

# LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Au programme de ce quatrième numéro :

**LA BASTIDE AUX FRONTIÈRES DU PAYS**

*Un petit contexte de jeu*

**LE MIROIR SANS REFLET**

*Une aventure pour les clubs de JdR en milieu scolaire*



**LA BASTIDE SUR LES FRONTIÈRES DU PAYS** est un recueil de scénarios pour Cœurs Vaillants ou Argosia de poche (ou, en vérité, tout système de son choix) – un seul scénario pour cette première livraison. La bastide du titre est la base d’opération des aventuriers – un village fortifié, à demi-abandonné, sur les frontières d’un petit royaume. Chaque scénario commence et finit là, quand les aventuriers reviennent d’une mission ou d’une expédition.

Ces aventures sont spécifiquement écrites pour les clubs de jeu de rôle à l’école ou au collège, chacune calibrée pour trois séances d’une heure chacune, un petit groupe d’élèves et, sans doute, un adulte derrière l’écran.

Ce sont des scénarios assez dirigistes, destinés à des maîtresses de jeu expérimentées et qui connaissent bien leur public, car elles devront certainement improviser de nombreux éléments de leur mise en scène – s’emparer des bases et y ajouter de l’épaisseur et de la vie.

Chaque séance de jeu, ou acte, est divisé en trois scènes dont la durée estimée est d’environ vingt minutes chacune. Chaque scène est un cadre dans lequel les joueuses, et leurs aventuriers, peuvent imaginer toutes sortes de solutions aux défis proposés. Le modèle permet toutefois de réorganiser les scènes pour s’adapter au temps de chaque séance : deux scènes parfois, quatre sinon – ou même tout en une seule après-midi de jeu. Et puis, si vous avez le temps, vous pouvez aussi faire durer les scènes ou ajouter des éléments intéressants.

L’enchaînement des scènes est plus dirigiste, en essayant de maintenir la cohérence de l’univers et la logique de l’aventure.

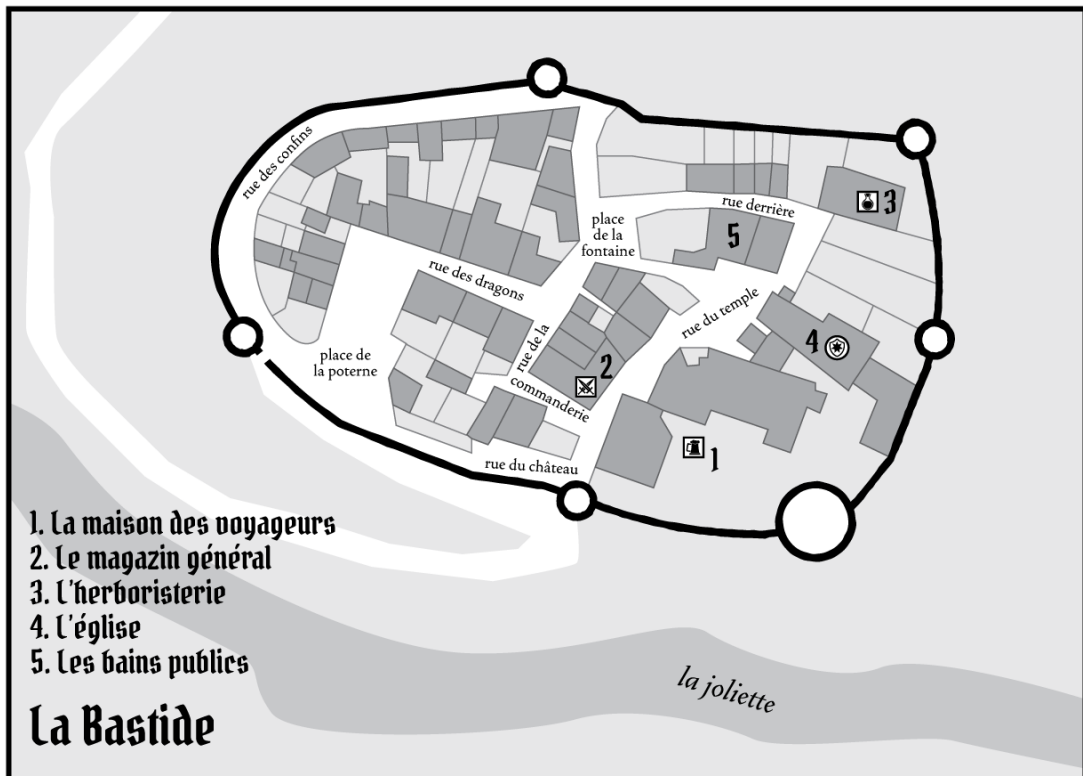
Chaque scène est présentée de la manière suivante :

⌘ **ACCROCHE.** C’est l’introduction de la scène, en tenant en compte des transitions avec la scène précédente. La plupart du temps, elle est un peu narrative ou place les aventuriers dans une situation logique par rapport à ce qu’ils ont déjà vécu. D’autres fois, l’accroche pourra être plus cinématographique, avec des ellipses ou un début *in media res*.

⌘ **CONTENU.** C’est l’action principale de la scène, ce que les aventuriers doivent accomplir, ce que les joueuses doivent apprendre et comprendre. C’est un cadre dans lequel les décisions des joueuses peuvent être assez libres, pas un conduit cinématique sur lequel elles n’ont aucune influence. La maîtresse de jeu doit utiliser les éléments fournis pour encadrer le jeu, pas le diriger.

⌘ **REBONDISSEMENT.** Chaque scène s’achève sur un rebondissement qui sert à la fois à préparer la scène suivante, à apporter du matériel inédit et des surprises, et/ou à fournir un cliffhanger, un suspense insoutenable, au cas où ce soit la dernière scène jouée durant la séance.

Bien entendu, tout cela est très théorique pour le moment (même si nous nous appuyons sur notre expérience en salon ou auprès de ce type de public) et nous attendons tous les retours possibles des professionnels pour améliorer le modèle et le rendre plus pratique ou plus complet.



## LA BASTIDE SUR LES FRONTIÈRES DU PAYS

La Bastide est un ancien village fortifié – ou un petit manoir qui s'était doté d'une muraille intégrant en son sein quelques dizaines de maisons. Pour une raison inconnue, il fut jadis abandonné par ses habitants, peut-être parce que le royaume était devenu plus lointain et le sauvage plus proche. Un temps occupée par des monstres ou des brigands, la Bastide a été reprise par un petit groupe d'anciens aventuriers. Ils s'y sont installés avec leurs familles et quelques amis.

Bien protégé, l'endroit est sûr mais la région qui l'entoure beaucoup moins. C'est la raison pour laquelle les aventuriers sont les bienvenus à la Bastide et bénéficient du logement, de la nourriture et des soins gratuits – ainsi que des conseils de vétérans de l'aventure très expérimentés.

La Bastide est devenue un lieu de passage pour toutes sortes de gens : les habitants de la région qui viennent s'y ravitailler, prendre un bain chaud ou passer une bonne soirée à la maison des voyageurs ; les paladins en route vers les terres sauvages ; les rôdeurs sur le chemin de leurs patrouilles et ainsi de suite.

Quelques familles se sont récemment installées à la Bastide. Elles exploitent les anciens vergers qui entourent le village, cueillant pêches et abricots pour faire des conserves de fruits au sirop qui ont bonne réputation. Deux ou trois fois l'an, une petite expédition emporte la production vers le royaume voisin.

⊗ **CÉLÉQUINE** est un humain, ancien mage-lame et ensorceleur. Veuf, il s'est installé avec sa fille, **ALGAÏA**, dans l'ancien manoir fortifié de la Bastide et l'a transformé en maison des voyageurs. C'est là que peuvent loger les aventuriers de passage. La table est bonne et les lits certifiés sans punaises.

⊗ **BAUSANE** est une naine guerrière et une preux. Peu causante, c'est tout de même elle qui tient le magasin général de la Bastide. On y trouve de tout – des outils, des rations, des armes et des armures et même quelques objets magiques assez cher. Une partie de ses marchandises provient du royaume, le reste semble être les restes de ses butins passés ou de choses ramassées dans le village et les environs. Rien n'est rutilant, mais tout est solide et de bonne qualité.

⊗ **WALHAMMAR** est un gnome, prêtre de la déesse de la vie et du dieu du savoir. Il a rénové l'église, profanée par les monstres quand le village a été abandonné. Il reste bien des travaux à effectuer – les toits sont en piteux états et les magnifiques fresques peintes demandent bien de l'attention – et il s'arrange toujours pour enrôler les visiteurs pour l'aider. Walhammar tient aussi l'établissement des bains publics – l'un des seuls endroits de la région où on peut profiter de bains chauds.

⊗ **HELOYS** est une elfe, moine et alchimiste. Elle s'est réservée un large domaine dans un coin de la Bastide. C'est là qu'elle a installé son laboratoire d'alchimie, son herboristerie, ses serres et ses jardins de simple. Elle produit toutes sortes de préparations et vend des herbes communes.

Ces quatre anciens aventuriers ne sortent plus guère du village et ne s'occupent certainement plus d'aventures. Toutefois, ils sont à l'écoute de toutes les rumeurs et de toutes les histoires et, quand un groupe d'aventuriers passe ou s'installe un temps au village, ils leur refilent volontiers quelques missions (et parfois des conseils pour les accomplir).

La Bastide devient ainsi une base d'opération bien pratique – les aventures peuvent y commencer et s'y terminer, liant ainsi toutes les histoires à une même région. Les figurants proposés peuvent devenir des mentors, des commanditaires, des ressources. Il est aussi possible de lier certaines aventures à leur passé et à leurs secrets. La maîtresse de jeu est libre de les utiliser ou non, selon ses besoins et le temps dont elle dispose lors des séances de jeu.

# LE MIROIR SANS REFLET

Les aventuriers apprennent l'existence d'une Dernière Maison elfique abandonnée et doivent la protéger d'une bande de brigands. Ils en profitent pour apprendre les premiers secrets de la région.

## ACTE 1 - LA DERNIÈRE MAISON ELFIQUE

### SCÈNE 1. ARSENIO

(**ACCROCHE**) **ARSENIO**, un jeune elfe, clerc de profession, se présente à la Bastide. À la maison des voyageurs, il pose des questions au sujet d'une Dernière Maison elfique qui aurait existé dans les environs. Il a peu d'information sinon qu'elle était construite au cœur d'un bois de merisiers rouges et qu'elle a été abandonnée il y a déjà fort longtemps. Céléquine, l'intendant de la maison des voyageurs, connaît effectivement une colline, à plus d'une journée de marche, où poussent de nombreux arbres de cette sorte. Arsenio demande aux aventuriers s'ils accepteraient de l'accompagner jusque-là pour trouver la Dernière maison.

(**CONTENU**) **LE VOYAGE** n'est pas facile à travers les collines qui entourent la Bastide. Par ailleurs, il se met à pleuvoir en milieu de journée. Arsenio est brave et courageux, mais il a passé l'essentiel de sa vie dans un scriptarium et il faut sans cesse l'aider à affronter les obstacles physiques : ronciers, talus et abrupts, petites rivières. C'est, à chaque fois, l'occasion pour les aventuriers de se creuser la tête et de trouver des solutions pour avancer – une manière pour la maîtresse de jeu de parler de la forêt ou des reliefs et d'expliquer ce qu'est un gué. Selon les circonstances, les joueuses peuvent devoir effectuer des jets de manœuvre ou de caractéristique pour s'orienter, passer les obstacles et négocier les difficultés. Le soir, il faut monter un camp – le bon moment pour découvrir les mécaniques dédiées si le temps de jeu le permet (éventuellement en limitant les choix et en ignorant, par exemple, l'option *camp fonctionnel*).

(**REBONDISSEMENT**) Au petit matin, Arsenio n'a pas l'air dans son assiette. Il a de **LA FIÈVRE** et tremble de froid, son front est couvert de sueur et il est pris d'étourdissement. Il insiste néanmoins pour avancer et, a minima, confirmer l'existence de la Dernière maison.

## idées et options

⊗ **COURS D'EAU.** Une rivière assez profonde et assez large barre le chemin des aventuriers. Il faut la traverser à la nage ou trouver un gué, en aval ou en amont. De gros poissons et d'énormes écrevisses très agressives attaquent les aventuriers qui la traversent. Le courant est peut-être très violent et peut les emporter et les chahuter ou leur faire perdre du matériel.

⊗ **DÉSORIENTATION.** Les aventuriers se perdent à cause d'un détour compliqué. Retrouver le chemin demande du temps et des efforts ou beaucoup d'attention pour repérer les détails importants.

⊗ **PRÉDATEURS.** Des tas de créatures dangereuses traînent dans la région qui ne considèrent pas les humains comme les maîtres de la terre : un gros ours cornu ? Une pieuvre-panthère ? Une petite bande de chiens des arbres ? Pas besoin d'aller jusqu'au combat : une petite course-poursuite, un jeu de cache-cache, du stress et de la peur...

⊗ **RELIEF.** Certains chemins s'achèvent en cul-de-sac, fermés par des talus, des abrupts ou des falaises qu'il faut descendre ou escalader si on ne veut pas faire de longs détours. C'est à chaque fois une épreuve de vigueur et d'agilité pour ne pas tomber et se faire mal. Heureusement que l'on peut s'entraider et coopérer.

⊗ **VÉGÉTATION ÉPAISSE.** Les sous-bois sont très épais et les plantes peu coopératives. Certaines portent de longues épines (capables d'infliger des dégâts, de déchirer les habits, de percer les gourdes ou d'abîmer le matériel) ; d'autres sont toxiques et provoquent des démangeaisons insupportables ou des difficultés respiratoires.

## SCÈNE 2. CHAT ET SOURIS

(**ACCROCHE**) En milieu de journée, les aventuriers, toujours accompagnés par un Arsenio fiévreux, pénètrent dans un bois dont la majorité des arbres sont des merisiers rouges. Ils arrivent bientôt en vue de **LA DERNIÈRE MAISON ELFIQUE** – un grand bâtiment sur un seul niveau, installé à flanc de colline au milieu des arbres. L'endroit, construit en bois noir, rouge et blanc, sculpté de motifs floraux et animaliers, est abandonné depuis longtemps si on en croit son aspect terne et légèrement dégradé. On ne sent rien ici du calme et de la sérénité des habitations elfiques. Soudain, des cris et des appels retentissent.

(**CONTENU**) Les aventuriers sont confrontés à une situation dont ils ne peuvent pas instantanément comprendre les tenants et les aboutissants. À eux d'observer les circonstances et de prendre des décisions, bonnes ou mauvaises.

Un groupe de **BRIGANDS** est arrivé l'avant-veille, dans le but de piller l'endroit – nous verrons pourquoi tout à l'heure. Ils n'étaient pas particulièrement pressés et ont pris le temps d'examiner l'endroit et de le fouiller en détail. Une partie des brigands est reparti au cours de la journée précédente, mais d'autres ont choisi de rester encore le temps de s'attaquer à un coffre-fort difficile à ouvrir. Malheureusement pour eux, le gardien des lieux est revenu dans la nuit : un énorme **CHAT ELFIQUE**, gros comme un lion, solitaire depuis trop longtemps et pas du tout aimable.

Les brigands sont piégés dans la maison. Le chat est dehors et en a déjà croqué un ou deux. De quel côté se placent les aventuriers ? Réagissent-ils en attaquant « le monstre » pour sauver les « humains » ? Ou font-ils attention aux circonstances (un chat elfique qui semble protéger un lieu elfique d'intrus qui n'ont rien à faire ici) ? Arsenio est trop mal en point pour être d'une quelconque utilité, bien qu'il puisse, si les circonstances le nécessitent, communiquer avec le chat elfique.

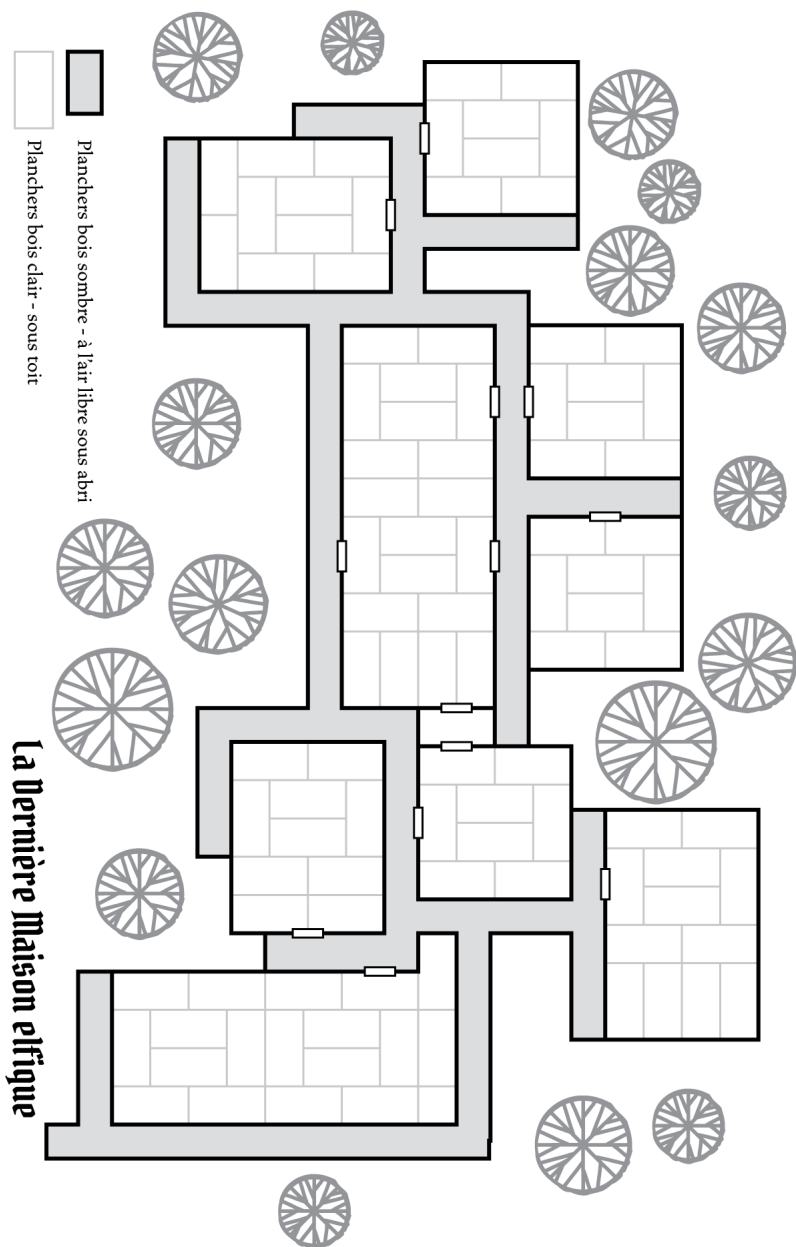
(**REBONDISSEMENT**) D'une manière ou d'une autre, toute cette agitation provoque l'irréversible : une partie de la maison elfique **S'EFFONDRE**, transformant l'artistique charpente sculptée en immense jeu de mikado. Des brigands sont coincés dessous qui appellent à l'aide ; le chat elfique tourne en rond, paniqué et désespéré. Il faut sauver les uns et calmer l'autre ! La maîtresse de jeu est invitée à placer le rebondissement au meilleur moment, avant que les aventuriers ne se fassent manger par le chat ou avant qu'ils ne le tuent, par exemple. Peut-être donner des signes avant-coureurs de l'évènement au cours de la confrontation ?

**NOTE** : il est possible de récompenser les joueuses, si elles ont été astucieuses et sages, en leur permettant de trouver une ou deux potions magiques et, pourquoi pas un objet magique, dans les ruines de la maison.



**LES BRIGANDS** (une grosse demi-douzaine). Niv1, Def13, MV12. Armes (1d8+2). C'est pas moi (avantage à tous les jets de baratin).

**LE CHAT ELFIQUE**. Niv4, Def14, MV18. Deux griffes (1d6+1) et morsure (2d8+4). Vision dans le noir ; Étreinte (si les deux griffes touchent la même cible, le chat inflige automatiquement les dégâts de sa morsure) ; Escalade (avantage aux jets de manœuvre pour escalader les arbres et passer de branches en branches) ; Discrétion (avantage à tous les jets pour se cacher et se déplacer en silence).



### SCÈNE 3. LES AVENTURIERS DU MIROIR PERDU

(**ACCROCHE**) Les brigands, une fois sortis de sous les décombrent, remercient les aventuriers. Ils sont prêts à tout raconter. Ils ne sont pas là par hasard. Il viennent du **MESNIL-EN-LYRE**, une petite ville en bordure du royaume. Ils ont été engagés pour récupérer un objet dans les ruines, un grand miroir en argent poli qui pendait au mur de l'ancienne forge. Une partie de l'équipe est repartie la veille avec le miroir pour le ramener à l'employeur : un humain nommé **EYNON MAINS-NOIRES**.

(**CONTENU**) Arsenio convainc les aventuriers de se rendre au Mesnil-en-Lyre pour en apprendre plus sur **CET ÉTRANGE MIROIR EN ARGENT** et la raison pour laquelle Eynon le veut. Lui-même va retourner à la Bastide pour se soigner – il n'est vraiment pas bien. Le chat elfique l'accompagne. Les brigands peuvent accompagner les aventuriers jusqu'à la ville. Au cours du **VOYAGE**, les aventuriers peuvent connaître une ou plusieurs **PÉRIPÉTIES**, à choisir dans la liste ci-dessous. Leur nombre et leur développement est laissé à l'appréciation de la maîtresse de jeu selon le temps disponible. Si la séance est déjà bien avancée, il est aussi possible de faire une ellipse et de passer directement au rebondissement pour finir sur un cliffhanger.

(**REBONDISSEMENT**) Dès après leur arrivée en ville, les brigands disparaissent soudainement dans les ruelles et abandonnent les aventuriers à eux-mêmes. En posant quelques questions aux habitants, ces derniers peuvent rapidement obtenir deux informations :

⊗ **EYNON MAINS-NOIRES** est le chef d'une bande de criminels et de bandits qui écument les routes de la région.

⊗ **ALYSSAR VOUTECIEL**, le seigneur elfe du château, vient juste de mourir dans des circonstances étranges et la ville est sens-dessus-dessous.

1d6	Péripéties de voyage
1	Les aventuriers attentifs peuvent s'apercevoir que les brigands qui les accompagnent font très attention aux endroits où ils passent. // <i>Des stèles gobelines dédiées à la déesse du sauvage parsèment la région. Il faut passer à gauche d'elles pour bien faire ; passer à droite marque le fautif d'une malédiction. Si les aventuriers se laissent avoir, ils ont un désavantage à tous les jets d'une des caractéristiques, tirée au hasard jusqu'à ce que quelqu'un puisse enlever la malédiction.</i>
2	Soudain, les aventuriers sont grossièrement insultés par deux énormes types, des ogrillons, armés de grands arcs lourds et vêtus de fourrure et de peaux. // <i>Ce sont deux chasseurs qui pestent parce que les aventuriers ont fait fuir un gros animal qu'ils traquaient depuis plusieurs heures. En dehors des insultes, ils ne sont pas particulièrement agressifs, juste très énervés.</i>
3	Une nuit, les aventuriers entendent de curieuses lamentations, des chants beaux et désespérés qui emplissent les ténèbres d'une mélancolie insoutenable. // <i>Un petit groupe de fées procèdent aux funérailles sous la lune d'un lutin ancien et respecté. Elles n'apprécient pas d'être impoliment dérangées, mais si les aventuriers sont patients et respectueux, elles partagent avec eux un peu de leur ambrosie à la fin de la cérémonie.</i>
4	Les aventuriers devraient toujours faire attention à leur environnement (les brigands aussi d'ailleurs. L'un des brigands crie soudain de s'arrêter ! // <i>Le groupe est en plein milieu d'un champ de fougères de feu et le vent s'est mis à souffler. Les spores des fougères de feu sont un poison de contact terrifiant, qui met les nerfs de leurs victimes à vif pendant plusieurs jours. Pour s'en sortir, il faut soit trouver une solution imaginative, soit réussir un jet de manœuvre (pour avancer sans bouger les fougères) et un jet de sauvegarde (quand les spores commencent à toucher la peau). Les aventuriers qui ratent l'un des deux jets subissent 1 dégât aggravé ; sur deux échecs, c'est 1d4 dégâts aggravés.</i>
5	Les brigands entraînent les personnages dans une direction inattendue. Faut-il leur faire confiance ? // <i>Ils connaissent un raccourci qui peut faire gagner plusieurs heures de marche, mais implique de traverser une série de galeries souterraines où il est facile de glisser et de se faire mal. Aux aventuriers de décider s'ils prennent le risque ou pas.</i>
6	Des bruits terrifiants et des cris de peur retentissent soudainement dans la forêt. // <i>Ce sont les deux chasseurs ogrillons qui courent pour sauver leur vie. Ils sont tombés sur un prédateur plus dangereux qu'eux-mêmes qui escompte en faire son quatre heures. Rat des marais géant (Niv5, Def18, MV12 ; Deux griffes (1d8+1), morsure (1d8+1) et queue (1d8+1) ; Amphibie ; Immunisé aux maladies ; Décharge d'acide (trois fois par jour, action gratuite, 1d8 dégâts à toutes les créatures dans une zone de 3 pas sur 3). Les ogrillons (niv2) combattent aux côtés des personnages (ils s'appellent Grisvald et Esmon).</i>

## ACTE II. LE MESNIL-EN-LYRE

### SCÈNE 4. FUNÉRAILLES

(ACCROCHE) QUELQUES JOURS ONT PASSÉ. Les aventuriers se sont installés dans l'une des taberges de la petite ville, ont commencé à poser des questions et recherchent Enyon Mains-Noires – sans succès pour ces deux dernières tâches. Entretemps, le fils du seigneur Alyssar est revenu au château et aujourd'hui ont lieu les funérailles de son père, auxquelles assistent les aventuriers.

(CONTENU) LA PROCESSION FUNÉRAIRE quitte l'église, après une cérémonie touchante et prend la direction du cimetière. Le seigneur Alyssar était plutôt apprécié en général, grâce à ses qualités de diplomate et de négociateur. Une petite foule suit le convoi, mais bon nombre de personnes se sont installées au long de la route. Le fils d'Alyssar – un elfe nommé **BERWYN** – et une petite garde d'honneur chevauchent derrière le corbillard.

Soudain, un homme apparaît, jaillissant d'une ruelle, brandissant une sorte d'objet argenté. Aussitôt les deux cavaliers les plus proches de lui, deux elfes, tombent au sol, morts. Le cheval de Berwyn se cabre et emporte son cavalier au galop. L'homme disparaît dans la ruelle.

Les aventuriers sont, bien entendu, invités à le poursuivre, à moins qu'ils ne tentent d'aider Berwyn qui semble mal en point sur son cheval.

Tous les aventuriers qui poursuivent l'inconnu peuvent effectuer un jet de manœuvre. C'est un jet de groupe et il faut compter les succès comme suit :

Si tout le monde échoue	Une occasion de coincer le méchant.
Si plus de la moitié échoue	Deux occasions de coincer le méchant.
La moitié ou plus réussit	Trois occasions de coincer le méchant.
Tout le monde réussit	Quatre occasions de coincer le méchant.
Par 20 naturel	Une occasion supplémentaire.
Par 1 naturel	Une occasion de moins.

En vérité (comme indiqué dans le rebondissement), il est normalement impossible de coincer véritablement le méchant – mais chaque occasion va livrer une information particulière sur lui, qui pourra servir plus tard. L'idée ici est de laisser les joueuses entraîner leur imagination à trouver des solutions pour chaque situation. À chaque fois, l'homme trouve une solution de son côté pour laisser la poursuite se continuer – il faut traiter tout cela comme un échange narratif, avec quelques jets de dés pour faire plaisir aux joueuses. Attention : si l'issue est déjà décidée, ça ne veut pas dire que les joueuses sont impuissantes ni qu'il faille leur faire sentir cette impuissance. Bien au contraire. L'homme ne se soustrait aux efforts que de justesse et les joueuses sont récompensées par des renseignements.

1d6	Occasions
1	L'homme s'engage dans une longue ruelle encombrée de caisses et de morceaux de bois de construction. Il faut slalomer entre les obstacles, les sauter ou les enjamber.
2	L'homme, qui avait pris de l'avance, est coincé devant une porte fermée et il en trifouille la serrure (c'est un passe-partout). Le gluon de la porte finit par le laisser passer au dernier moment alors que les joueuses foncent pour l'attraper !
3	L'homme s'est enfoncé dans les caves du pâté de maison. Elles communiquent entre elles et c'est un vrai labyrinthe. Par où est-il passé ? Où va-t-il réapparaître ?
4	L'homme pénètre par la porte arrière d'un atelier de ferblanterie et fonce vers la porte de devant. Il y a des outils et des machines partout, des petits fourneaux incandescents, quelques ouvriers surpris. C'est le chaos au sein d'un environnement potentiellement dangereux.
5	L'homme traverse une place en courant. Les cavaliers de l'escorte sont à sa poursuite, mais c'est rapidement le désordre, avec des chevaux qui courent dans tous les sens, des cavaliers elfes désarçonnés et hors d'état d'agir.
6	L'homme s'empare d'un cheval. Il est bon cavalier et prend la route d'Elbeuf.

Les **INFORMATIONS** que les aventuriers peuvent tirer de la poursuite sont les suivantes. La maîtresse de jeu peut les livrer dans l'ordre qu'elle désire.

☞ L'homme est lourdement tatoué, à tel point que ses mains et ses bras paraissent noirs d'encre.

☞ L'objet qu'il porte est un miroir en argent qu'il a recouvert d'un drap, grand comme une feuille A3 (et non, comme il est en métal, sans vitre, il ne peut pas casser). Les aventuriers elfes se sentent mal et sont pris d'étourdissement quand ils s'approchent du miroir.

☞ L'homme porte de hautes bottes, montant à mi-cuisses, qui semblent avoir été régulièrement mouillées au moins jusqu'aux genoux. Il laisse derrière lui une curieuse odeur d'humidité et de moisissure.

☞ Dans la poursuite, l'homme perd un petit médaillon qu'il portait autour du cou. À l'intérieur se trouve le portrait miniature d'une très belle femme.

☞ À un moment, sans doute pour échapper aux aventuriers, l'homme semble se téléporter sur quelques pas. Il possède visiblement des capacités de moine !

**(REBONDISSEMENT)** Au moment où les aventuriers parviennent presque à s'emparer de l'homme, celui-ci brise une fiole contre un mur ou sur le sol. S'en échappent soudain d'épaisses fumées qui prennent bien vite l'apparence d'une créature monstrueuse qui attaque. Les aventuriers étant bien occupés, l'homme s'échappe (si besoin, toutes les joueuses reçoivent un point d'aventure pour le *deus-ex-machina*).

**LE MONSTRE DE LA FIOLE** (une espèce d'humanoïde à tête de phacochère, des ailes et une longue queue massive). Niv3, Def14, MV12/24 (vol). Deux griffes (1d4+1) et queue (1d10+2). Attaque en passant (Quand la créature se déplace, elle peut effectuer une attaque de griffe contre chaque adversaire sur son chemin).

## SCÈNE 5. CONSEIL DE GUERRE

(**ACCROCHE**) Les aventuriers se tiennent dans la grande salle du château, face à un **SEIGNEUR BERWYN** assis dans un grand fauteuil et visiblement peu en forme. À ses côtés se tiennent ses conseillers : **DOINRY**, une magicienne elfe, et **CRIDAN**, un guerrier elfe qui est aussi le chef de la garde. C'est un conseil de guerre et les actions des aventuriers justifient leur présence à celui-ci tout autant que les informations qu'ils peuvent apporter.

(**CONTENU**) Au cours de la discussion qui a lieu, voici les informations que les joueuses peuvent obtenir et les décisions ou demandes qu'exprime Berwyn. Les avis des joueuses sont, bien entendu, pris en compte et c'est elles, autant que possibles, qui mènent la conversation.

⊗ **ENYON MAINS-NOIRES** est un hors-la-loi et un bandit de grand-chemin qui agit sur les routes du royaume depuis longtemps. Il a été, à plusieurs reprises, à ça près d'être capturé mais s'est toujours échappé des griffes de la justice. Nul ne sait où il se cache.

⊗ **ENYON** détestait le **SEIGNEUR ALYSSAR** et avait publiquement juré qu'il le verrait mort.

⊗ Le plus intéressant, c'est le miroir. D'après Doinry, ce serait le « **MIROIR SANS REFLET** », un artefact maudit tueur d'elfe. Nul ne sait comment c'est arrivé, mais c'est lui qui a provoqué la chute de la Dernière Maison elfique des bois de merisiers rouges. C'est vraiment un fléau pour le peuple elfique depuis de nombreuses générations.

⊗ La seule manière de le détruire serait, dit-on, de le soumettre à un bain **ACIDE ÉLÉMENTAIRE**. Oui, tout à fait, comme le souffle d'un **RAT DES MARAIS GÉANT** (cf. les péripéties du voyage de la scène 3) – pour peu qu'on ose affronter une telle créature et se tenir devant elle en brandissant le miroir !

⊗ Reste à trouver le moyen de s'emparer du miroir...

(**REBONDISSEMENT**) Les portes de la salle s'ouvrent et quatre gardes conduisent un homme attaché devant le groupe. Les aventuriers reconnaissent l'un des brigands avec qui ils sont revenus en ville et qui leur doit la vie. Son nom est **BURHELM**. Il connaît l'emplacement du refuge d'Enyon et accepte d'y conduire les aventuriers en échange de sa grâce. Berwyn suivra avec ses troupes, à une heure d'intervalle, pour que les aventuriers aient le temps de s'emparer du miroir et de l'emporter au loin.

## SCÈNE 6. LA GARDIENNE DE LA BRASSE

(**ACCROCHE**) Ellipse. C'est la nuit et il pleut. Les aventuriers sont coincés sur un îlot au milieu **DES MARAIS DE LA BRASSE**. Ils sont entourés de bras d'eau et de vasières dans toutes les directions – s'il est possible de progresser sur des bouts de terrain relativement secs qui pourraient servir de pâture à toutes sortes de bêtes, le marais est un véritable labyrinthe où il est aisé de se perdre si on ne connaît pas les chemins. Le souci, c'est que Burhelm gît contre un arbre, inconscient : il a été mordu par **UNE VIPÈRE DES EAUX** et il est en train de mourir.

(**CONTENU**) Les aventuriers peuvent chercher plusieurs solutions pour sauver Burhelm : il existe des plantes contre le poison ; on peut effectuer une prière à la déesse de la vie ou utiliser une capacité de guérisseur... Laissons les joueuses trouver une manière de faire et accordons-leur cette petite victoire.

Soudain, une voix retentit dans le dos des aventuriers, tout occupés à s'occuper du brigand repent. C'est **UNE JEUNE FEMME**, habillée d'une robe en peau de reptile et montée sur un crapaud géant. Elle vient de sortir de l'eau et récite lentement **LE POÈME** ci-contre avant d'y retourner.

*Voyager en la Brasse peut te coûter la vie  
Contenter la gardienne est un jeu astucieux  
Qui te tient éveillé jusqu'au bout de la nuit  
Sauras-tu lui donner de beaux têtards trois yeux*

*Un papillon pas né une branche de roseau  
L'incarnat délicat de quinze salicaires  
Un petit galet d'or oublié sous un pot  
Le reflet de la lun' la peau d'une vipère*

*Un souvenir perdu le récit d'une bataille  
Trois bonds et un hurra au-dessus d'un grand feu  
Un petit bain de nuit tout nu tous à la baïlle*

*Une échalote hachée mélangée à du riz  
D'une grenouille pensive le soupir amoureux  
Et pour partir enfin un petit mot gentil*

Il suffit que les aventuriers réunissent ces éléments – en les cueillant ou en les ramassant, en effectuant les actions demandées ou simplement en en étant le témoin (comme pour le soupir de la grenouille). Un peu de recherche pour les mots compliqués, quelques descriptions, savoir qui fait quoi dans le groupe... et hop, le tour est joué. Ne pas oublier **LE PETIT MOT GENTIL** quand la gardienne revient à l'aube et cela fera une nuit bien occupée.

(**REBONDISSEMENT**) Si les choses sont bien faites, la gardienne offre à chaque aventurier un point d'aventure supplémentaire pour la journée à venir et les soigne de tous leurs maux, empoisonnements, blessures et ainsi de suite. Elle leur indique, d'un signe de la main, **UNE GROSSE LUCIOLE** qui va leur servir de guide jusqu'au repaire des brigands. Sinon, tant pis pour eux.

## ACTE III. LES MARAIS DE LA BRASSE

### SCÈNE 7. LE VOL DU MIROIR

(**ACCROCHE**) Les aventuriers observent **UNE ÉTRANGE CONSTRUCTION SUR PILOTIS** au milieu des marais. C'est un assemblage hétéroclite de cabanes et d'abris, de coques de barques et de bateaux retournées pour faire des toits. Tout est bricolé, château-branlant et ça ressemble à un labyrinthe, avec des escaliers, des passerelles, des demi-niveaux, des coins et des recoins.

Chaque joueuse peut donner à la maîtresse de jeu un élément d'information ou de description à propos du refuge. Elle peut inventer – presque – n'importe quoi qui a du sens, peut aider à la mission, leur donner des ressources ou des chances supplémentaires et ainsi de suite. Il suffira ensuite d'utiliser ces éléments comme on le souhaite.

(**CONTENU**) Il faut maintenant **CAMBRIOLER** l'endroit en essayant de ne pas se faire avoir. Les brigands sont au moins une vingtaine et il y a de **GROS VARANS** qui semblent monter la garde. Toutefois, tous les aventuriers reçoivent un point d'aventure supplémentaire : si les joueuses n'ont rien préparé, ce n'est pas le cas de leurs personnages. Ils ont un plan !

À chaque fois que les joueuses le souhaitent, elles peuvent dépenser un point d'aventure pour obtenir un effet, résoudre un problème, passer un obstacle. Il suffit de décrire comment les aventuriers ont **PRÉVU LA CHOSE À L'AVANCE** et comment ils avancent : peut-être de la viande avec un soporifique pour endormir les varans, peut-être des cordes et des grappins spéciaux pour passer sous la structure, au raz de l'eau, peut-être trouver un placard pour se cacher au dernier moment, et ainsi de suite. Tout est possible ! La maîtresse de jeu peut suggérer quelques idées, mais c'est aux joueuses d'être fines et astucieuses !

Dans tous les cas, les joueuses ne doivent pas oublier qu'elles doivent éviter de prévenir **ENYON MAINS-NOIRES**. Il ne faut pas engager le combat : seulement trouver le miroir, le voler et partir avec.

Enfin, n'oublions pas : ce sont les joueuses qui fixent **LE MOMENT DE LA JOURNÉE** à laquelle elles lancent l'opération.

La maîtresse de jeu peut choisir, tirer au hasard ou s'inspirer des **OBSTACLES ET PÉRIPÉTIES** suivantes – en les adaptant aux inventions des joueuses. Lance un dé : sur un résultat pair, note une coche. Au bout de trois coches, les aventuriers arrivent au bouclier et peuvent le voler. Une péripétie ou un obstacle de plus et ils sont au loin alors que les troupes du seigneur Berwyn se préparent à attaquer...

(**REBONDISSEMENT**) Alors que les aventuriers s'enfoncent dans les marais, éloignant le miroir sans reflet le plus possible des troupes elfes commandées par le seigneur Berwyn, ils entendent **UN HURLEMENT** de rage provenir du refuge des brigands !



1d6	Obstacles
1	De gros varans paressent, allongés sur les passerelles et les pilotis. // <i>Il faut se méfier, ils sont très agressifs et leur morsure est très douloureuse et ils peuvent toujours causer assez de fracas pour prévenir les brigands. Varans (Nivo (1d4pv), Defiz, MV12. Morsure 1 dégât aggravé).</i>
2	Des sentinelles montent la garde. // <i>Selon l'heure de la journée et la longueur de leur garde, elles sont plus ou moins attentives, mais leur position, bien choisie, les avantagent sérieusement. Comment échapper à leur détection ?</i>
3	Une expédition de chasse ou de pêche revient au plus mauvais moment, sur une longue barque à fond plat. // <i>Elle prend les aventuriers à revers et menace de les découvrir à tout instant. Trois brigands, au moins, sont à bord de la barque.</i>
4	Un énorme chien noir traîne à droite et à gauche. // <i>Il possède un odorat et une ouïe incroyable et ses aboiements sont rares mais particulièrement bruyants. Gros chien (Niv1, Defiz, MV12. Morsure 1d6+2. Vision dans le noir).</i>
5	Le cuisinier et son aide sont en pleine préparation du prochain repas. // <i>Ils n'arrêtent pas d'aller et venir, aléatoirement, à travers le refuge, pour trouver des ingrédients conservés ici, des herbes et des racines mises à sécher là ou encore des conserves entassées ailleurs.</i>
6	Le miroir, recouvert d'un drap, est à seulement quelques pas d'Enyon Mains-Noires. // <i>Il faut détourner son attention ou être d'une discrétion surnaturelle ! Le moment de lancer un sort d'invisibilité ?</i>

## SCÈNE 8. LE RAT DES MARAIS GÉANT

(**ACCROCHE**) Ellipse. **UNE GROSSE LUCIOLE** guide les aventuriers à travers les marais, don de la gardienne de la Brasse. Soudain, toutes les joueuses peuvent effectuer un jet de sauvegarde ! En cas d'échec, leur aventurier est soudain saisi d'une peur irrationnelle, d'une terreur qui leur serre le cœur – ils ne peuvent rien faire d'autre que rester là sans bouger ou prendre leurs jambes à leur cou, avec le risque de se noyer quelque part dans les marais. Ceux qui résistent à cette peur aperçoivent, dans le ciel au-dessus d'eux, la silhouette d'une **CRÉATURE VOLANTE**, un énorme ptérodactyle peut-être, monté par un cavalier inconnu.

(**CONTENU**) La créature cherche les aventuriers, attirée par le miroir sans reflet. C'est le spectre de la première victime du miroir, **LE FANTÔME D'UN ELFE**, asservi par le pouvoir de l'artefact. Son objectif est de récupérer le miroir sans reflet afin de l'emporter jusqu'au prochain lieu où il pourra sévir. Il ne sait pas pourquoi il le fait – il obéit simplement à l'invocation. Les aventuriers doivent lui échapper.

La luciole plonge soudain **SOUS L'EAU**. Si les aventuriers hésitent à faire de même, la créature spectrale descend bientôt vers eux en larges cercles. Une fois sous l'eau, ils découvrent qu'ils peuvent **LIBREMENT Y RESPIRER**. Les eaux des marais sont troubles, chargées d'odeurs étranges et inconnues. C'est l'occasion d'un petit périple dans un environnement inhabituel.

Au cours de ce **PÉRIPLE**, les aventuriers peuvent connaître une ou plusieurs **PÉRIPÉTIES**, à choisir dans la liste ci-dessous. Leur nombre et leur développement est laissé à l'appréciation de la maîtresse de jeu selon le temps disponible. Si la séance est déjà bien avancée, il est aussi possible de faire une ellipse et de passer directement au rebondissement.

(**REBONDISSEMENT**) Les aventuriers provoquent un **RAT DES MARAIS GÉANT**. Il faut que l'un d'entre eux ait assez de courage pour brandir le miroir face à la créature au moment où celle-ci crache son terrible acide. L'argent du miroir se met alors à bouillonner et à fondre. Le spectre dans le ciel plonge vers les aventuriers avec un effroyable hurlement. Au moment où il va les percuter, le miroir disparaît soudain, transformé en un nuage de papillons noirs qui se dispersent. Le spectre et sa monture monstrueuse subissent la même transformation et ne laissent que des coléoptères sombres dans leur sillage.

**RAT DES MARAIS GÉANT.** *Niv5, Def18, MV12 ; Deux griffes (1d8+1), morsure (1d8+1) et queue (1d8+1) ; Amphibie ; Immunisé aux maladies ; Décharge d'acide (trois fois par jour, action gratuite, 1d8 dégâts à toutes les créatures dans une zone de 3 pas sur 3.*

1d6	Péripéties du périple
1	D'énormes brochets pleins de dents pointues attaquent les aventuriers. // <i>Brochets géants (Niv2, Def13, MV18 (nage). Morsure (1d8+2).)</i>
2	Une sorte de sirène, le corps d'une femme et la queue d'une longue anguille, se mêle aux aventuriers, pleine de curiosité. // <i>C'est une naïade, une fée des eaux qui vient faire son marché et choisir son esclave pour l'année à venir. Elle choisit le plus charismatique de tous (puis le plus intelligent en cas d'égalité) puis tente de le charmer. Si la cible résiste ou si ses camarades font barrage, elle n'insiste pas, mais lance une petite malédiction – sa cible, une fois revenue sur la terre ferme, ne pourra pas sécher ses vêtements durant plusieurs jours.</i>
3	Des ruines émergent de la vase, les colonnes d'un temple antique peut-être. // <i>En fouillant la vase, un aventurier découvre un curieux objet. Est-il magique ? Quelle est sa nature ?</i>
4	L'un des aventuriers est soudain saisi par des herbes aquatiques. Il ne peut plus respirer. // <i>Ses camarades peuvent l'aider à se tirer de là. Chacun, y compris l'aventurier prisonnier, peut effectuer un jet de Vigueur par tour. L'aventurier perd 1d4+1 points de vie au début de chaque tour. Il faut réussir un total de cinq jets. Bien sûr, une bonne idée compte pour un jet réussi.</i>
5	La gardienne des marais apparaît et demande si tout va bien. // <i>Elle rappelle aux aventuriers qu'ils ne doivent pas tuer le rat qu'ils vont provoquer.</i>
6	Une ombre massive couvre soudain les eaux où nagent les aventuriers. Une longue lance plonge vers eux, les forçant à se réfugier dans le fond du marais. // <i>Le spectre porte un coup de lance à l'un des aventuriers au hasard – il bénéficie d'un bonus de +5 au jet. Si le coup porte, l'aventurier subit 1d4 dégâts aggravés tant la morsure du métal est glaciale.</i>

## SCÈNE 9. ÉPILOGUE

(**ACCROCHE**) Les aventuriers sont de nouveau dans la grande salle du château, face au **SEIGNEUR BERWYN** et à ses deux conseillers, **DOINRY** et **CRIDAN**. De nombreux villageois, gardes et soldats sont présents.

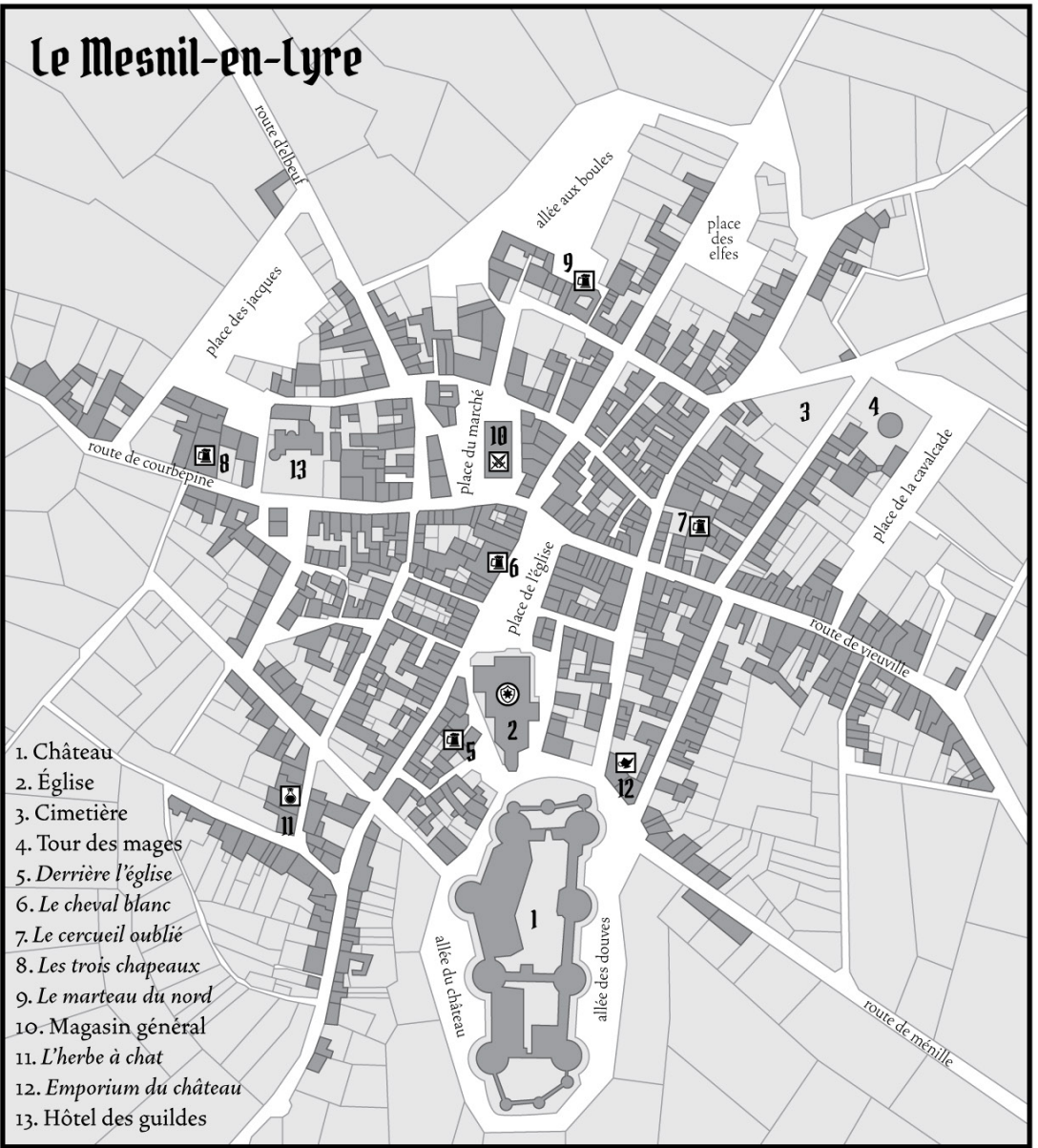
(**CONTENU**) Chaque joueuse lance un d8. Si la majorité d'entre eux obtient un résultat de 5 ou plus, le brigand **EYNON MAINS-NOIRES** a été capturé. Il est détenu dans les oubliettes du château en attendant son procès. Si la majorité d'entre eux obtient un résultat de 4 ou moins, le bandit est parvenu à s'extraire de la nasse, mais la majeure partie de sa bande a été capturée et il est en fuite.

Le seigneur Berwyn remercie les aventuriers pour leur action et les félicite pour leur héroïsme. Ce sont bien là les Cœurs Vaillants dont Argosia a besoin.

Ils peuvent rentrer à la Bastide la tête haute et demander leur récompense à **CÉLÉQUINE**, le patron de la maison des voyageurs. Le seigneur remet à chaque aventurier une médaille d'or et d'argent, frappée d'un arbre aux branches entrelacées d'un côté et de sept étoiles de l'autre. Il leur demande de lui remettre ces médailles en paiement.

L'aventure s'achève sous les applaudissements de la foule.

# Le Mesnil-en-Lyre



1. Château
2. Église
3. Cimetière
4. Tour des mages
5. Derrière l'église
6. Le cheval blanc
7. Le cercueil oublié
8. Les trois chapeaux
9. Le marteau du nord
10. Magasin général
11. L'herbe à chat
12. Emporium du château
13. Hôtel des guildes