

LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES ET ILLUSTRATIONS : John Grümph

Au programme de ce cinquième numéro :

LES OMBRES D'AVESNES

*Un bac-à-sable urbain,
écrit à l'origine pour les Merry Mushmen
pour accompagner la sortie de Crack!*

Une aventure pour des aventuriers niveau 1 ou 2

Aoesnes

- 1. Cathédrale d'Aoesnes
- 2. Eglise Sainte-Hadewidis-des-Morts
- 3. Eglise Saint-Wigold-des-Champs
- 4. La Conque d'Aoesnes
- 5. Le fer à cheval
- 6. L'étendard du saillant
- 7. Taberge de la pipe
- 8. Le sac et la pipe
- 9. Les trois demelleières
- 10. Le canard de la mère Diruq
- 11. La toue magique
- 12. Le bouc et le bœuf
- 13. Le bazar du centre
- 14. Le magasin du temple
- 15. L'Alkanor d'Angelot
- 16. Les herbes sous le château
- 17. Herboristerie de l'île
- 18. Apohticairerie générale
- 19. Emporium des petits objets magiques
- 20. Le Grand Séminaire
- 21. Le Mausolep
- 22. Les haras d'Heleburga
- 23. Le lazaret d'Aoesnes
- 24. La tour de guet
- 25. Les entrepôts sur la rivière
- 26. Le château



LES OMBRES D'AVESNES

Avesnes vient de connaître l'année la plus tragique de son histoire.

L'hiver dernier, une maladie magique a frappé le château, emportant le seigneur et toute sa famille, ainsi que bon nombre de chevaliers et de serviteurs. La ville elle-même n'a pas été épargnée, le temps que les clercs ne trouvent, pourtant rapidement, un antidote.

Au printemps, le royaume a été attaqué par des orques et ses armées ont été écrasées sur le champ de bataille, inaugurant une saison de razzia et de pillage. La horde orque a attaqué et sacqué Avesnes trois jours plein, incendiant de nombreux bâtiments, tuant et dévorant ses derniers défenseurs, emportant en esclavage ceux qui n'avaient pu fuir.

Cet automne, des crus historiques ont frappé à leur tour, suite à d'innombrables orages d'une intensité rarement connue, ajoutant encore aux destructions. Et, alors que l'hiver vient, que le royaume est désorganisé, que rôdent les troupes de pillards orques, que la famine et les maladies font leur apparition, que les morts-vivants et les goules sortent à la nuit tombée, que chaque jour arrivent de nouveaux réfugiés, un assassin ensablant Avesnes, laissant derrière lui des victimes horriblement mutilées et démembrées.

Les aventuriers sont des enfants du pays qui tentent de survivre au milieu des décombres. À moins qu'ils ne soient des soldats en déroute, leur moral anéanti par la défaite qu'ils ont connue et l'invasion de leur pays. L'un d'entre-eux est peut-être un lointain héritier du titre de seigneur du château, revenu ramasser le pouvoir vacant. Ou se sont de simples aventuriers de passage.

Les ombres d'Avesnes est un bac-à-sable urbain – trois factions majeures, quelques factions mineures, des lieux. Vous en connaissez le principe : à vous de trouver la meilleure entrée dans l'aventure pour les personnages, ce qui intéressera le plus les joueuses et ce qui vous excite particulièrement parmi toutes les intrigues et les péripéties évoquées dans les pages suivantes. Il suffit de trouver le début d'une des intrigues et d'en remonter le fil petit à petit, tout en mêlant les autres à chaque fois que possible.

LES FACTIONS MAJEURES

LE GRAND SÉMINAIRE

Avesnes abrite le grand séminaire du temple du dieu de la chance et des cités. On y forme les clercs qui serviront à travers tout le pays et bien au-delà. Ils y apprennent, bien entendu, la médecine et la psychologie, la cosmologie et la défense contre les forces du mal, mais aussi la comptabilité, le droit urbain, l'administration et l'architecture. Le séminaire est pratiquement désert aujourd'hui – de nombreux élèves ont péri en défendant la ville, d'autres sont retournés chez eux, d'autres encore ont rejoint les armées royales qui se reconstituent. Restent les élèves les plus jeunes et des professeurs.

Fabert, le directeur de l'école et grand-prêtre de la cathédrale d'Avesnes, dirige de facto la ville depuis la mort du seigneur. C'est un excellent administrateur, mais ce n'est pas un homme de guerre et il trouve plus difficile de gérer les oppositions politiques et une population rétive, en colère et affaiblie, qu'une bande d'élèves turbulents.

Le temple est riche et peut puiser dans ses coffres pour trouver, à prix d'or, des vivres ou des mercenaires, mais manque de moyens humains pour tout organiser. Par ailleurs, l'école abrite en son sein un traître, Frère Dicasse, qui est un servent de la déesse de la nuit – depuis des mois, il profite du chaos pour semer les graines de la non-vie dans les ruines de la ville, attirant les goules et constituant une funeste armée de squelettes et de zombies.

⊗ La rumeur court que le temple de la déesse des batailles va envoyer un grand-prêtre prendre les choses en main à Avesnes. Fabert a débuté une campagne épistolaire pour empêcher sa venue, avec moult arguments convaincants : on a certainement besoin de lui ailleurs, la cathédrale n'est pas en état de l'accueillir et ainsi de suite.

⊗ Le séminaire détient encore des échantillons liés à la maladie magique qui a frappé le château il y a tout juste un an. En grand secret, un petit groupe de professeurs a commencé à étudier la possibilité de modifier la maladie pour la destiner aux orques – et ainsi les éradiquer. Fabert n'est pas au courant de l'initiative. Qui sait s'il l'approuverait ou non ; Hedelburga (voir plus loin) se proposerait sans doute d'aller la répandre elle-même. Mais si cette tentative débouchait seulement sur une nouvelle infection tragique de la population de la ville ?

⊗ Fabert ne quitte presque plus ses bureaux et prend beaucoup trop de ses décisions sur la foi des rapports qu'on lui remet. Si son esprit d'analyse a commencé à saisir le manège des bandes de gamins de Gelfradus (voir plus bas) qui pillent ses convois frumentaires et imagine déjà des moyens de les battre à leur propre jeu, il n'a pas encore compris qu'une partie des informations qu'il reçoit sont désormais des mensonges concoctés par le voleur lui-même.

LES HARAS D'HEDELBURGA

Hedelburga est l'actuelle propriétaire des haras d'Avesnes, une institution de la ville depuis plusieurs générations. Les haras fournissent les meilleurs chevaux de guerre du royaume, des destriers et des palefrois pour les ordres de paladin et la cour royale. Hedelburga elle-même est une ancienne chevaleresse qui a pris la direction des haras à la mort de son père – c'est une femme énergique et volontaire, mais l'âge, les événements de l'année et la mort de ses deux fils lors de l'assaut de la ville par les orques, pèsent désormais dans ses décisions et sur son esprit.

Les haras ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient. Dans un premier temps, les employés ont pu sauver les chevaux en les emmenant dans l'arrière-pays, mais les haras ont été incendiés et, plus tard, la plupart des animaux ont été réquisitionnés par le grand maréchal du royaume – ne reste que les reproducteurs et les palefreniers les plus vieux tandis qu'on reconstruit lentement les stalles et les installations.

Hedelburga s'oppose énergiquement à Fabert, le grand-prêtre de la ville, qu'elle considère comme timide et pathétique. Elle a pris sur elle d'organiser la défense de la ville – hommes et femmes en âge de se battre sont forcés de rejoindre des groupes de miliciens qui patrouillent les rues la nuit et surveillent les accès à la ville. Elle fait appliquer la loi avec une main de fer, surtout sur les réfugiés de plus en plus nombreux, créant une rupture nette entre eux et les habitants de la ville et fragilisant l'unité commune – selon elle, la fin justifie les moyens et ce n'est pas être cruelle que d'obliger chacun à participer à l'effort commun. Elle verra certainement d'un très mauvais œil que des aventuriers viennent se mêler de ses affaires.

✂ Un pilori et une potence installés en centre-ville rappellent à tous que les lois d'Hedelburga sont appliquées avec vigueur. Il ne se passe pas une semaine sans une exécution ou des punitions publiques – pour vol ou pillage essentiellement, dès lors qu'un réfugié est surpris à fouiller les ruines ou les maisons abandonnées à la recherche d'une ressource pour les siens. Les tribunaux institués par la milice ne sont guère tendres avec les étrangers – y compris les aventuriers qui se feraient remarquer.

✂ Hedelburga est satisfaite : l'entraînement qu'elle impose à ses milices portent ses fruits. Les citadins à demi-paniqués se sont transformés en quelques mois en soldats passables, capables d'encaisser les horreurs d'un corps à corps sans plier et d'obéir rapidement aux ordres de leurs supérieurs. Elle redoute même que l'armée royale ne les enrôle de force. Il y a même une ou deux unités qui réunissent de vrais méchants, très efficaces, qui se sont révélés à eux-mêmes et adorent cette guerre.

✂ Hedelburga rêve encore de ses fils tués lors de la défense de la ville. Sa haine des orques aveugle son instinct tactique quand les humanoïdes monstrueux lancent des petits raids contre la ville. Elle ne voit plus le grand schéma des choses et réagit seulement avec de la rage et de la fureur, prête à sacrifier des soldats pour des victoires inutiles.

GELFRADUS ROUGE-ÉPINE

Gelfradus Rouge-épine est un criminel de la pire espèce, du genre qui se complaît du chaos actuel et prospère sur les ruines du monde. Avant les évènements, c'était un membre mineur de la guilde des voleurs locales – un peu proxénète, un peu bandit de grand chemin, un peu escroc, la parole facile et la brutalité sans effort. Il est resté bien caché avec ses pouliches durant le raid orque et n'en est sorti que pour constater que toutes les hiérarchies et les dettes anciennes s'étaient évanouies.

Il ne lui a pas fallu beaucoup de temps avant qu'il ne se mette à ramasser dans les maisons abandonnées tout ce que les orques n'avaient pas emporté. Il s'est installé dans les entrepôts abandonnés au bord de la rivière, avec une petite bande de voleurs survivants et consolide progressivement son pouvoir et sa richesse. Personne ne traîne par là depuis des années – même les orques se sont abstenus d'une visite – tant l'endroit semble précaire et fragile (une fausse impression, la construction sous-jacente est toujours solide). Bien sûr, il y a plus de passage maintenant et l'occupation des lieux est évidente, mais ce sont certainement des réfugiés.

Gelfradus est particulièrement populaire parmi les réfugiés – il leur fournit, occasionnellement, vivres et apothicats qu'il parvient à voler ailleurs. Et puis, il a une manière de parler aux gamins et aux orphelins qui les rassure et les fascine. Plusieurs bandes travaillent maintenant pour lui, espionnant, volant, brutalisant si besoin, parcourant les campagnes pour piller ce qui reste et désorganiser les secours, rançonnant les marchands et les artisans. Il s'est attiré la loyauté d'une large population, à force de faveurs et de menaces, mais sait qu'il reste vulnérable. L'ordre reviendra un jour, c'est certain, et ce jour-là, il devra être intouchable ici ou parti au loin avec sa fortune.

⊗ Il reste des gamins des rues qui tentent de rester indépendants, malgré les menaces physiques ou même les corrections. L'un d'entre eux, Aubin, un ancien séminariste, est plus véhément que bien d'autres et ne s'en laisse pas compter. Gelfradus hésite encore à faire un exemple, mais sa patience est à bout. À la tête de sa petite bande, Aubin a même réussi à débaucher plusieurs des gangers du voleur et il semble en savoir plus qu'il ne devrait.

⊗ Au fur et à mesure, Gelfradus a accumulé un petit trésor en objets magiques mineurs – des choses du quotidien comme une pelle à tarte qui découpe toujours les gâteaux équitablement ou un peigne à brushing parfait, mais aussi du matériel plus utile aux aventuriers comme une épée +1, un anneau +1, des bottes de vitesse et ainsi de suite. Il a même pu attribuer certains objets à ses lieutenants les plus proches.

⊗ Gelfradus a été approché par une goule qui lui a remis l'offre étrange de se partager la ville et de travailler ensemble. Le voleur ne sait pas exactement qui est derrière ce message (c'est, bien entendu, Frère Dicasse), mais il est tenté d'accepter – ne serait-ce que pour mettre un nom sur l'homme qui contrôle les morts-vivants d'Avesnes.

LES FACTIONS MINEURES

L'ASSASSIN

Retemeris n'a jamais été très sain d'esprit. C'est un type bizarre et effacé qui vivait avec sa mère et travaillait comme ouvrier ou cantonnier sur les chantiers de construction de la ville. Les tragédies qui ont frappé la ville l'ont durement secoué et sa maman est décédée au début de l'automne - paisiblement. C'est à ce moment-là que les voix dans sa tête se sont faites plus insistantes, plus présentes, quand le travail est venu à manquer et l'épuisement physique n'était plus suffisant pour les réduire à un murmure distant. Peut-être aussi parce qu'il a commencé à porter un vieux médaillon trouvé dans les tiroirs de sa mère...

Dans la journée, Retemeris traîne sans but dans la ville, invisible, un pauvre hère comme les autres. Il lutte contre ses pulsions, mais il arrive un moment où il doit y céder. Il tue, dépèce, tranche, coupe et laisse des corps horriblement mutilés, en partie dévorés parfois – laissant l'impression qu'il s'agit de l'œuvre d'un orque enragé.

⊗ Gelfradus sait qui tue en ville, mais tait l'information et s'est arrangé pour que le gamin qui la lui a racontée disparaisse au cours d'une virée dans la campagne. Il attend l'occasion d'utiliser Retemeris à son avantage, soit en le dirigeant vers des victimes précises en nourrissant ses pulsions, soit en révélant son identité pour devenir le sauveur de la ville.

⊗ Sans le savoir, Retemeris utilise des pouvoirs du dieu du meurtre pour accomplir ses crimes – s'approcher sans se faire remarquer de sa victime, disparaître sans laisser de traces, et ainsi de suite.

⊗ Retemeris emporte avec lui des petits objets appartenant à chaque victime, qu'il range dans une boîte bien cachée dans sa demeure. Ces souvenirs lui tiennent compagnie entre deux meurtres.

LES RÉFUGIÉS

Si Avesnes a subi destruction et massacre, c'est encore pire dans les campagnes et les villages environnants. Dès le début des événements, des réfugiés sont arrivés en masse. Au début, ils étaient bien accueillis, mais la générosité des habitants d'Avesnes est arrivée depuis longtemps à ses limites. Les ressources sont limitées pour tout le monde et les réfugiés n'ont guère plus que leur bonne volonté ou leur force de travail à apporter à la ville. Et du travail, il n'y en a pas.

Par ailleurs, les conditions de vie – dans des camps précaires au milieu des ruines, sans hygiène ni beaucoup d'eau potable – sont propices au développement des maladies et des parasites. C'est toute la population de la ville qui est ensuite impactée. Les clercs ne sont pas assez nombreux pour assurer une prophylaxie efficace.

⊗ Liodadra est devenue une figure importante pour les réfugiés depuis qu'elle s'est publiquement opposée à Hedelgurga lors d'une opération de sa milice. Ce jour-là, les choses auraient pu tourner au bain de sang sans le calme et le courage de la jeune femme. Liodadra tente d'organiser les réfugiés en une véritable force politique en les unissant contre l'ancienne chevaleresse.

⊗ Sans plus attendre, des réfugiés ont commencé à nettoyer et à dégager certaines ruines de la ville, récupérant des matériaux au passage pour reconstruire quelque chose. Cela inquiète non seulement les habitants, mais aussi Fabert et Hedelburga : une fois installés, quid des actes de propriétés, des héritiers et ainsi de suite ? L'avenir s'écrit maintenant, mais pas toujours à l'intérêt de tous.

⊗ Parmi les réfugiés se trouvent aussi des espions et des observateurs des royaumes voisins. Bien entendu, il serait malvenu que les souverains étrangers se jettent sur le royaume pour le dépecer juste après le départ des orques, mais on peut toujours préparer l'éventualité, n'est-ce pas ? Et puis toutes les informations commerciales restent bonnes à prendre. Avesnes est devenue un nid d'espion et de barbouzes, où personne n'est jamais loin d'un coup de couteau poli mais bien placé.

LES GOULES

Une douzaine de goules se sont installées dans les bâtiments en ruine de la ville, dormant au plafond des caves à l'abri de la lumière. La nuit, elles rôdent et observent, enlevant un malheureux ici et là pour aller le dévorer à l'abri. Elles ne sont pas là uniquement pour les friandises : l'ancien peuple nécrophage vénère la déesse de la nuit et accomplit ses sombres désirs. Sous la conduite de Sœur Jabnuz, les goules ont trois missions :

⊗ Surveiller Frère Dicasse, le protéger et l'assister quand il en manifeste le besoin ; s'en tenir éloigné sinon. Frère Dicasse a sa propre mission : lever des morts-vivants de manière anarchique et en grand-nombre pour constituer à la fois une armée potentielle et surtout détourner l'attention des goules qui doivent se faire aussi discrètes que possibles.

⊗ Identifier les acteurs politiques et les principaux décideurs de la ville. Le moment venu, au cours d'une seule opération, ils seront tués et dévorés au nom de la déesse – sans doute au moment où les orques lanceront un nouvel assaut d'envergure qui raserà la ville à jamais.

⊗ Profaner le mausolée et y dérober les reliques qui s'y trouvent. Pour le moment, cette mission est un échec. Sœur Jabnuz n'est jamais parvenue à pénétrer dans la bâtisse et s'arrache les cheveux pour trouver une solution.

LES ORQUES

Le royaume a déjà connu des raids orques par le passé. Aucun de cette intensité et cette longueur. Les chefs de guerre qui parviennent à organiser une horde sont rares. Les expéditions tournent court à cause des dissensions internes et des assassinats qui s'ensuivent. Cette fois, sous la conduite d'Oughan Kaj, les choses sont bien différentes. La horde a écrasé les armées royales et s'est répandue dans tout le pays. Ce n'est pas une guerre de conquête, seulement de pillage – Oughan Kaj organise, depuis les premiers jours, le transport du butin (ressources et esclaves) sur ses domaines dans les terres sauvages de manière à ce que ses troupes ne soient jamais encombrées et ralenties. Tant qu'ils ne seront pas directement menacés, les petites troupes conduites par ses lieutenants les plus loyaux, vont sans doute continuer à tourner dans le pays, revenant dans les régions déjà frappées pour prendre plus encore. Et ce sera très bientôt le tour d'Avesnes.

⌘ Les victoires et le butin sans précédent excitent la plupart des orques, entraînés dans une orgie de violence. Quelques-uns commencent à se plaindre. L'hiver est là qui prend son dû et clairseme les rangs ; leurs familles leur manquent, leur pays sauvage aussi. Ici, on n'est jamais à l'abri d'une opération coup de poing des troupes royales ou d'une embuscade montée par quelques paysans à demi-paniqués. Oughan Kaj fait régner une discipline stricte, mais les désertions se multiplient, parfois par sections entières.

⌘ Les prêtres de la déesse du sauvage qui entourent Oughan Kaj commencent à craindre le pouvoir qu'il accumule et qui menace leur propre influence. Le Kaj n'est pas dupe de leurs hésitations et prévoit de faire le ménage avant peu dans les rangs ecclésiastiques, histoire de convaincre les survivants de lui obéir. À moins que les prêtres n'agissent avant, mais en ont-ils encore la capacité ?

⌘ Oughan Kaj semble guidé par la déesse des batailles elle-même, comme si elle tournait le dos à l'humanité. C'est un stratège hors-pair qui a bien compris l'importance du train et de la logistique. Plus encore, au fond de lui brûle un feu qui le consume, un désir de vengeance contre ces humains, ces elfes, ces nains, ces gnomes, qui lui ont arraché jadis ce qu'il avait de plus cher – sa famille, ses enfants, ses proches – au cours d'une impitoyable expédition royale.

LES ARMÉES ROYALES

Les armées royales ont subi une défaite sans précédent dans leur histoire. Des milliers d'hommes et de femmes sont morts dès les premières batailles, emportés par des orques furieux et bien entraînés. Depuis six mois, les chevaliers survivants, sous la conduite d'un maréchal royal dépassé par les événements, tentent de rallier les survivants, de reconstituer des unités combattantes alors même que la logistique et les soutiens sont inexistants. Ici, la résistance fait de considérables sacrifices et accomplit d'héroïques prouesses, libérant des régions entières ; là, les contre-attaques ont été balayées sans pitié et les soldats qui ont échappé aux massacres connaissent la terreur et le désespoir d'un esclavage sans retour.

⊗ Des unités venues des royaumes voisins et des régiments de paladins affluent, toujours plus nombreux, pour porter secours au royaume. Les querelles se multiplient pour déterminer la hiérarchie du commandement, mais les premières batailles ont été livrées avec succès – des victoires mineures, certes, mais encourageantes.

⊗ Des assassins orques vont frapper au cœur du royaume, pour abattre le roi et ses principaux conseillers – si ce n'est pas déjà fait tandis que la nouvelle peine à arriver à Avesnes. Et peut-être vont-ils échouer.

⊗ Une augure s'est levée qui cherche les quatre, les sauveurs du royaume. De qui s'agit-il ? Quand arrivera-t-elle à Avesnes ? Est-elle une véritable augure ou seulement une vieille folle qui ne sait plus ce qu'elle dit. Des dizaines de pèlerins, affamés et miséreux, se sont mis à la suivre, répétant ses paroles les yeux brillants et appelant la providence à leur secours. Les autorités royales ne voient pas ce mouvement d'un très bon œil.

AVESNES

La carte représente Avesnes avant que les orques ne l'envahissent. La maîtresse de jeu est invitée à noircir les zones incendiées et à marquer les ruines – à elle de juger le degré de destruction qu'elle veut infliger à la ville. Elle peut aussi indiquer les endroits où se cachent les goules et les morts-vivants, les zones occupées par les réfugiés et ainsi de suite. Des observateurs orques se dissimulent certainement dans les bois alentours. Où ? Comment parviennent-ils à échapper aux patrouilles des miliciens ? La carte est un outil pour la maîtresse de jeu, qui l'aidera à donner corps aux aspects les plus tactiques de la situation – à elle de se l'approprier.

LE GRAND SÉMINAIRE

Les immenses bâtiments de l'immense séminaire abritent aussi de nombreux réfugiés. Ceux-là ne sont pas de la même classe que les pauvres hères qui se terrent dans les ruines. La plupart des occupants des lieux sont de riches marchands, de prospères paysans et leurs familles – des gens de bien, des honnêtes hommes, des personnes habituées au pouvoir. Ils ne quittent guère les limites des lieux, mais discutent déjà de la suite : nombreux sont leurs concurrents qui ont disparu dans la tourmente, les affaires qui se sont effondrées. Il est déjà l'heure de se partager le gâteau à venir, la reconstruction, les terres abandonnées et la force de travail des ouvriers et manouvriers sans le sou.

⌘ Les discussions n'empêchent pas les vieilles inimitiés de refaire surface. Les cliques se forment autour de haines anciennes, de vendettas peut-être. Frère Dicasse semant les graines de la zizanie, rapportant des discussions privées ou répandant des rumeurs imprécises, combien de temps avant que la violence ne s'empare des marchands et qu'ils ne règlent leurs querelles à la lame, au poison ou au travers de leurs gardes du corps ? Qui fera le premier geste pour se débarrasser à jamais de ses ennemis, façon Conjuración des Pazzi ?

LE MAUSOLÉE

Le mausolée abrite les tombeaux des fondateurs de la ville, quatre aventuriers qui devinrent respectivement paysan, éleveur de chevaux, grand-prêtre et seigneur du château. La légende dit qu'ils reviendront quand la ville aura à nouveau besoin d'eux. Pour le moment, rien ne s'est pas passé. Si le mausolée est protégé contre l'intrusion de créatures malveillantes – les orques et les goules n'ont pu fouler son sol – il arriva jadis qu'un magicien malhonnête lança un rituel pour bloquer l'éventuel retour des quatre aventuriers qui pourraient l'empêcher de mener ses noirs desseins. Il mourut de la main d'autres aventuriers, mais c'est une autre histoire.

⌘ La légende est-elle exacte ? Existe-t-il un moyen pour lever le blocage ? Ne risque-t-on pas aussi de dissiper les protections contre le mal ? Les tombeaux contiennent-ils encore les artefacts légendaires qui, dit-on, furent ensevelis avec leurs propriétaires ?

LE LAZARET D'AVESNES

Le lazaret d'Avesnes est un grand bâtiment qui a, presque par miracle – ou parce qu'il abrite une chapelle dédiée à la déesse de la vie – échappé aux destructions orques. Il a été en grande partie réquisitionné par l'armée royale qui y envoie ses blessés, officiers et chevaliers principalement, la plupart hors d'état de prendre part à de quelconques combats. Les guérisseurs font ce qu'ils peuvent pour s'occuper de la population de la ville et des réfugiés, mais leurs moyens sont de plus en plus limités – même Hedelburga commence à pester contre cet envahissement de soldats qui coûte cher à ses propres miliciens.

⊗ L'information n'a pas encore filtré, mais le sanctuaire de la déesse a arrêté de fournir son aide aux guérisseurs. Est-ce que la déesse s'est détournée d'Avesnes ? Son énergie est-elle simplement épuisée par les miracles demandés, après des mois de guerre outrancière ? Le sanctuaire aurait-il été profané par des ennemis – orques, goules – ou simplement par Frère Dicasse ? Les soignants, déjà épuisés, sont, à leur tour, gagnés par le désespoir.

LA TOUR DE GUET

À la confluence des deux rivières se dresse une ancienne tour de guet abandonnée depuis des années. On monte la garde à ses pieds, on s'abrite sous ses murs, mais personne n'y est entré depuis une éternité – on raconte qu'elle est hantée, que des stirges y logent, qu'elle est infestée par un limon vert et ainsi de suite. En vérité, elle fut construite par les fondateurs de la ville à l'endroit même où ils installèrent leur camp le premier soir qu'ils arrivèrent dans la région.

⊗ Quel secret se cache dans la tour ? Est-elle occupée par des monstres ? Est-elle le véritable héritage des quatre fondateurs d'Avesnes ? Si oui, quel est-il et quel exploit faut-il accomplir pour le mériter ? Est-ce que ce sera suffisant pour sauver la ville ?

LE CHÂTEAU

Au sommet d'une colline abrupte, le château domine la ville et permet de surveiller la région jusqu'à une grande distance. Lorsque les orques prirent Avesnes, ils purent s'emparer de la première enceinte, mais jamais du château lui-même où on avait tenté de réunir tous les enfants de la ville sous la houlette de quelques prêtres et prêtresses de la déesse de la mort (des fous et des enfants). Le château est resté un orphelinat depuis lors et accueille des dizaines de bébés et de jeunes enfants dont les parents ont disparu. Une petite troupe de paladin du temple de la déesse assurent désormais la défense du château et de son enceinte. Ils se tiennent à l'écart des affaires de la cité et restent neutres dans les querelles actuelles – leur seul objectif est de nourrir la marmaille et de la tenir en bonne santé.

⊗ Un tunnel court sous la colline et débouche près de la rivière, à l'entrée d'un ancien gué. Son secret a été perdu quand une grande partie des serviteurs du château sont décédés de maladie. Quelqu'un pourrait-il avoir vendu l'information aux orques ou lâché le secret sous la torture ? Gelfradus est-il au courant, lui qui sait tant de choses ? Le tunnel est-il seulement toujours praticable ?

BESTIAIRE

FABERT

Niv5, Def14 (chemise de maille), MV12.

Attaque : Masse +1 (1d8+1d4+2).

Spécial : Clerc ; Immunité aux charmes et enchantements (Permanent – Fabert est immunisé contre tous les effets magiques visant à contrôler sa volonté ou ses actes, à l'ensorceler ou à lui infliger des désavantages) ; Anneau de protection +1.

FRÈRE DICASSE

Niv3, Def13 (cuirasse sous la bure), MV12.

Attaque : Poignard lourd (1d8+2).

Spécial : Clerc ; **Animation des morts** (Action – Frère Dicasse anime et contrôle des squelettes ou des zombies dont la somme des niveaux ne peut dépasser la valeur de son propre niveau).

SÉMINARISTE (2d6)

Niv1, Def10 (uniformes du séminaire), MV12.

Attaque : Gourdin (1d8+2) ou arbalète (1d8).

Spécial : Remontés (Permanent – les séminaristes lancent 2d8 pour déterminer leur initiative).

HEDELBURGA

Niv6, Def18 (cotte de maille et bouclier), MV12/24 (à cheval).

Attaque : Epée+1 tueuse de gobelins (1d8+1d4+2) ou lance lourde (2d8+4).

Spécial : Bagarreur (Permanent – Hedelburga inflige automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire de son choix à portée) ; Charge (Bonus – Hedelburga, à cheval, se déplace de plus de la moitié de son mouvement et inflige 1d8 dégâts supplémentaires) ; Attaque en passant (Bonus – quand Hedelburga se déplace, elle peut effectuer une attaque contre chaque adversaire sur son chemin).

MILICIEU D'AVESNES (1d20)

Niv1, Def12 (armure légère), MV12.

Attaque : lance (1d8+2) ou arc (1d8).

Spécial : Tactique (Permanent – deux miliciens se liguent pour n'effectuer qu'une seule série d'attaques, mais avec un avantage)

GELFRADUS ROUGE-ÉPINE

Niv4, Def15 (cuirasse +1), MV12.

Attaque : Epée+1 (1d8+1d4+2) ou couteaux de lancer (1d4).

Spécial : Passe-partout (Permanent – Gelfradus possède les deux capacités de classe du passe-partout) ; Équipé (Permanent – Gelfradus a accès à toutes sortes d'objets magiques).

GARDE DU CORPS DE GELFRADUS (1d4)

Niv2, Def13 (cuirasse lourde), MV12.

Attaque : Gourdin (1d8+2) ou arbalète (1d8).

Spécial : Bagarreur (Permanent – les gardes du corps infligent automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire de son choix à portée)

AUBIN

Niv1, Def11 (Vif et rapide), MV12.

Attaque : Couteau (1d6+2).

Spécial : Points d'aventure (Permanent – Aubin possède un point d'aventure par jour).

dAC 11 (agilité exceptionnelle), HP 2d6 (7), +1 gourdin (1d6), ML 10, gamin des rues tête de mule.

GAMIN DES RUES (1d6)

Nivo, Def11 (vifs et rapides), MV12.

Attaque : Couteau (1d4+1).

RETEMERIS

Niv6, Def13 (vêtements de travail), MV12.

Attaque : Couteau (1d8+2).

Spécial : Protégé (Par le dieu du meurtre – prières à volonté) ; Impassible (Permanent – se rend sans histoire s'il est acculé).

LIODADRA

Niv2, Def11 (vêtements épais), MV12.

Attaque : Epée (1d8+2) ou lance lourde (2d8+4).

Spécial : Indomptable (Permanent – Liodadra bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs qui visent à la contrôler, la dompter, la calmer, la charmer et ainsi de suite. Elle peut effectuer un jet de sauvegarde même si elle est plus faible que son adversaire).

RÉFUGIÉS (2d10)

Nivo, Def10 (vêtements rapiécés), MV12.

Attaque : Couteau ou gourdin (1d4+1).

Spécial : —.

SŒUR JABNUZ

Niv4, Def14 (peau épaisse et caoutchouteuse), MV18.

Attaques : Deux griffes (1d8+2 + paralysie).

Spécial : Vision dans le noir ; Immunités vitales (Permanent – la goule est immunisée contre les effets des poisons, des maladies, de la faim, de la soif et/ou des conditions climatiques extrêmes) ; Paralysie (Permanent – sur une attaque réussie de la créature, la cible effectue un jet de sauvegarde ou elle est paralysée jusqu'au prochain répit. La cible est incapable d'agir, de parler ou de se déplacer, mais elle reste consciente de son environnement).

GOULES (1d4)

Niv2, Def13 (peau épaisse et caoutchouteuse), MV18.

Attaques : Deux griffes (1d4+1 + paralysie).

Spécial : Vision dans le noir ; Immunités vitales (Permanent – la goule est immunisée contre les effets des poisons, des maladies, de la faim, de la soif et/ou des conditions climatiques extrêmes) ; Paralysie (Permanent – sur une attaque réussie de la créature, la cible effectue un jet de sauvegarde ou elle est paralysée jusqu'au prochain répit. La cible est incapable d'agir, de parler ou de se déplacer, mais elle reste consciente de son environnement) ; Cupidité (Bonus - quand une goule parvient à paralyser une victime, elle abandonne le combat et l'emporte avec elle vers son antre).

ÉCLAIREURS ORQUES (2d4)

Niv2, Def13 (armure légère), MV12.

Attaques : Arme (1d8+2) ou arc (1d8).

Spécial : Vision dans le noir (Permanent) ; Bagarreur (Permanent – l'orque inflige automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire de son choix à portée).

CHIENS DE GUERRE ORQUES (3d6)

Niv3, Def15 (armure moyenne), MV12.

Attaques : Arme lourde (2d10+4).

Spécial : Vision dans le noir (Permanent) ; Bagarreur (Permanent – l'orque inflige automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire de son choix à portée) ; Méthodique (Permanent – l'orque porte une attaque différente à plusieurs adversaires à portée, tant que le total de leurs niveaux est égal ou inférieur à son propre niveau).

ASSASSINS ORQUES (1d4)

Niv4, Def14 (armure légère), MV12.

Attaques : Arme (1d12+2) ou arc (1d12).

Spécial : Vision dans le noir (Permanent) ; Bagarreur (Permanent – l'orque inflige automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire de son choix à portée) ; Discrétion (Permanent – l'orque bénéficie d'un avantage sur ses jets de discrétion).

OUGHAN KAJ

Niv9, Def20 (armure lourde +1), MV12.

Attaque : Grande lame (2d8+1d4+4).

Spécial : Vision dans le noir (Permanent) ; Bagarreur (Permanent – Ougahn Kaj inflige automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire de son choix à portée) ; Annulation de chance (Action – Ougahn Kaj interdit à une autre d'utiliser ses propres points d'aventure jusqu'au prochain repos) ; Méthodique (Permanent – Ougahn Kaj porte une attaque différente à plusieurs adversaires à portée, tant que le total de leurs niveaux est égal ou inférieur à son propre niveau) ; Meneur IV (Bonus – Ougahn Kaj donne un bonus de +2 en classe d'armure pour le tour à tous ses alliés en vue) ; Pas de côté (Mouvement – Ougahn Kaj se téléporte de son mouvement).

SOLDATS DU ROI (5d8)

Niv1, Def13 (cuirasse et bouclier), MV12.

Attaques : Arme (1d8+1d4+2).

Spécial : Aventurier (Permanent – le soldat possède une ou plusieurs capacités de classes d'aventurier) ; Discrétion (Permanent – le soldat sont souvent prudents et bénéficient d'un avantage sur ses jets de discrétion).

CHEVALIERS (2d4)

Niv3, Def17 (armure lourde), MV12/24 (à cheval).

Attaques : Arme (1d8+1d4+2) ou arme lourde (2d8+1d4+4).

Spécial : Aventurier (Permanent – le chevalier possède une ou plusieurs capacités de classes d'aventurier) ; Bagarreur (Permanent – le chevalier inflige automatiquement 1d4 dégâts par tour à un adversaire de son choix à portée) ; Charge (Bonus – le chevalier se déplace de plus de la moitié de son mouvement et inflige 1d8 dégâts supplémentaires) ; Attaque en passant (Bonus – quand le chevalier se déplace, il peut effectuer une attaque contre chaque adversaire sur son chemin).