrivent au sous sol, jonché des morceaux de cadavres. Aux murs, du sang dessine des larmes. La faible lueur des torches suffit à révéler le spectacle hideux qui les attend.

Le reste se joue à votre convenance en suivant le plan du temple.
(Le plan est disponible page 17).



Tristz et ses deux épées courtes.

Le MJ ne sera pas avares sur les descriptions glauques du temple, la cellule des enfants morts et dépecés, le sang au mur, les écritures démoniaques, les masques portées par les gardes qui même dans la mort ne ressentent rien.

Le reste de l'aventure est classique :
« ouverture de portes, monstres, trésor »

Le sorcier porte un grand masque blanc et reste silencieux à l'approche des aventuriers se contentant de tracter un enfant sous leurs yeux avec un poignard sacrificiel.

Les joueurs doivent s'activer avant que tous les enfants soient tués. Triszt n'aura pas le temps d'invoquer son démon, ce qui est préférable pour vos joueurs.

Le sorcier, au corps scarifié du symbole de Tristar, porte une longue toge et une cape noire qui couvre ses épaules. Son visage est recouvert d'un long masque blanc sur lequel est peint la larme de sa Déesse. Le peu de visage découvert ne laisse transparaître aucune émotion, et aucune peur ne semble émaner de lui, comme un mort.

Puis sans mot dire ses hommes se jettent dans la mêlée pour permettre à leur maître de terminer sa besogne.

Incitez les joueurs à se battre pour se rapprocher de Triszt : une fois provoqué en combat ce dernier ne pourra plus incanter. Dans la salle du Sorcier, il y a autant de gardes que d'aventuriers et le sorcier.

Horner Triszt :

CC	F	E	B	Ag	A
Mag					
49	50	40	11	60	2
4					

Le sorcier possède des sorts liés à son bâton. Une fois ce dernier brisé, il s'avère un combattant aguerri.

C'est un bâton de Tristar, donné par sa déesse. Il disparaît à la mort de Triszt. Il ne peut lancer un sort qu'une seule fois par tour et le bâton fait 1D10 + 3 de dégâts.

Le sort lance le sort Brume fantasmagorique que vos aventuriers connaissent.

Il possède aussi Terreur nocturne : un coup de bâton donné au sol et le PJ ciblé doit faire un test de volonté pour résister à la terreur. Si ce dernier échoue il reste immobile 1D10 tours, voué à voir sa perte ou celui des joueurs. Il encaisse 1D10 points de folie.

Le sort Danse macabre : fait apparaître un cercle de crânes squelettiques autour de lui, qui partent en projectiles ; dégâts 1D10 +3.

Enfin il utilise le sort : Brume de disparition : Triszt se déplace instantanément sous forme de brume dans un endroit de la pièce.

Pendant le combat, un aventurier déchire sa cape laissant entrapercevoir deux épaulettes macabres, constituées de crânes de monstres antiques aux écailles de sang. Une fois le bâton fendu, Triszt montre ses talents de guerrier.

Il retirera sa cape et révélera ses épaulettes d'écailles de Tristar. Armure : 3 sur le haut du corps. et défait sa toge, où apparaît une gaine d'écailles identiques.

Broches de Tristar, armure : 3 sur le bas du corps.

Il possède deux immenses dagues glissées dans des fourreaux dorsaux,

dégâts : 1D10 chacune et bonus de +10 en parade.

Tristz passe rapidement d'un PJ à l'autre sans les tuer puis quand leurs points de vie sont au plus bas, il les tue un à un et laisse un aventurier en vie voué au désespoir.

Si le groupe est décimé, le survivant devient fou. Tristz lui inflige la malédiction de Tristar et l'aventurier devient un adepte de la déesse des larmes.

Si un aventurier prend son armure et décide de la porter il acquiert 1 dé de magie mais se sent emplit d'un grand désespoir : 1D6 folie. Si il décide tout de même de la garder, alors l'armure prend peu à peu son âme :

En une semaine, le personnage entend des voix, puis un mois plus tard il est sujet aux visions macabres... Trois mois plus tard il se mutile et se rendant compte de ce geste, perd sa santé mentale pour vaciller dans les ténèbres et se vouer à la Déesse Tristar.

Lorsque l'aventurier ôte cette armure il perd définitivement 2 Blessures par semaine portée.

Si Tristz invoque son démon, ce dernier deviendra sujet à l'instabilité. Sur un test raté à 50% le démon repartira dans son domaine.

Invocation d'un Démon de Larmes :
Réunir le sang de 13 enfants effrayés et les tuer avec l'une des Dagues des Brumes (artefact que porte Tristz). Celle-ci se remplit de larmes au fur et à mesure que le sorcier provoque la terreur. Une fois chargée à son maximum la lame permet l'incantation.

Démon de larmes :

CC	F	E	B	I	A
65	70	70	10	44	3
Bf	Be				
7	7				

Les joueurs lance un test d'horreur dès son apparition. L'apparition a lieu dans un grand vacarme, une chose sortant d'un portail noir surgit, à la forme humanoïde munie d'une queue de serpent et la peau reptilienne (armure : 6 partout).

Le démon possède une attaque par croc (dégât 1D10 +10) et deux attaques par griffes (1D10+6).

La bête peut parer une attaque et si elle réussie un test d'agilité, écrase un aventurier avec sa queue serpentiforme (1D10 +6). L'engance mesure 3 mètres de haut et lorsqu'elle se déploie dans le Plan des Hommes, le plafond trop bas, s'effondre, ouvrant dans la salle un trou béant vers la sortie. Elle décide alors de partir semer la terreur autour d'elle et de reprendre le désespoir.

Chaque joueur doit réussir un test de frayeur au risque d'être sujet à des visions cauchemardesques qui le paralyse sur place pendant 1D10 tours. Le démon en profite alors pour le dépecer vivant et l'éviscérer.

Le MJ veillera que cette fin brutale et sanglante ne se produise qu'en dernier recourt.

Tout les 5 tours le démon de larmes reçoit une bénédiction de la Déesse Tristar : une vision s'agite au dessus du Démon et Tristar déploie ses longs bras pour transmettre des flux d'énergie puis s'évanouit. Le démon se remplit d'une hargne nouvelle et d'un bonus de 10 dans tout son profil (+ 1 en A, +5 en B)

Lorsqu'il aura atteint un total de 50 en blessures, ce dernier se disloque en brumes qui se repend durant plus de 48 heures sur 1D10 +120 km carrés, infligeant la terreur partout où elle passe. C'est un stratagème de la Déesse pour recruter de nouvelles proies pour son serviteur Tristz.

Le scénario se termine dans le meilleur des cas par le sauvetage de quelques enfants et la fille de Karl.

Une fois le sorcier mort, les hommes de Tristz fuient et quelques jours plus tard la forêt redevient normale.

Les PJs seront récompensés par les villageois par 2 CO chacun ; c'est peu

mais c'est tout ce qu'ils ont à offrir. Un aventurier reçoit une hache de forestier, un autre un collier en argent d'une valeur de 5 CO, ainsi que des rations, des couvertures, briquets, etc. Les villageois leur seront reconnaissants à vie.

Karl les invite chez lui pour ensuite repartir à Kronenbourg retrouver leur commanditaire.

Karl leur confie une missive en réponse pour expliquer tout ce qui s'est passé et décide de venir s'installer à Kronenbourg avec sa fille pour accepter l'offre de son vieil ami Albank Post.

Les aventuriers quand à eux seront conviés à devenir des « mercenaires » à la solde de Albank Post pour 1CO par semaine et reçoivent une maisonnette à disposition à Kronenbourg pour s'établir.

La suite au prochain épisode...



Démon de larmes.



Le campement et l'entrée du temple.



S Soldats de Tristz

2 Entrée du temple

B Pile de bois

1 Rochers

3 Feu