

CHASSE AU DEMON

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5^{EME} EDITION.

*SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,
REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, REPUBLIQUE D'ANIMA.*

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 2**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsys (accessible au Joueurs)	3
Scenario résumé (pour le MJ)	4
Résumé détaillé.....	4
Conseils aux MJ	5
Acte 1 – La réunion des braconniers	6
1.1 Introduction.....	6
1.2 Arrivée sur les lieux de la réunion secrète.....	7
1.3 Entrer dans la réunion	8
1.4 La réunion	9
Acte 2 – Enquête et trajet jusqu’au lieu de rendez vous	13
2.Option-1 – Fouiller la Maison des Braconniers	13
2.Option-2 - Chercher des infos topographique	14
2.Option-3 - rencontre avec Henri Mestanio.....	15
2.1 Trajet vers la pierre dressée.....	16
2.2 La pierre Dressée	20
Acte 3 – Invocation démoniaque.....	21
3.1 Approcher de la grange.....	21
3.2 Entrer dans la grange	24
3.3 La grange et le rituel.....	26
3.4 Le combat	29
Conclusion	32
Suite possible : retour à Anima.....	32
SUITE Alternative : un retour compliqué	32

SYNOPSIS (ACCESSIBLE AU JOUEURS)

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Un groupe de braconniers semble se livrer à des activités louches impliquant l'utilisation de magie interdite. Vous devrez enquêter sur leurs activités pour découvrir ce qui se trame et décider de la conduite à tenir. Globalement le scénario permet plusieurs approches, de l'infiltration patiente et délicate au rentre dedans brutal.

Présentation rapide du monde :

Ce scénario vous emmène dans [la ville d'Anima](#) au cœur des [Républiques de Technomagie](#). Le [monde de Grörs](#)t est un monde où la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) sont en compétition.

Pour préserver la Magie Essentielle, les hommes des Républiques de Technomagie ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »). Dans les fait, une seule religion est tolérée : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants. Loin à l'Est d'Anima, la ville du Barrage sert de rempart contre les hordes des nécromants.

Loin de cette menace, [la République d'Anima](#) est une cité état, république oligarchique dirigé par un Sénat rassemblant les patriarches des familles les plus influente et riches.

SCENARIO RESUME (POUR LE MJ)

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario propose aux joueurs d'enquêter sur **un groupe de braconniers** se livrant à des **activités louches**, impliquant une [magie interdite](#). Globalement le scénario permet **plusieurs approches**, de **l'infiltration** patiente et délicate au **rentre dedans** brutal.

Dans un premier temps, les joueurs devront enquêter dans [le quartier de la Tannerie](#), tenter de **s'infiltrer parmi les braconniers**, et découvrir le lieu de leur **prochain rendez-vous occulte** : une grange à une demi-journée de marche de la ville.

En se rendant à ce rendez-vous, ils découvriront que **les braconniers se sont lancés dans une chasse au démon**. Pour cela, Ils ont capturé **une sorcière** et ils comptent bien la contraindre à **invoquer un démon** pour ensuite **le tuer et récupérer sa peau**. Mais leur plan risque de ne pas se dérouler *exactement* comme prévu... et les joueurs pourraient se retrouver **au centre d'une situation un peu chaotique**.

RESUME DETAILLE

Le scénario se déroule en trois actes, chacun comprenant des parties optionnelles

Acte 1 : La réunion des braconniers

- Les joueurs sont **approchés par un chasseur** qui leur apprend qu'un groupe de braconnier recrute des chasseurs pour une opération louche, impliquant une magie interdite. Cet indic pourra être un PNJ ou un Joueur (*Scurorso*).
- Les joueurs tentent de **s'infiltrer dans la réunion de recrutement des braconniers**. Ils peuvent alors choisir une approche discrète ou un raid en arme sur la réunion. Le résultat devrait être le même, découvrir le lieu du prochain rendez-vous occulte : un lieu-dit « **la pierre dressée** ».

Acte 2 : Enquête et trajet jusqu'au lieu de rendez vous

- Dans cette seconde partie les joueurs peuvent **obtenir quelques informations complémentaires** sur les braconniers et le lieu de rendez-vous.
- Ils se mettent ensuite en route, **jusqu'à un premier lieu de rendez-vous (la pierre dressée)** où un message les attend, menant au point de rendez-vous final (**La grange du vieux verger**).
- Lors de ce deuxième acte, le rythme se veut plus lent et plusieurs approches sont possibles, **laissant pas mal de liberté aux joueurs**.

Acte 3 : Invocation démoniaque

- Les braconniers sont **réunis dans une grange et tentent de contraindre une sorcière d'invoquer un démon**.
- Les joueurs ont plusieurs options : tenter de s'infiltrer ou d'attaquer ouvertement la grange pour mettre fin au rituel.
- L'acte 3 se conclut sur **un combat chaotique** entre plusieurs factions : les braconniers, les démons, la sorcière et les joueurs.

CONSEILS AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseil d'ordre généraux aux Maitres du Jeu intéressé par ce scénario.

- Globalement il s'agit d'un **scénario complet mêlant divers aspect (enquête / combat) et permettant différentes approches**. Il pourra cependant s'intégrer dans une campagne plus globale (« les Mains Disparues »). Certaines parties du scénario servent de **transition dans la campagne**, elles sont **optionnelles** et indiquée en **violet**.
- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **deux soirées de jeu**.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adapté à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévu pour un groupe de 5 joueurs (Moine, Guerrier, Roublarde, Clerc et Rôdeur). Si vous avez un groupe plus nombreux, n'hésitez pas à ajouter quelques ennemis en plus pour augmenter la difficulté.
- **Les PJs** : Des personnages joueurs « pré-tirés » sont fourni en annexe. Aucun n'est strictement indispensable au scénario, ce sont des exemples de personnage (seul l'un d'entre eux interviendra alors comme PNJ). En adaptant un peu l'introduction vous pourrez faire participer à peu près n'importe quel type de personnage. Lorsqu'il y a des informations spécifiques au PJs pré-tiré je l'ai noté en **orange**.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörsst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com (et notamment [la République](#) et la [Ville d'Anima](#)). Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté **en vert** les planche à utiliser pour chaque partie du scénar.

ACTE 1 - LA REUNION DES BRACONNERS

Cet acte 1 sert d'introduction et propose une première mission d'infiltration pour les joueurs.

1.1 INTRODUCTION

Plusieurs options sont disponibles pour lancer le scénario, selon les Personnages en jeu.

OPTION 1 : UNE MISSION DE L'ORDRE DES INQUISITEURS DU BARRAGE

Cette option permet d'introduire le scénario de façon plutôt neutre, sans lien trop fort avec un personnage et s'adaptera donc plutôt bien à un scénario « one-shot » avec un groupe d'aventuriers quelconques.

Utiliser le plan : Collégiale de la Rustintel

Les PJs pourront être contacté par [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) pour mener une enquête sur des activités louches dans le [Faubourg de la Tannerie](#). Si les joueurs ont déjà joué le scénario « Les Mains Disparues » le lien devrait être tout trouvé.

L'Inquisiteur Mastandi les informe :

- Un indicateur anonyme a signalé à **l'Ordre des Inquisiteurs** qu'une réunion secrète de braconnier doit se tenir ce soir même dans **un entrepôt du Faubourg de la Tannerie**. (il fournit une carte indiquant le lieu de rendez-vous)
- Il semblerait que ceux-ci compte utiliser de la **magie théurgiste interdite**.
- L'inquisiteur Mastandi demande au PJs de **mener l'enquête**, il pourra éventuellement (pour des joueurs novices par exemple) leur suggérer de **se rendre à la réunion et de tenter de s'y infiltrer** (ou laisser les joueurs se débrouiller).

OPTION 2 : INTRODUCTION PAR SCURORSO

*Cette option permet d'introduire le scénario via les personnages de **Scurorso**, **Desmonio** et **Federico**. Elle correspond à une introduction de scénario plus orienté « campagne » autour de ces joueurs.*

Le principe (cf. les [historiques de chaque personnage](#) pour plus de détail) :

- **Desmonio** rencontre un rôdeur (**Scurorso**) lors d'une soirée de beuverie. **Ils boivent, ils discutent.**
- **Desmonio** en dit un peu trop sur la mission précédente (Les Mains Disparues) et le fait que le groupe ait eu à **affronter de la magie théurgiste**.
- **Scurorso** en dit un peu trop lui aussi : on a récemment essayé de le recruter dans **un plan louche impliquant de la magie théurgiste**. Il connaît même **le lieu où doit se tenir la prochaine réunion** : **un entrepôt dans la Tannerie**.
- Ayant bien bu, ils se montent la tête et décident qu'il faudra mener l'enquête ensemble... **rendez-vous est pris pour le lendemain soir.**

1.2 ARRIVEE SUR LES LIEUX DE LA REUNION SECRETE

Si les PJs essayent de *se faire passer pour des braconniers* rejoignant la réunion. Leur faire faire en amont :

- Si utilisation de déguisement, un test de **Charisme (habillage)**,
- Plus éventuellement un test de **Dextérité (maquillage)**.
- Le **résultat le plus bas** donne la valeur du DD pour **percevoir le déguisement avec un test de Perception ou Perspicacité**.

DESCRIPTION APPROCHE : QUARTIER DE LA TANNERIE

Utiliser le plan : *La Tannerie*

Le lieu de rendez-vous se trouve dans le sud du *quartier de la Tannerie*, tout proche du *Fleuve des Morts*. Ici l'odeur âcre et pestilentielle de la tannerie se fait un peu moins forte.

La route du Fleuve est encore encombrée, des chariots qui se pressent d'entrer dans la ville après un voyage éreintant, et quelques voyageurs qui souhaitent quitter la ville avant la fermeture des portes. Vous croisez aussi des groupes de tanneuses qui ont fini leur service et qui déambule en groupe sur les quais avant d'aller se saouler dans un des bouges voisins.

La maison indiquée se trouve au fond d'une impasse, les bâtiments alentour sont principalement des entrepôts et quelques immeubles d'habitations assez pauvres.

[Option] Si les PJs font le tour, ils peuvent repérer qu'il y a deux entrées au bâtiment situé sur l'arrière (un grand entrepôt en bois) : une porte large pouvant laisser passer des chariots et une petite porte de service.

DESCRIPTION DE LA MAISON VUE DE L'EXTERIEUR

Dès que vous pénétrez dans l'impasse, le bruit incessant de la route du Fleuve s'estompe et vous vous trouvez dans un calme étrange. L'impasse est déserte et le pavé semble marqué du passage régulier des chariots.

La maison est une petite bâtisse en bois, un peu bancalée installée au fond de l'impasse. Il n'y a qu'une seule fenêtre et une porte sur l'avant. L'endroit n'a vraiment pas l'air engageant. A travers la fenêtre de mauvais verre teinté vous pouvez voir un peu de lumière à l'intérieur.

1.3 ENTRER DANS LA REUNION

Utiliser le plan : Entrepôt des braconniers

A : ENTREE

La porte s'ouvre **s'ils frappent** ou s'ils **attendent suffisamment longtemps devant**.

DESCRIPTION PORTE OUVERTE

La porte s'entrouvre et une **silhouette encapuchonnée apparaît** dans la porte entrebâillée. Derrière lui **la lueur d'une lanterne** vous parvient et vous pouvez voir qu'il pointe sur vous une **arbalète cachée** sous son **long manteau de drap vert**.

LE GARDE A LA PORTE

Le garde de la porte les accueille (profil : **Bandit**) « C'est pourquoi ? »

- Le garde fait un test de **Perception / Perspicacité** en **désavantage** (faible lumière)
 - Test de **Tromperie (mentir)** DD6 pour Scurorso, DD 12 pour les autres.
 - Test de **Persuasion** pour rentrer (pour celui qui parle) : DD 11

Si les PJs **sont découverts et/ou attaque**, le garde donne l'alerte, tente de fermer la porte et/ou d'attaquer pendant que les autres s'enfuient.

DESCRIPTION DE LA PIECE

Vous rentrez dans la maison, qui semble être **la demeure d'un pauvre hère**. Au centre de la pièce se trouve une mauvaise **table** en bois, sur laquelle est posée **une lanterne**, et un demi-saucisson. Dans un coin une **petite armoire fermée**. Il y a **une porte en bois au fond de la pièce (C)**, et un **rideau de tissu bleu/gris sale sur le mur de gauche** semble **mener à une autre pièce (B)**.

Il y a un **second personnage dans la pièce**. C'est un **homme assez grand**, vêtu de **vêtements de chasseur**, il porte une épée au côté et à l'air plus sûr de lui que l'homme qui vous a ouvert. Celui-ci se tient debout, avec un air ferme devant la porte. **Il vous dévisage avec un léger sourire**.

- Il s'agit d'un **Eclaireur**. Lui faire faire un test de **Perception / Perspicacité** pour percer les déguisements des PJs.
- **S'il perce à jour leur déguisement**, il renouvelle ses questions, puis **les laisse passer avec un air suspicieux**.

B : CHAMBRE DU GARDIEN

Une **chambre miteuse** avec une **odeur de moisi**. Le lit est une **mauvaise paille**, le **poêle est froid**, l'**armoire** contient quelques vêtements miséreux. Le **coffre** contient **des tissus dépareillés**, en fouillant bien on y trouve **11 PC**.

1.4 LA REUNION

Utiliser le plan : Entrepôt des braconniers

1.4.1 ARRIVEE DANS L'ENTREPOT

DESCRIPTION DE LA PIECE EN ENTRANT

Il s'agit d'un **entrepôt** où sont empilés des **caisses** et quelques **tonneaux**, un coin de la pièce est occupé par **plusieurs grande charrettes** et **deux lanternes** ont été posé pour éclairer la pièce.

Dans la pièce se trouve **6 hommes à la mine patibulaire (Bandits)**, en **tenu de chasseur** et **portant des armes** : arbalètes et épée courte principalement, l'un d'eux est appuyé sur une lance. Il vous **dévisage d'un air suspect**.

FOUILLE DE LA PIECE (A UTILISER SI BESOIN)

Les **caisses** contiennent des **tissus divers** utilisés pour **doubler les vêtements en cuir**.

Les **tonneaux** à l'entrée contiennent des **plumes**, ceux dans la réserve contiennent des **pigments** : rouge et brun.

L'armoire contient des outils divers.

LA REUNION COMMENCE

Peu après votre arrivée dans la pièce, la **porte au fond à droite** s'ouvre et **trois hommes (Eclaireurs)** en sortent avec **un air entendu**. Ils portent eux aussi des **tenus de chasseurs** et **une épée au côté**, l'un d'eux a également **un arc long**.

L'un d'entre eux, un **jeune homme d'une trentaine d'année, le teint halé, cheveux noirs, avec un visage fin**, monte sur une charrette pour **s'adresser à la foule** pendant que **les deux autres se positionnent de part et d'autre**.

DISCOURS DE VERTANO MALBURI – BRACONNIER EN CHEF.

« **Mes amis, merci d'être venus**. Comme je vous l'ai dit, nous avons une **opportunité** inespérée de s'offrir **un gibier qui nous rendra tous riches et puissants**. J'ai arrangé une petite **rencontre** par l'intermédiaire **d'une amie** et croyez-moi, j'ai **déjà vu les pouvoirs dont elle dispose**, vous ne serez pas déçu ».

« Mais pour l'instant il nous faut **compter nos forces**, voyons **qui est présent...** »

1.4.2 OPTION A : LES PJS ONT ETE DECOUVERT - INCIDENT ET COMBAT

Cette option est à jouer si **les PJs sont entrés** mais ont **été reconnus par l'éclaireur posté dans la pièce A**.

INCIDENT

Il **balaye la sale du regard** et **repère le groupe des PJs**, discrètement il **glisse quelque chose à l'oreille** d'un de ses comparses installés à côté de la charrette. **Celui-ci attaque** pendant que **tous les autres soit se barrent soit se battent**.

COMBAT

Il y a dans le bâtiment : **7 Bandits et 3 éclaireurs**. (En comptant le bandit et l'éclaireur positionné dans la pièce A).

Heureusement pour les PJs, **la majorité d'entre eux essaieront de fuir**, dans une grosse confusion :

- **Vertano Malburi (Eclaireur)** essaiera de s'enfuir en premier, en passant par la grande porte (et idéalement **il doit réussir** pour que **le scénario puisse continuer**).
- Seul **les 2 éclaireurs** qui accompagnaient Vertano essaieront de combattre et de tuer les PJs.
- Les **6 bandits** présent à la réunion (des petites frappes et braconnier qui ont, comme les PJs était invité chercheront avant tout à fuir et n'attaqueront que si on leur barre le passage).
- Selon comment le combat tourne, **le bandit et l'éclaireur dans la salle A** fuiront ou viendront **aider leurs camarades**.

RESULTAT DU COMBAT

Si à la suite du combat, les PJs ont capturé :

- **Un Bandit** : il ne sait **rien de plus que les PJs**, il a été invité à cette réunion et **plaidera sa bonne foi**.
- **Un Eclaireur** : En première intention, il n'en dira **pas plus que les Bandit**. Si on l'interroge un peu plus (**Intimidation DD 13** ou **Persuasion DD 16**) il sait que **Vertano** a en tête **un plan impliquant une sorcière**. Il n'en sait pas plus.

Equipement à récupérer sur les cadavres :

- Eclaireur 1 : 14 pA, épée Courte
- Eclaireur 2 : 8 pc, Arc Long, 10 Flèches, Epée Courte
- Bandit 1 : 6 po – Arbalète Légère, 10 carreaux
- Bandit 2 : 23 pc – Lance.
- Bandit 3 : 10 pc – Arbalète Légère, 10 carreaux
- Bandit 4 : 10 po – Deux Dague.
- Bandit 5 : 20 pc – Arbalète Légère, 10 carreaux
- Bandit 6 : 16 pa – Epée courte.
- Eclaireur de la Porte (salle A) : 18 pa – Epée Courte.
- Bandit de la Porte (salle A) : 9 pa – Arbalète Légère, 10 carreaux, Dague.

1.4.3 OPTION A-SUITE : FOUILLER LE BUREAU

Si les PJs décident **de fouiller le Bureau** (pièce **D** sur le plan).

Une pièce qui **semble servir de bureau**. La pièce est éclairée par **une lanterne posée sur le bureau**.

Bureau : Il y a un certain désordre sur le bureau, pas mal de papiers posé en tous sens. **Perception¹ DD 7** : Des indications ont été posées sur le bureau menant à la prochaine réunion **DD 12** : les autres papiers font référence à un commerce de tissu, sans lien avec l'activité des chasseurs, mais le commerce semble appartenir à Balbusio Malburi (frère de Vertano).

Note posée sur le bureau² : Mas d'Ortillo, Pierre Dressée, Demain, Minuit.

Coffre : il est verrouillé (**Force DD 17**) il contient **25 PO** et des **contrats** de livraison de tissus, plume, fil, etc.

Caisses : elles contiennent des **échantillons de tissus**.

Armoire : Presque vide, on y trouve tout de même un **grand manteau de pluie gris**, quelques **biscuits** et quelques **outils**.

Petite table : Elle semble avoir été utilisée par un enfant (la fille de Balbusio), quelques papiers couverts de petites écritures et de dessins enfantins.

Poêle : il est froid, en fouillant on peut trouver **la clef du coffre**. **Perception DD 14**.

¹ Lorsque j'indique plusieurs DD, il s'agit d'informations supplémentaires disponibles si le joueur réussit particulièrement bien son jet de dé. Il ne faut pas refaire faire une manœuvre.

² Dans le cas où les PJs ont raté leur infiltration de la réunion, cette note sera leur principal indice pour retrouver les braconniers.

1.4.4 OPTION B : INFILTRATION REUSSIE

Cette option est à jouer si **les PJs sont entrés** mais **n'ont pas été reconnus** par l'éclaireur posté dans la pièce A.

PRESENCE DE SCURORSO

Il s'arrête brièvement sur **Scurorso** :

- « Ah tiens, Scurorso, tu es venu finalement ? et qui sont tes compagnons ? »
 - « Bien, bien ».
-

FIN DE LA REUNION

« Je crois que **nous serons assez nombreux** pour cette opération ».

« Je ne peux **pas vous en dire beaucoup plus pour l'instant**, mais croyez-moi **les cuirs** que nous ramènerons nous rendrons **riches** ».

« Le rendez-vous aura lieu **demain, à minuit**, en dehors de la ville. »

« Pour atteindre le lieu de rendez-vous :

- Prenez **la route d'Argent** en direction des collines d'Argent
- En passant **aux fermes des Rases**, quittez la route d'argent **en direction du Nord-Ouest**.
- **Un peu avant** d'arriver à la **ferme du Mas d'Ortillo**, il y a une **pierre dressée**.
- **Vous y trouverez les indications** pour rejoindre le **lieu de rendez-vous**. »

« Je n'ai pas besoin de vous rappeler d'être **prudents et discrets**... »

« Messieurs **à demain**, et d'ici là **dispersez-vous** ! »

La réunion se conclut et **les PNJs se dispersent rapidement**.

- **Si les PJs capturent et interrogent** l'un des PNJs présent se référer à l'option 1 (Résultat du combat).
- **Si les PJs reviennent sur les lieux** dans la nuit pour fouiller l'entrepôt, se référer à 1.4.3 Option A-Suite : Fouiller le Bureau

ACTE 2 - ENQUETE ET TRAJET JUSQU'AU LIEU DE RENDEZ VOUS

L'Acte 2 sert de **transition**, il propose de **poursuivre l'enquête** pour mieux situer le lieu de rendez-vous des braconniers et de **faire la route** jusqu'au lieu de rendez-vous.

- Il peut être considéré comme **optionnel** si vous voulez **raccourcir le scénario**.
- Cette partie d'enquête peut également comporter le **risque** pour les PJs d'être **découvert par les braconniers**.

2.OPTION-1 - FOUILLER LA MAISON DES BRACONNIERS

Utiliser le plan : Entrepôt des braconniers

Il est possible de **retourner en journée à la maison** qui a servi à la réunion des braconniers. Cette option peut servir de **rattrapage** si les PJs n'ont pas réussi à découvrir le lieu de la réunion lors de l'Acte 1.

Note : un raid alerte les Braconniers qui surveillent discrètement la maison, les PJs seront donc attendus dans l'acte 3.

OBTENIR UNE ESCORTE OFFICIELLE

S'il demande à la **collégiale de la Rustintel**, **Federico** obtiendra une escorte armée (**5 gardes de la Phalange**) pour fouiller la maison et arrêter ses occupants.

- Gardes de la phalange : **Quart de Rang Roberto Vulivo**, Phalangiste : **Sergio, Niccolo, Julio**
- Ils sont équipé d'une **cuirasse d'acier**, une **épée courte** et une **tenue caractéristique** aux couleurs de la ville (jambe droite et bras gauche mauve, jambe gauche et bras droit blanc).

FOUILLER L'ENTREPOT

Pour la fouille de l'entrepôt, réutiliser le **plan** et les descriptions fournies à l'Acte 1.

Il s'agit d'un entrepôt qui stock et vend des produits de Tannerie (tissus, fourrage). En journée, le bureau est occupé par **Balbusio Malburi** et sa fille **Sylvia** qu'il garde avec lui pendant que sa mère **Elsa** travaille (elle est tanneuse).

En fouillant la maison ils peuvent trouver la note :

Note posée sur le bureau³ : Mas d'Ortillo, Pierre Dressée, Demain, Minuit.

CAPTURER ET INTERROGER LES PERSONNES PRESENTES SUR LES LIEUX

Balbusio reconnaîtra **l'écriture de son frère Vertanio**

Ils les arrêtent et les déferent à la **Collégiale** pour interrogatoire puis à la **Tour des Murmures** (prison). Ils ne savent rien. La nuit l'entrepôt est gardé par **Henri Ztatoti** un ami de son frère. Le gars est introuvable.

³ Dans le cas où les PJs ont raté leur infiltration de la réunion, cette note sera leur principal indice pour retrouver les braconniers.

2.OPTION-2 - CHERCHER DES INFOS TOPOGRAPHIQUE

Les PJs peuvent utiliser une partie de la journée pour rechercher des infos sur les lieux (Mas d'Ortillo, Ferme des Rases, Pierre Dressée) :

DANS LA BIBLIOTHEQUE DES DISNOVESE (FIONELLA)

- [Carte du territoire d'Anima](#).
- Peuvent trouver **localisation approximative de la Ferme des Rases** (mentionnée dans un ouvrage comme étant sur la route d'Argent).

A L'HOTEL DES TRAPPEURS

L'Hôtel des Trappeurs est le **siège du Syndicat du Cuir d'Anima**, la puissante **guilde des tanneurs d'Anima et de Félicendre**. ([Place des chasseurs, quartier de la Tannerie](#)).

- [Carte du territoire d'Anima](#)
- [Carte détaillée : Mas d'Ortillo](#)

A LA BIBLIOTHEQUE DE LA COLLEGIALE (FEDERICO), OU CELLE DE LA ZIGGOURAT (CISTALIUS).

Les PJs peuvent également essayer de consulter les archives de la [collégiale de la Rustintel](#) ou de la [Grande Ziggourat d'Anima](#), selon leur background.

- [Carte du territoire d'Anima](#).
- Mention des **pierres dressée** : de **lourdes pierres** qui ont été dressée dans **des temps anciens**. On soupçonne certaine d'être **liées à des pratiques religieuses** et à la magie **Théurgiste**. On les trouve souvent **dans les campagnes**. Certains paysans leur attribuent **des vertus magiques** ou au contraire **considèrent les lieux comme hanté**. Certaines ont été **renversées par l'inquisition**, mais elles restent malgré tout assez courante et demande **beaucoup d'effort pour peu d'intérêt**.

2.OPTION-3 - RENCONTRE AVEC HENRI MESTANIO

Utiliser le plan : Echoppe d'Henri Mestanio

Les PJs peuvent décider d'aller voir **Henri Mestanio, maître tailleur** (déjà rencontré dans **les Mains Disparues**⁴), pour avoir des **informations sur les braconniers**, et ce qu'il pourrait vouloir faire.

Il les reçoit dans son magasin. Et se montre intéressé par leur histoire.

Note : Par un *malheureux concours de circonstance*, Henri Mestanio se trouve être en contact avec les Braconniers et est intéressé pour acheter les peaux « exotiques » qu'ils ont promis. Si les PJs vont le voir, il **préviendra les braconniers en leur donnant le signalement des PJs**. Ceux-ci seront donc attendus dans l'acte 3.

SUR LES BRACONNERS

« Les Braconniers, sont un **fléau pour notre guilde**, ils faussent **le jeu du marché** et de la **libre concurrence**, ils faussent les prix avec leurs **peaux de seconde qualité** ».

SUR UN POSSIBLE COMLOT THEURGISTE CHEZ LES CHASSEURS

« Sans nul doute **un lien avec les sorcières** qui sévissent toujours chez les tanneuses, au Syndicat du Cuir nous essayons **de limiter autant que possible les interactions entre les pourvoyeurs de peaux (les chasseurs) et les tanneuses**. Mais que voulez-vous, c'est **impossible de contrôler toute la population** du Faubourg. »

« Je ne sais pas ce qu'ils peuvent vouloir faire, sans doute **quelque rituel impie et débauché** dans lesquels **cette racaille se complet** »

SUR LE LIEU DE RENDEZ-VOUS (SE MONTRERA INTERESSE DU LIEU DE RENDEZ-VOUS).

« Je **vois vaguement ou c'est** (peut leur indiquer sur une carte), mais je ne **connais pas** cet endroit c'est des **fermes plutôt un endroit tranquille** à ma connaissance ».

SUR LE CHASSEUR VERTANIO MALBURI

« **Le nom me dit rien**, non, je vais le noter, je vais **me renseigner auprès du Syndicat** et émettre une **note d'intérêt** pour que les autres **Maîtres Tanneurs** se méfient. Je vous **enverrai un messenger** si j'en apprend plus sur lui ».

⁴ Vous pouvez aussi introduire ce PNJ si les joueurs cherchent des informations auprès de la guilde des Tanneurs.

2.1 TRAJET VERS LA PIERRE DRESSEE

Le trajet pour se rendre à la pierre dressée.

2.1.1 SORTIE DE LA VILLE

Utiliser le plan : La Tannerie

Vous prenez la **direction de la porte d'argent**, en passant par la **route de Briseroue** et la **place du Frêne**.

En arrivant à la porte, **une file de chariot bloque le passage**. Les chariots contiennent des **marchandises diverses**, au moins **un tiers d'entre eux repart à vide**.

Vous **doublez la file de chariot** et arrivez à la porte.

Un soldat de la Phalange vous interpelle :

« **Bonjour brave gens, il faut payer la taxe de sortie** »

Prix : 1 PA par piéton, 1 PO par cavalier.

2.1.2 ROUTE D'ARGENT

Utiliser le plan : Territoire d'Anima

S'ENGAGER SUR LA ROUTE

Vous vous engagez sur la route d'argent, une **longue route de pavés bien ajustés, de construction relativement récente et bien entretenue**.

HISTORIQUE

La route d'Argent a été créée dans le seul but d'établir **un lien de communication direct entre la ville d'Anima et les riches mines d'argent de Satare**. Traversant directement **les collines d'argent**, la route est **escarpée** et le **trajet complet de la route d'Argent prend entre 5 et 10 jours de marche**.

Carte : La route d'Argent, quitte **Anima au Nord Est** par la porte d'Argent. Elle remonte ensuite jusqu'à **Trattargi** avant d'emprunter la **passé des Griffons**. Cette **passé artificielle** a été creusée à même la Roche pendant des années par les **Technomages** et une **main d'oeuvre abondante**. Elle débouche à l'**Ouest de Bourg de Mule**, et la route continue au Nord pour rejoindre **Satere**.

DESCRIPTION, LES ABORDS D'ANIMA

Pour l'instant vous êtes dans **les abords immédiat d'Anima**. Une fois **les remparts passés**, les **abords immédiats de la ville** sont, **de ce côté-ci, libre de toute construction pour faciliter la défense de la ville**.

Passé les premiers kilomètres vous commencez à voir apparaître **des champs, des fermes et des vergers**. C'est un paysage de **campagne tranquille, peu vallonné** à part quelques petites collines, **loin de l'agitation de la ville**, avec quelques **petits bois ici ou là** et **quelques vignes sur les coteaux**.

CONDITIONS METEO :

- **Journée / Après-midi** : Il s'agit d'une fin de journée tranquille, au première chaleur du printemps, après plusieurs semaines de pluie à Anima, vous profitez d'un temps plutôt clément.
 - **Soirée : 19h** Le soir commence à tomber doucement, vous voyez le soleil décliner à l'ouest et la luminosité s'atténue progressivement.
 - **Nuit : 20h** La nuit tombe et si la lune éclaire encore la route, vous ne distinguez plus ce qu'il y a sur les bas-côtés.
-

PREMIERE PAUSE

Vous marchez ainsi pendant un peu plus de **2 heures (10 km)** et vous commencez à sentir le besoin de faire une **petite pause**.

Vous vous arrêtez sur le côté de la route quelques minutes. Vous voyez passer quelques chariots qui remontent ou descendent la route. (**Interaction possible** avec **Marcello Khamtario** conducteur de char à bœuf et transporteur de choux de la **Ferme du Colto** qui va vendre la production à Anima et **espère arriver avant la nuit**).

2.1.3 FERME DES RASES

Utiliser le plan : Mas d'Ortillo

Vous reprenez **la route**.

Après **environ 1h30** vous vous rapprochez d'une ferme composée de plusieurs bâtiments et situé directement sur la route d'Argent.

Il y a un **grand bâtiment qui sert d'entrepôt et d'atelier** (au nord) avec un petit **abri en bois** attenant, une **grande grange au sud**, et **trois bâtiment le long de la route : deux bâtiments d'habitation et une grange qui sert à l'élevage de poules et de lapins**.

(Leur indiquer que La description correspond à celle de la ferme des rases)

En **journée ou soirée** il rencontre **Fernando Fermillo** le Fermier (**un garçon de Ferme** qui travaille à la ferme). Il pourra **confirmer** qu'il s'agit bien de la **ferme des Rases** et donner **des indications sur les environs**.

Un **peu après la ferme**, il y a un **vergers (pruniers)**. Et un **chemin vaguement carrossé (gravats)** qui part vers le **Nord-Ouest**.

En suivant ce chemin, les PJs vont rapidement arriver à la Pierre Dressée.

2.1.OPTION - AUTRES FERMES ET LIEUX

Dans le cas où les PJs choisissent un chemin indirect pour se rendre à la pierre dressée, ou s'il se perdent, je vous fournis aussi la description d'autre lieux alentours.

MAS D'ORTILLO

Une ferme avec **un grand bâtiment d'habitation**, plusieurs **granges et entrepôts**. La ferme est entourée de **champs (Sarrazins, légumes)** et à un **petit vergers (poires)**. Il y a aussi une **porcherie** située plus au Nord, près de la forêt.

En continuant à l'Ouest on arrive à la Rustintel au bord de laquelle il y a **un moulin** qui appartient à la Société des Moulins à Eaux d'Anima. **Un Meunier vit dans la petite maison en amont.**

BOIS D'ORTILLO

Un petit bois de chênes et de hêtre, traversé par quelques chemins.

Table de rencontres : Lancez 1 D10 par heure passée dans la forêt 1 - 5 : rien. 6 ou Plus : lancer 2 D12

Rencontre	2 D12
Un bandit qui cherche une fillette	2
Un essaim de guêpes	3
Une chouette	4
Un corbeau solitaire qui croasse à votre passage et vous regarde fixement	5
Une mule égarée, elle porte sur le dos des fagots de bois	6
Un homme qui cherche sa mule	7
Quelques cochons égarés	8
Un serpent qui traverse juste devant vous	9
Un Cerf	10
Un petit lapin	11
Un aigle qui tournoie dans le ciel	12
Des traces de passage qui corresponde à : relancer.	13
Un Chevreuil	14
Un Sanglier qui passe devant vous	15
Un Sanglier qui vous fonce dessus	16
Un daim	17
Une fillette avec une badine qui cherche des cochons égarés	18
Un vol de corbeau qui vous surprend (nuée de corbeaux)	19
Un essaim d'abeilles et une ruche	20
Une belette	21
Un blaireau	22
Un Faucon qui chope un campagnol	22
Un ours noir	23
Lancer et prendre 2 résultats combinés.	24

FERME DU COLTO

Une ferme située un peu plus haut sur la route,

2 beau bâtiments d'habitation, 1 puit, des granges et une **très grande porcherie**.

En approchant de la ferme **l'odeur des porcs** est presque intenable.

MAS FRANTILLO

Un mas qui appartient à une famille riche locale (***Sénateur Frantillo***), elle possède en réalité aussi les fermes du Colto et des Rases.

Très grands bâtiments d'habitation, champs et vergers.

TOUR DE GARDE

Une **tour de garde de la phalange**, elle est actuellement **inoccupée** et **fermée** (pas de danger immédiat).

2.2 LA PIERRE DRESSEE

2.2.1 TRAJET DEPUIS LA FERME DES RASES

Utiliser le plan : Mas d'Ortillo

Vous suivez **le chemin pendant environ 1h**. Vous longez des champs de part et d'autres dans lesquels poussent des céréales et des légumes, puis sur votre droite, le chemin borde **une petite colline couverte d'herbes folles**.

Au bout d'une heure vous arrivez à **un endroit qui vous semble correspondre à la description d'une « pierre dressée »**.

2.2.2 LA PIERRE

Utiliser le plan : La Pierre Dressée

Celle-ci se trouve sur le bord de la route, au Nord. Il s'agit **d'une pierre d'environ 2m de haut**, ayant **vaguement la forme d'un gros bonhomme**. Elle est entourée d'un **cercle de pierre plus petites**.

2.2.3 ARRIVEE EN AVANCE

Si les PJs sont arrivés tôt :

Ils ne trouvent rien.

Peu avant minuit un homme (**éclaireur**) arrivant **discrètement à travers le champ au nord** vient déposer un **petit rouleau de cuir** sous l'un des rochers. Puis s'en va. Si les PJs l'arrêtent et le questionne **en se faisant passer pour des braconniers**, il leur **transmet le message** (cf ci-dessous) et leur dit de **s'y rendre aussi discrètement que possible**.

- Faire faire un **test de Discrétion** à l'Eclaireur (avec **Avantage** car de nuit) avec pour **DD la Perception Passive** des PJs.

2.2.4 FOUILLER LA PIERRE

Après minuit, en fouillant **Perception DD 10** vous trouvez, caché sous l'un des rochers qui entoure la pierre dressée, un petit rouleau de cuir, sur lequel se trouve ce message :

Direction **Mas d'Ortillo**, La Grange du Vieux Vergers.

Entrez par **la porte de derrière**, dans la remise.

La grange se trouve à **un peu moins d'1h de là**, sur la route **du Mas d'Ortillo**.

Les PJs peuvent aussi décider de contourner pour **passer par la forêt** (cf. plus haut : 2.1.Option - Autres fermes et lieux).

ACTE 3 - INVOCATION DEMONIAQUE

L'Acte 3 correspond au centre de l'intrigue. Les PJs se rendent à la Grange du Vieux Vergers ou les Braconniers s'apprêtent à effectuer leur rituel d'invocation démoniaque.

3.1 APPROCHER DE LA GRANGE

Cette première partie va correspondre au **travail d'approche** de la grange par les PJs. Plusieurs possibilités sont possibles selon par où les PJs décident de passer. Ils peuvent à nouveau choisir une **approche discrète ou frontale**.

Utiliser le plan : La Grange du Vieux Vergers

Les lettres des sous-section ci-dessous (A, B...) correspondent aux lettres du plan « La Grange du Vieux Verger version MJ ».

3.1.A : ARRIVEE PAR LA ROUTE

Après environ ¾ d'heure sur le chemin depuis la pierre dressée, **vous arrivez à proximité d'un verger qui pourrait correspondre à ce que vous recherchez.**

Il est **séparé de la route par une haie de cyprès au Sud**, à travers la haie vous pouvez apercevoir des **rangée d'arbre mal entretenus**, certains ayant **grandi sans contrôle** tandis que d'autres semblent **avoir déperir**.

Au centre du verger vous apercevez **un grand bâtiment de bois au toit de briques**.

3.1.B : 1^{ER} GUETTEUR DANS L'ARBRE

Un **éclaireur** se trouve **caché dans l'arbre** et **guète ceux qui s'approchent de la grange**.

Il restera **immobile** et **n'attaquera que s'il est découvert**.

Eclaireur #B : 21 PC.

Il pourra éventuellement aider à **la capture des PJs**.

Si ça tourne **trop vilain**, pas fou il se barre.

3.1.C : PORTE PRINCIPALE DE LA GRANGE

La porte d'entrée de la grange.

Elle semble avoir été **barricadée de l'intérieur**.

Porte en bois CA 15 - 20 PV. Vulnérable aux dégâts d'une Hache.

3.1.D : ENTREE DE LA REMISE

La porte d'entrée de la remise. Elle n'est pas verrouillée. Mais il y a de bonnes chances que les PJs soient « attendus ».

Si :

- Ils ont été découvert lors de la réunion des braconniers (cf. 1.4.2 Option A : Les Pjs ont été découvert - Incident et Combat).
- Ils ont été soupçonné lors de la réunion des braconniers et n'ont pas pu donner une couverture crédible (version infiltration)
- Ils ont été parler à Maître Henri Mestanio (qui se trouve être intéressé par du cuir de Démon cf. 2.Option-3 - rencontre avec Henri Mestanio)
- Ils ont été fouiller la maison des braconniers (cf 2.Option-1 – Fouiller la Maison des Braconniers).

3.1.E : SOUCHE DE MAITRE HIBOU

Une souche d'arbre creuse.

Une **chouette** y niche si les Pjs s'approchent à moins de 6m de Rayon, elle hulule bruyamment.

3.1.F : ARRIVEE PAR LES CYPRES

Une **haie de cyprès délimite la propriété au sud.**

Il est possible traverser la haie de cyprès pour essayer de s'approcher discrètement de la maison.

Acrobatie DD 10.

Un **échec** fait bouger les branches et du bruit.

3.1.G : ARRIVEE PAR LES RONCIERS

A l'est la propriété est **bordée par un petit fossé légèrement humide** et une **épaisse haie de ronciers.**

Il est difficile et stupide d'essayer de traverser les ronces pour entrer.

Acrobatie DD 17. Echec : 1 d4 dégâts perforant. + bruits et mouvement + JdS de Dex pour pas finir dans le ruisseau (et avoir le cul mouillé).

Il est possible de **contourner les ronciers pour passer par la forêt au Nord.**

3.1.H : TAS DE BOIS

Un tas de bois à l'orée de la forêt. On peut y trouver une **hache** (qui peut servir de **Hache d'Arme**).

3.1.I : ARBRE MORT A L'ANNEAU D'OR

Un arbre mort tombé à terre.

Si on s'en approche à **moins de 3m** on peut voire **briller sous la lune un étrange reflet métallique**.

En cherchant (**Perception DD 12**) on trouve un **anneau d'or simple et sans inscriptions**, valeur 5 PO.

3.1.J : 2ND GUETTEUR DANS L'ARBRE

Un **éclaireur** se trouve **caché dans l'arbre** et **guète ceux qui s'approchent de la grange**.

Il restera **immobile** et **n'attaquera que s'il est découvert**.

Eclaireur #J : 19 PC.

Il pourra éventuellement aider à **la capture des PJs.**, Si ça tourne **trop vilain**, pas fou il se barre.

3.1.K : VIEUX FEU DE CAMP

Un **vieux feu de camp froid**.

Il semble être **là depuis des mois**.

En fouillant attentivement (**perception DD 10**), on retrouve **7 PC**

3.1.L : MARE ET EPOUVANTAIL

Une petite mare dans laquelle **s'ébatte des grenouilles**.

Si les PJs s'approchent à **moins de 3m**. Les grenouilles **se taisent soudainement** (pas discret).

A côté de la mare se tiens un étrange **épouvantail**⁵.

⁵ Si vous êtes méchant, faites en un **Epouvantail** <https://www.aidedd.org/dnd/monstres.php?vf=epouvantail>

3.2 ENTRER DANS LA GRANGE

Cette partie traite de l'entrée des PJs dans la Grange, **en passant par la remise**.

Utiliser le plan : La Grange du Vieux Vergers – intérieur

3.2.1 LA REMISE : DESCRIPTION DE LA PIECE (A)

Vous entrez dans une **petite pièce éclairée** par une **lanterne** posée sur **une caisse**. La pièce semble être **une remise à outils**.

3.2.2 IDEE GENERALE

Le plan des braconniers est le suivant :

- La sorcière va **invoquer un ou plusieurs démons**, ça Vertano en fait son affaire.
- Les braconniers (*qui n'aiment pas trop le corps à corps*) vont **se positionner à l'étage** et **abattre de leurs flèches** ce qu'elle aura invoqué
- Pendant ce temps, **il faudra bien occuper le ou les démons**.
- Ils ont donc essayé de **recruter des petites frappes** (ie. Les PJs) qui vont se retrouver « **livrés** » **au démon**, en première ligne. C'était **l'objet réel de la réunion organisée** à l'Acte 1 (cf. Acte 1 – La réunion des braconniers).
- Ainsi, Lorsque les PJs arrivent dans la remise, **les braconniers essaieront de les capturer**⁶.

Plusieurs options sont possibles selon si les PJs sont attendus ou non⁷.

3.2.OPTION-A LES PJS ETAIENT « ATTENDUS »

Les PJs sont attendus par **4 éclaireurs armés** qui **les capturent à leur entrée**. Ils ne laisseront pas rentrer plus que 3 PJ à la fois ainsi. Et font tout pour les maîtriser rapidement.

- A peine avez-vous pénétré que vous entendez une voix derrière vous tandis que vous sentez la pointe d'une épée se ficher dans votre dos...
- « **Lâchez vos armes** ».
- « **Dites à vos compagnons qui sont restés dehors, de nous rejoindre calmement et on ne vous fera pas de mal** ».

En cas de rébellion, coup critique d'office, agripper, menacer les membres les plus faibles, etc...

⁶ Dans l'idéal, les PJs (ou au moins une partie du groupe) doivent être capturés, mais adaptez au besoin.

⁷ Il est possible de combiner les options fournies. En partie test, une partie des PJs a tenté une infiltration (mais ils étaient attendus et se sont retrouvés prisonniers) pendant que l'autre partie du groupe qui avait préféré rester en retrait s'est retrouvé à lancer un raid sur la grange alors que le rituel avait déjà commencé.

Au besoin les **éclaireurs B et J** (cf 3.1.B : 1^{er} Guetteur dans l'arbre et 3.1.J : 2nd Guetteur dans l'arbre) se rapprochent et **tirent pour convaincre**.

Les PJs sont rapidement **entravés et conduit dans la pièce principale** et installés dans la cage. Leurs armes sont posées au sol à l'extérieur de la cage.

Si Federico est capturé :

- « Très bien, je vois que **notre inquisiteur est là, on va pouvoir commencer**. C'est que, **on avait besoin de vous** maître inquisiteurs, c'est toujours **plus prudent de vous avoir sous la main quand on invoque un démon haha !** »

3.2.OPTION-B « INFILTRATION REUSSIE »

Si les PJs tentent une **infiltration discrète**. Ils sont accueillis légèrement plus cordialement et on leur dit qu'on va les conduire dans la pièce principale...

On leur « **vend** » la cage comme un dispositif de protection contre le démon et la sorcière.

« Dès qu'elle l'invoque il va vouloir **bouffer**, si vous êtes **à proximité** il va vous bouffer, donc l'idée c'est qu'il la mange d'abord. »

« Nous on est **en haut et on arrose avec nos arcs**. Et on ouvrira la cage sur la fin **pour que vous finissiez le boulot**. Ne vous inquiétez pas ça va bien se passer. »

« C'est comme ça puis c'est tout, vous n'êtes **pas content barrez-vous** »

Si les PJs se rebellent **les braconniers essaieront de les capturer**.

3.2.OPTION-C « RAID » OU « INFILTRATION TARDIVE »

Potentiellement les faire arriver « **trop tard** » ie. Le rituel est déjà commencé, les démons invoqués.

Ils font alors face à 1 **seul éclaireur** qui garde la pièce.

3.3 LA GRANGE ET LE RITUEL

Dans cette partie, les PJs assistent, (vraisemblablement prisonnier) au rituel d'invocation démoniaque qui se déroule dans la Grange.

Utiliser le plan : La Grange du Vieux Vergers – intérieur

3.3.1 DESCRIPTION DE LA GRANGE (B)

Vous entrez dans une **grande grange** ou sont **stockés de vieilles bottes de pailles à moitié pourries**. Une **odeur de foin** et de **poussière** empli l'air.

Au centre de la grange un **étrange motif géométrique** a été dessiné. **4 lanternes** l'entourent et éclairent la **scène d'une lumière chancelante**.

Devant le **motif géométrique**, une **jeune femme** à moitié **dénudée** est **enchaînée** à une **structure en bois**, laissant **libre ses bras** mais **l'empêchant de se déplacer**. Elle a le **visage tourné vers le sol**, ses **longs cheveux noirs** cache son visage et elle semble **abattu** ou **inconsciente**.

Devant l'entrée principale de la grange, une **immense cage métallique** a été installée. La porte est contrôlée par des **chaines** **située à l'étage**.

A l'entrée **deux escaliers** montent sur un petit étage, qui est en fait juste une coursive qui entoure le bâtiment. Des lanternes fixées à la balustrade éclairent la scène du dessus.

3.3.2 LA CAGE (C)

- Soit tout ou partie **des PJs se retrouvent en cage** (capture)
- Soit il y a **2 malheureux bandits** dans la cage : **Fidalio et Zutato Midnato**⁸, deux frères qui voulaient faire de l'argent facile et qui se sont retrouvés dans une bien mauvaise posture.

C'est une lourde cage d'acier. Il n'est pas possible d'en sortir si elle n'est pas ouverte de l'extérieur.

⁸ Les PJs pourront éventuellement se souvenir les avoir déjà rencontrés lors de l'Acte 1. Ils étaient comme eux présent à la réunion des braconniers. Si les PJs s'interrogent sur « mais où sont passé les autres braconniers présents à la réunion de l'Acte 1 » => la plupart ont considéré que ce n'était probablement pas un bon plan et ne se sont pas rendu au rendez-vous.

3.3.3 LE RITUEL

Une fois la cage remplie, le rituel commence.

Vertano Malburi descend de l'étage.

« Allez les gars, en position ».

Les 3 éclaireurs se positionnent à l'étage avec des arcs. 1 éclaireur reste dans la remise au cas où et ferme la porte derrière lui.

Il se positionne face à la jeune femme.

- « Bon *ma chérie*, le moment est venu de nous montrer ce que tu sais faire. Vas-y invoque nous une bête, on la tue, on récupère la peau, on est riche ».

Elle répond sans lever la tête mais avec une voix dédain (*Liberilla Miltalla*)

- « Tu n'as rien compris, comment ai-je pu te faire confiance, tu es bien comme les brutes qui t'accompagnent, vous n'êtes que des tueurs. Mes pouvoirs ne vous sont pas destinés et vous n'obtiendrez rien de moi ! »

Il rigole :

- « Haha, oui bah c'est ce qu'on va voir, ma jolie ».
- « Furio va me chercher la gosse ».

Un des éclaireurs du haut redescend bientôt en tenant par la main une enfant de 4 ou 5 ans qui pleure.

Vertano reprend en s'adressant à la femme enchaînée:

- « Alors ma chérie, tu ne veux toujours pas nous aider ? ça serait dommage que ta petite nièce adorée se retrouve au mains de mes brutes hein comme tu dis »

La femme relève la tête :

- « Non, tu n'avais pas le droit, non »

Il rigole

- « Alors comme ça on est que des tueurs hein »
- « Non, lâche là, arrête c'est juste une enfant »

Il se saisit d'une dague et poignarde la fillette que Furio vient de lui amener.

- « NOOOOOONNNNN »

La voie de la femme se transforme en un hurlement inhumain alors que le corps encore tremblotant de la fillette tombe sur le sol dans une flaque de sang.

La femme **relève maintenant la tête**, laissant apparaître **un visage qui serait gracieux** s'il n'était couvert **d'une expression de haine absolue** et ses **maines se tendent avec désespoir** alors qu'elle **entame une funèbre litanie**.

- **IA IA SHUB NIGGURATH! MAVRI AIGA ME TA SCHILIA NEOGNA! IA IA SHUB NIGGURATH!**⁹ (x4)

Vertano et Furio remontent précipitamment s'installe à l'étage et se saisissent de leurs arcs.

Des **flammes** apparaissent soudain du cercle central, **de plus en plus intense** à mesure que la sorcière continue sa litanie.

Soudain vous entendez un **craquement semblable à un coup de fouet** qui déchire l'air laissant derrière lui **une odeur de soufre**.

A travers un nuage de fumée vous voyez apparaître **7 créatures dans le cercle d'invocation**.

Dans les **6 petits cercles** apparaissent **6 petites créatures malingre et tortueuse**, de **petits diabolins** au **membres émaciés**. Chacun semble constitué d'une matière différente.

- **Cercle Marron** : La créature semble faite d'un **tas de boue sale et dégoulinante** (*Méphite de boue*)
- **Cercle Bleu Foncé** : Celui-ci est hérissé **d'aiguilles de givre** et semble fait de **glace soufflée par le vent** (*Méphite de glace*)
- **Cercle Gris** : Celui-là est d'une **couleur grisâtre** et semble fait de **cendre ou de poussière** qui se dispersent dans le vent.
(*Méphite de Poussière*)
- **Cercle Noir** : Celui-là **peine également à maintenir sa forme**, il est fait d'une sorte de **fumée sombre**. (*Méphite de Fumée*)
- **Cercle Jaune** : Celui-ci vous semble fait de **roche en fusion** qui coule lentement vers le sol (*Méphite de Magma*)
- **Cercle Bleu clair** : Enfin celui-là semble fait d'une **fumée de couleur laiteuse**, ou de **vapeur** qui s'élève en **volute aériennes**.
(*Méphite de Vapeur*)

Dretch : Dans le cercle central apparaît une créature de la taille d'un **petit homme boudiné**. Sa peau est d'une **couleur de cuir verdâtre**, il se tient **vouté** et ses **membres trop grands** sont prolongés de **griffes sombres et acérées**. Sa tête est probablement **ce que vous avez pu voir de plus hideux et exécrable** de toute votre vie. Sa bouche n'est **qu'une béance** qui ressemble **à une plaie ouverte** d'où sortent **des crocs dépareillés**. La créature semble **respirer maladroitement** par **deux trous grotesques**. Son visage est **couvert de chair pendante et fripée** d'où émergent **deux yeux mauvais**. Deux **oreilles disproportionnés** encadrent la tête de la créature, elles aussi semble fait de la même **chair coulante et visqueuse** qui compose le **visage atroce** de cette bête.

A peine cette créature a-t-elle finie de se matérialiser que vous l'entendez **poussé une sorte de vagissement plaintif** tandis qu'elle **lâche une abominable flatulence**, un **nuage verdâtre** s'échappe de la créature et vient **flotter tout autour**.

L'air s'empli alors d'une **odeur fétide** indescriptible qui oscille **entre l'œuf pourri, le renflement d'égout et le vomir**.

A ce moment précis, la cage s'ouvre et des vous entendez les **flèches siffler** autour de vous...

⁹ C'est une invocation de Shub Niggurath en grec approximatif (traduction auto), le grec sonne plutôt bien pour les invocations démoniaques.

3.4 LE COMBAT

Le combat qui s'engage alors est **volontairement chaotique**. Il y a plusieurs forces en présence, chacune avec **leur priorité de combat** (si les PJs devaient affronter toutes ces forces coalisées ils n'auraient **aucune chance de survivre**). L'intérêt essentiel du combat va être le choix que les PJs feront : **quelle sera leur priorité : tuer les démons ? capturer la sorcière ? capturer les braconniers ? s'enfuir en restant en vie ?...**

3.4.1 FORCE EN PRESENCE

- Les PJs
- Le Dretch
- Les Méphites
- Les éclaireurs dans la pièce (x4, dont Vertano)
- Les éclaireurs hors de la pièce (x3 : 2 guetteurs, plus 1 dans la remise)
- La sorcière
- Deux Bandits en plus dans la cage

3.4.2 PRIORITES D'ATTAQUE

- **Le Dretch :**
 - **Nuage fétide** (1 round)
 - Il bouffe le cadavre de la fillette (1 round)
 - Attaque droit devant lui si toujours vivant.
- **Les Méphites :**
 - **Round 1 :** Tous font JdS de Constitution DD 11 ou empoisonnés par le nuage fétide du Dretch (=> Action ou Action Bonus, pas de Réaction).
 - **Boue et Glace :** Ils attaquent les créatures dans la cage.
 - **Boue :** avance, puis souffle de boue. (Risque de se prendre le souffle de Glace : *s'il a avancé avant glace*)
 - **Glace :** souffle de Glace puis avance et attaque.
 - **Poussière et Fumée :**
 - Au départ parte s'égailler vers la paille (fumée) et vers la remise (poussière)
 - Après 2 round à glander, rejoignent le combat le plus proche ou avant si créature à moins de 3m.

- **Magma et Vapeur :**
 - Jouent ensemble innocemment en se chamaillant.
 - Rejoignent le combat le plus proche après 3 round, ou avant si créature à moins de 3m.
 - Après 1 ou 2 round, Magma décide de mettre le feu à la grange en commençant par les botte de paille. Le feu se répand alors progressivement au rythme de 3m par round. => il faudra sans doute fuir.
- **Les 3 éclaireurs :**
 - Tirent en priorité sur le Dretch (le buttent en 1 ou 2 round max).
 - Ensuite tuent 2 méphites max
 - Puis attaques les PJs.
 - Quand le feu commence à être menaçant, ils fuient.
- **Vertano Malburi :**
 - Comportement de base : comme les autres éclaireurs
 - Sauf si attaqué par Sorcière : Attaque la Sorcière.
- **La sorcière :**
 - **Armure de Mage** => CA 15 (considérer qu'elle l'a fait avant le combat).
 - Utilise Main du Mage pour se libérer (1 round).
 - Attaque Vertano : **Décharge Occulte**
 - Si attaqué par Vertano (ou autre : **Représailles Infernale**) **IA EK DIKI TIKI ANTI POINA**
 - Puis se tire aussi loin qu'elle peut si **elle n'a plus d'emplacement de sort** ou que **Vertano est mort** et se déguise (**déguisement**) en un paysan. « *je passais j'ai entendu du bruit, je m'en vais* ».
 - Optionnel : si PJs décident de la tuer => Utiliser **les Tentacules de Hadar** : **IA IA PLO Ka MIA TOU HADAR TO SKOTINO LIMO**
 - Sinon : Elle pourra utiliser **sommeil** et **charme féérique** pour s'enfuir.
- **Les bandits (Fidalio et Zutato Midnato) :** essayent de se tirer, vite et loin en évitant le combat.
- **L'éclaireur dans la remise :** empêchera quiconque de sortir s'il est toujours en vie. Fuira lorsque le feu devient trop important.

3.4.3 RESULTAT DU COMBAT

LE LOOT

- **Vertano Malburi :**
 - 11 PO.
 - Un arc long, Une épée longue, une armure de cuir
 - 1 Dio flèches
 - Sacoche :
 - 1 parchemin sur lequel est dessiné le schéma d'invocation dessiné au sol.
 - Une bourse contenant des craies de couleur
 - (Si les PJs ont parlé à Maître Mestanio) : 1 parchemin de la main de Mestanio (mais non signé) décrivant les PJs « Ces individus sont à vos trousses, faites attention à eux, je vous payerai bien pour la peau du démon ».
- **Eclaireurs :**
 - Un arc long, Une épée longue, une armure de cuir
 - 4 PO 6 PA
 - 7 PO 4 PA
 - 5 PO
 - 9 PA
 - 13 PA (éclaireur dans la remise).
- **Bandits :**
 - 17 PC
 - 3 PC

L'XP

Je suggère d'accorder, en plus des XPs gagnés pour les PNJs /Monstres tués, des bonus d'XP si (classé par ordre croissant) :

- Les PJs ont réussi à capturer au moins un des braconniers.
- Les PJs ont réussi à capturer le chef des braconniers (Vertano Malburi).
- Les PJs ont réussi à capturer la sorcière.
- Les PJs ont réussi à empêcher le rituel d'invocation démoniaque¹⁰.

¹⁰ Ce n'est clairement pas ce qui est « prévu » pour le scénario, et peut être pas l'option la plus fun, mais si les PJs arrivent à faire dérailler le scénario et qu'ils réussissent à empêcher l'invocation, ils méritent clairement un bonus.

CONCLUSION

Ce scénario se conclut avec la fin du combat. Il reste toutefois encore à rentrer à Anima.

SUITE POSSIBLE : RETOUR A ANIMA

Une fois **le combat terminé** il est probable que les PJs cherchent avant tout à prendre un peu de « **repos long** » avant de reprendre la route pour Anima.

Ils pourront sans doute se reposer dans **une grange voisine**, en **attachant solidement d'éventuels prisonniers**.

Les PJs **reprendront ensuite la route pour Anima**, s'ils partent en milieu de matinée, ils arriveront sans encombre à Anima en **début d'après-midi**.

Il leur reste ensuite à aller **rendre compte à l'inquisition** qui, selon les résultats, **les félicitera** plus ou moins pour avoir **mis hors d'état de nuire une secte de pratiquant de la magie théurgiste**.

SUITE ALTERNATIVE : UN RETOUR COMPLIQUE

Dans le cadre de la campagne que je mène, j'ai fait une suite alternative pour mes PJs. Celle-ci est très spécifique à la façon dont le scénario s'est déroulé pour mes PJs et donc difficilement transposable en scénario générique :

- A la fin du combat :
 - Vertano est prisonnier des PJs
 - La sorcière s'est enfuie après avoir été brièvement capturée par Federico
 - Federico a failli mourir (o PV, sur une décharge occulte de la sorcière, il a été stabilisé par Cistalius).
 - En conséquence je lui inflige une folie persistante (jet sur la table [folie persistante](#))
 - La sorcière a gagné un niveau (mes PNJ sont récompensés lorsqu'ils tuent un joueur ^^)
- Le retour en ville, version longue :
 - Les PJs sont chassés de la grange où ils ont dormi par des paysans.
 - Les PJs doivent retourner sur les lieux du crime pour enterrer les cadavres (sur l'insistance de Cistalius, qui en tant que prêtre du Desséché a pour devoir de donner aux morts une sépulture décente).
 - La Sorcière essaie de tuer Vertano à distance :
 - En faisant attaquer son familier déguisé en corbeau puis en rat (c'est une sorcière pacte de la chaîne),
 - En lançant Force Fantasmagorique sur Vertano (il voit la fillette qui l'a tué venir le hanter),
 - En lançant Couronne du Dément sur Desmonio,
 - Pour tout cela, elle prend diverses apparences (vieillard, garçonnet, etc...) grâce au masque aux mille visages.
 - Lors du retour, les PJs croisent un chariot renversé sur le bord de la route : simple accident de la route, mais une occasion supplémentaire pour la sorcière d'attaquer.