

# TRAVERSÉE SANS RETOUR

*Ce scénario est une quête optionnelle qui peut servir, pour un personnage d'origine elfique (elfe ou demi-elfe), à en découvrir plus sur sa naissance et d'où il vient...*

## EN QUELQUES MOTS...

Les personnage accompagnent un druide dans une forêt à la sinistre réputation. En franchissant une arche de pierre, une partie du groupe va découvrir un royaume elfique caché depuis des siècles.

## FICHE TECHNIQUE

**Localisation** • Alarian, Ystaad

**Type** • Exploration / Mystère

**PJs** • 3 à 5 PJs de niveau 1 à 3

**MD** • Débutant

**Joueuses et joueurs** • Tout niveau

|               |    |
|---------------|----|
| ACTION        | ★  |
| AMBIANCE      | ★★ |
| INTERACTION   | ★★ |
| INVESTIGATION | ★★ |

## L'HISTOIRE POUR LE MJ

Dans les friches de l'Ystaad se trouve une forêt inexplorée à l'est d'Hillenrell, redoutée par les voyageurs. Au cœur de celle-ci est dressée une arche en pierre abandonnée. Quand une créature intelligente traverse cette arche, c'est comme si un voile se levait, transformant la forêt en un décor somptueux. Il s'agit en réalité d'un petit royaume secret tenu par des elfes, gardiens d'anciennes traditions oubliées.

Il se pourrait que la mauvaise réputation des friches soit liée à ce royaume oublié, où le prince elfe local devait combattre sans cesse les créatures féeriques des environs.

Se peut-il que ce qui se passe derrière le voile ait une répercussion sur les friches ? Vous pouvez éventuellement jouer sur ce point et créer un climat étrange pour motiver les personnages les plus réticents.

Le portail a un fonctionnement particulier : une fois franchi depuis le royaume vers Alarian, il ne peut être de nouveau traversé. Ainsi, quiconque quitte le royaume ne pourra plus jamais y revenir, qu'il en soit natif ou un visiteur alarien. Tout étranger ne découvre donc cet endroit qu'une seule fois dans son existence, et son impossibilité à y retourner est parfois source de frustration, voire de folie ! C'est aussi de cette manière que certains elfes de ce royaume se retrouvent bannis, à jamais.

Si les personnages étudient l'arche, un sort de *détection de la magie* permet de déterminer la présence d'un puissant sort d'abjuration. Cependant, aucune inscription de quelconque sorte ne permet de comprendre l'origine de ce portail, ni son fonctionnement.

## ÉTRANGE INVITATION

Le groupe comprenant au moins un personnage d'origine elfique, un mystérieux druide vient aborder l'un d'eux pour lui parler de cette forêt et de l'arche. Il affirme que le personnage en question est originaire de ce royaume inatteignable.

Le druide souhaite que ce personnage l'accompagne jusqu'au portail afin de le franchir et y rencontrer les elfes présents là-bas.

Sur place, ni le druide ni le personnage aux origines elfiques ne peuvent franchir le voile qui sépare Alarian du royaume caché.

Au contraire, tous les autres personnages peuvent traverser l'arche. S'ils passent le seuil, ils sont accueillis par 4 à 6 **éclairseurs** ou **éclairseuses** elfes qui leur intiment de faire demi-tour. Faites un test de sauvegarde de Sagesse pour un ou une elfe, le résultat détermine la difficulté du test de Charisme (Persuasion) de groupe que les personnages doivent réussir pour obtenir une audience avec le conseiller ou la conseillère des régents.

Si les personnages arrivent à obtenir une audience, le temps passé à attendre les aventuriers dans le royaume use la patience du druide qui va commencer à s'attaquer à l'arche, au point de s'en faire mal. À charge pour le personnage présent de le maîtriser d'une façon ou une autre.

## AUDIENCE

Si les personnages obtiennent une audience, ils comprendront que leur acolyte est originaire de ce lieu.

S'il s'agit d'un demi-elfe, ses deux parents ont été chassés du royaume du fait de sa naissance, interdite et contraire aux tendances xénophobes en place depuis quelques temps dans cet endroit.

Si le personnage est un elfe, ses parents ont pu réaliser un quelconque acte répréhensible selon les lois du royaume.

Le druide quant à lui était un visiteur opportuniste qui a appris la magie druidique avant de s'en servir pour des raisons personnelles, ce qui est contraire aux lois du royaume. Il a donc été banni. C'est d'ailleurs sa trahison qui est à l'origine des poussées réactionnaires et isolationnistes du royaume évoquées plus haut.

Le ou la dignitaire avec qui les personnages s'entrelient peut, suivant la teneur de la discussion, leur demander d'accomplir une tâche pour eux. Il ou elle leur confie un collier avec une émeraude gravée d'une croix simple. Le collier est supposé supprimer les souvenirs du royaume du druide. S'ils acceptent, ils se voient offrir une potion de soins supérieurs chacun.

En réalité, les personnages l'ignorent à ce moment, mais le collier supprime autant les souvenirs liés au royaume du druide que son accès à la magie druidique.



# TROLLAGE DE TROLL

*Les personnages tombent dans un piège fomenté par un troll et un groupe de brigands halfelins et gnomes.*

## EN QUELQUES MOTS...

Les PJ's veulent traverser un pont gardé par un troll qui, bizarrement, les laisse passer sans réclamer de contrepartie. Ils tombent dans un piège et découvrent un plan machiavélique mené par des gnomes et des halfelins depuis leur base secrète sous le pont, avec leur allié le troll...

## FICHE TECHNIQUE

**Localisation** • Peu importe

**Type** • Action / Enquête

**PJs** • 3 à 5 PJ's de niveau 5

**MD** • Débutant

**Joueuses et joueurs** • Tout niveau

|               |     |
|---------------|-----|
| ACTION        | ★★  |
| AMBIANCE      | ★★  |
| INTERACTION   | ★   |
| INVESTIGATION | ★★★ |

## L'HISTOIRE POUR LE MJ

Le groupe doit traverser un pont en particulier qui leur ferait gagner des heures, voire des jours de marche. C'est un long pont de corde d'environ 50 mètres mais qui semble solide au demeurant. De l'autre côté du pont se tient un troll.

En réalité, ce troll est de mèche avec un groupe de pilleurs gnomes et halfelins. Leur plan retors fonctionne comme suit : le troll invite les voyageurs à traverser le pont, puis fait basculer celui-ci en détachant l'épaisse corde qui le retient. Une fois les victimes tombées, il réinstalle le pont comme si de rien était.

Les voyageurs sont supposés tomber dans la rivière (et mourir au passage dans la chute), être emportés par le courant (et noyés, si la chute n'a pas suffi), les corps se retrouvent bloqués en aval par un barrage fabriqué par les halfelins et les gnomes. La conception de ce barrage amène les cadavres bardés d'objets précieux et d'équipements lourds à s'échouer au fond. Les petits hommes viennent ensuite les « cueillir ». Ils les détroussent, et ramènent les corps sans vie au troll, qui mange sans avoir à chasser. Une coopération riche en protéines !

Selon le butin amassé, ils lui en donnent une petite part de temps en temps, histoire de lui rappeler qui est le patron. Après tout, c'est eux qui ramassent en premier. De ce fait, les halfelins et gnomes s'épargnent toute culpabilité et considèrent qu'ils n'ont pas de sang sur les mains.

La manigance va encore plus loin. Halfelins et gnomes ont prévu, si le troll est en train de rafistoler le pont et voit du monde arriver, qu'il arrête tout de suite la remise en état et demande des frais pour « réparer » le pont. Et une fois fait, lorsque les voyageurs passent (ils auront confiance dans le troll, vu ce qu'il vient de faire pour eux), il déclenche à nouveau le piège. Ingénieux !

## UN PONT PAS TRÈS LONG...

Lorsque le groupe arrive en vue du pont, ils aperçoivent un **troll** de l'autre côté de celui-ci, qui les encouragera à traverser sans aucune contrepartie, ce qui peut entrer en contradiction avec l'idée générale que l'on se fait sur les trolls.

Si les personnages l'interrogent, il ne laissera pas transparaître qu'il manigance quelque chose. Il a des années d'entraînement, il parle donc avec persuasion et sait que le jeu en vaut clairement la chandelle comme expliqué auparavant. Considérez qu'il réalise ses jets de Charisme (Supercherie) avec avantage.

Au moment où les personnages traversent le pont, à mi-chemin, le troll le détache pour les faire tomber. À sa grande surprise, le pont ne se détache pas correctement et le groupe se retrouve accroché et emmêlé dans les cordes, basculant dans une ouverture taillée dans la falaise, sous le pont et derrière une cascade.

La manœuvre ne se fait pas sans heurts : les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD12 ou subir 2d6 dégâts contondants, la moitié si le jet est un succès.

## REPÈRE SECRET

*« C'lui-là, y d'vait pas aller à la capitale ? Vu tout c'qu'il s'trimballe ? » - un gnome affairé sur un cadavre non-identifié.*

La grotte est en réalité le repère très sombre d'halfelins et de gnomes malveillants, qui sont en train de fouiller un cadavre en se lançant des boutades, comme s'ils en voyaient tous les jours.

Vifs d'esprit, ils s'adapteront immédiatement à la situation et se feront passer auprès du groupe pour des ouvriers de la guilde des Viaducs, un mensonge. Comme le troll ci-dessus, ils

réalisent leurs tests de Charisme (Supercherie) avec avantage, mais en cas d'échec les personnages comprendront aussitôt l'imposture.

Derrière eux se trouve un tas de richesses en tout genre : bijoux, pièces, armes blanches, tout un tas de cordes épaisses, etc... Une forte odeur de chair putréfiée envahit l'atmosphère, seulement le groupe ne voit qu'un seul cadavre.

Les imposteurs ne sont pas des combattants, ils sont censés être cachés ici sans avoir à affronter qui que ce soit et personne ne devrait les découvrir. Si les personnages les interrogent et découvrent leurs mensonges, ils crachent le morceau et expliquent qu'ils ont eu « l'ingénieuse » idée de proposer un marché au troll qui les enrichirait « honnêtement ». Sinon, ils demandent au groupe de les laisser travailler sur la structure du pont. Si les personnages les interrogent sur le corps mort, ils déclarent qu'ils ont essayé de sauver ce pauvre marchand qui aurait « glissé » du pont.

Libre aux personnages de choisir quoi faire : Mettre ces gredins hors d'état de nuire ou les rejoindre dans leurs méfaits ? Piller les trésors ou les reverser à une instance dirigeante ou une bonne œuvre ?

## LE LANGAGE DE LA RICHESSE

Dans la grotte, on peut entendre une voix étouffée dans le trésor. Après avoir fouillé dans cet amas de richesses, le groupe peut trouver un bouclier magique (CA+3, harmonisation requise), ou toute arme selon votre besoin, qui parle une langue étrange.

Une fois l'harmonisation faite, le personnage comprend automatiquement la langue. L'objet demande à retrouver son propriétaire (encore un voyageur égaré qui a glissé), à vous de développer l'histoire de cette autre victime du stratagème du troll, des halfelins et des gnomes.

Qui sait ce que les personnages peuvent découvrir sur le passé de l'ancien propriétaire de l'objet ?

## REPRENDRE LA ROUTE

Quelle que soit l'issue de leur rencontre avec gnomes et halfelins, le groupe aura sûrement l'envie de réitérer leur traversée, d'une façon ou d'une autre. Il s'avère que les petits hommes connaissent un autre moyen d'atteindre l'autre côté du gouffre.

Depuis la grotte, les personnages trouveront un passage qui les mènera en haut de la falaise

*« Pour passer, donnez à moi 5 pièces d'or par tête et moi remonter pont ! »*

d'en face, leur destination initiale. Ils se retrouveront alors nez-à-nez avec le troll, qui ne les reconnaît déjà plus et leur fait son cirque :

*« Alors, vous avoir trouvé quoi comme objet magique pour transformer vous en viande tendre vivante ? »*

S'ils portent l'objet magique qui parle, le troll identifie qu'il s'agit d'un des sujets de conversation favori des gnomes et halfelins et le combat est immédiat. Sinon, il leur dira :

Il croit en effet que ses complices se sont transformés grâce à un objet magique qu'ils ont récupéré la veille dans un convoi de marchands. C'est déjà arrivé par le passé, et ils ont eu un mal fou pour retrouver leur état normal. Ils se sont promis de ne plus jamais recommencer.

Il a visiblement déjà oublié l'incident du pont qui n'a pas bien cassé d'il y a quelques heures et ne reconnaît pas les personnages, qu'il a aperçu de loin. Au groupe de faire comme si de rien était en se faisant passer pour les complices du troll et en s'enfuyant, ou de confronter ce brigand et le combattre.

Scénarios écrits par Charlie.

Mise en page Tibo.

Relecture Gaspard et Tibo.

Une création **Scribes & Dragons**

**Héros & Dragons** et **Alarian** sont des créations de *Black Book Éditions* et la rédaction de *Casus Belli*.

Remerciements à Bruno, Gaspard, Guillaume C., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur aide.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des tipeurs : Alain B., Benoit T., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Marie O., Maxime D., Michel C., Miguel I., Pierre P., Antoine de PostConceptLab, Ronan M., Rony T., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D.





## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty---free, non--- exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co---adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.**

**System Reference Document 5.1** Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Alarian. Copyright 2018, Black Book Éditions.** Auteurs : Pierre Balandier, Denis Beck, Thomas Berjoan, Laurent Kegron Bernasconi, Coralie David, Julien Dutel, Étienne Goos, Gaël Gourjon, Didier Guisérrix, Jérôme Larré, Tristan Lhomme, Géraud Myvyrrian G, Cyril Perniceni, Philippe Rat, Thomas Robert, Olivier Rousselin, Kristoff Vala.