

## *Dames du temps jadis*

*« De terre en vigne  
La voilà, la jolie vigne  
Vigni, vignons, vignons le vin  
La voilà, la jolie vigne au vin,  
La voilà la jolie vigne ! »*

Chanson à boire

*Ce scénario est conçu pour un groupe d'aventuriers de niveau 3-5. Les reports au Manuel des Monstres correspondent à l'édition française de D&D 3. Idéalement, ce scénario est intégré dans la campagne du Vieux Royaume, et les informations contenues dans **Bourg-Preux** et **La chronique du Vieux Royaume** seront utiles. Toutefois, au prix de modifications minimales, ce scénario est adaptable à de nombreux univers médiévaux fantastiques.*

C'est à boire, boire,  
boire...

**Où l'on invite les PJ à boire un verre  
ou deux**

Alors que les PJ vaquent à leurs occupations en la bonne ville de Bourg-Preux, ils sont individuellement contactés par un valet, qui leur transmet une lettre cachetée à la cire.

Chaque lettre porte le texte suivant, écrit dans une graphie assez élégante :

*Estimé maistre (ou Estimée dame ou damoiselle),*

*Votre réputation de vaillant(e) aventurier(e) a couru la ville jusqu'en mes bureaux de la rue de la Monnaie. L'on dit grand bien de vous au sujet de la manière dont vous avez démêlé l'affaire (ici, citez l'aventure où les PJ se sont illustrés le plus brillamment). Je serais très honoré si vous acceptiez de venir ce soir, à la Fermeture des*

*Portes, discuter en toute amitié d'un petit souci que je souhaiterais dissiper. Ce sera l'occasion de vous faire goûter à quelques mesures de vin tirées de ma cave personnelle.*

*Si ma proposition a l'heur de vous plaire, rendez-vous ce soir à la Maison de Change Warnachaire, et demandez aux commis à être introduits en ma présence.*

*La Déesse puisse vous accorder sagesse et prospérité,*

*Paterne Flochet, maistre argentier*

A Bourg-Preux, il est de notoriété publique que Paterne Flochet est le beau-frère de l'un des sept échevins, le Prévôt des Marchands Ebles Warnachaire. Il s'agit donc d'un bourgeois riche et influent, et cette invitation devrait intéresser tout aventurier ambitieux. (Les PJ qui ont joué le scénario "La couleur de l'argent" ont peut-être eu l'occasion de le rencontrer au cours de leur enquête sur l'afflux soudain de monnaies étrangères et anciennes.)

La maison Warnachaire est une grande demeure, presque un hôtel particulier. Le rez-de-chaussée est garni d'arcades de pierre, sous lesquelles les commis de la maison installent leurs tables et leurs balancet pour faire les opérations de compte mineures. A l'intérieur, un grand scriptorium permet de tenir à jour les comptes de la maison. Les commis feront traverser ces bureaux aux PJ,

passer par un jardin calme et coquet où un escalier extérieur les mènera au premier étage. Ils seront introduits dans un petit salon luxueux et douillet : un feu de chêne pétille dans une belle cheminée au manteau sculpté ; des coussièges confortables sont disposés le long de fenêtres à meneaux que viennent égayer des roses et des liserons ; le plancher lustré brille comme du miel doré, et sur une table en ivoire est disposée une collation raffinée.

Alors que les PJ se régalaient sans doute de cailles rôties, de petits pâtés chauds et de fouaces au miel doux, Maître Flochet entre, accompagné... par son beau-fère, l'échevin en personne.

Paterne Flochet est un homme petit et voûté, presque bossu, les yeux à demi fermés de malice et le sourire trop amène pour être honnête. Il est vêtu d'une cotte longue, taillée dans un beau drap ciudalien, mais sans ostentation ; il porte également des mitaines de copiste et une paire de grosses bésicles, suspendues à son cou par une chaîne d'argent. L'échevin Ebles Warnachaire est un homme grand et gras, à la bedaine volumineuse, au triple menton et aux hanches roulant comme un navire. Il porte un chaperon extravagant, une cotte écarlate fourrée de petit gris, et ses doigts boudinés étincellent de bagues. Son poids le fait suer à grosses gouttes, et il ne se sépare jamais d'un mouchoir brodé avec lequel il s'éponge, adoptant des mimiques

presques efféminées. Mais il a le regard direct, la voix basse et chaleureuse, et sous une bonhomie très cordiale, on devine le marchand rompu à toutes les tractations.

Les deux bourgeois vont commencer par remercier les PJ de leur visite et par les flatter sur leurs succès passés. Mine de rien, ils font servir aux PJ un premier verre de vin – dans des coupes en argent. Il s’agit de vin de Fraimbois de quatre ans d’âge : un nectar fruité, un peu sirupeux, long en bouche et doré comme un après-midi d’été. Puis, ils font servir un second verre – toujours du vin de Fraimbois, mais de l’année même. La boisson est bonne, mais semble commune après le premier verre.

Les deux marchands demandent alors aux PJ ce qu’ils pensent de ce qu’ils ont bu, et les amènent à remarquer que le vin de Fraimbois semble avoir perdu beaucoup en qualité depuis peu.

Or cela préoccupe l’échevin et son maître argentier. En effet, leurs revenus de changeurs (et une grande partie de la prospérité de Bourg-Preux) repose sur le commerce avec la République de Ciudalia et avec le duché de Bromael. Une partie importante du commerce repose sur l’exportation du vin de Fraimbois. Si celui-ci perd en qualité, les marchands étrangers pourraient se détourner de la Marche Franche, ce qui s’avérerait préjudiciable à tous. L’échevin désire donc que les PJ aillent

mener une enquête discrète à Fraimbois, pour essayer de comprendre l’origine de cette brusque chute de qualité. Il soupçonne une fraude possible de vigneron ou de marchands de vin, qui pourraient couper le vin de Fraimbois avec une quelconque piquette, pour écouler plus de tonneaux sur le marché et multiplier leurs bénéfices... Une telle fraude serait normalement du ressort du Bailli de Justice et du Centenier du Fermage, mais l’Echevin ne veut pas faire de mauvaise publicité autour de Fraimbois, de crainte de porter préjudice au commerce. C’est pourquoi il s’adresse aux PJ, en leur demandant d’enquêter discrètement à son compte.

Si les PJ acceptent, il leur remet 30 sous d’or par personne pour “leurs faux frais”. Il leur promet trois fois plus à l’issue de leur mission d’investigation, et dix fois plus s’ils parviennent à résoudre discrètement le problème.

## La légende du vin de Fraimbois

### Les amours du beau Nectaire

Il y a fort longtemps, sous le règne de Leodegar III le Saint, le hameau de Fraimbois se nichait déjà entre les collines du Vieufié et la forêt du Fauvois. On commençait à peine à cultiver la vigne, et le vin de Fraimbois n’était bu que par les villageois ; c’était un petit vin de pays, agréable mais assez commun, et il

n'était guère renommé.

Un seigneur veillait sur Fraimbois : il s'agissait de sire Nectaire, un preux chevalier, vassal du roi Leodegar. Nectaire était avenant et courtois, et il séduisit à la cour du roi la belle Milésine, une des plus jolies dames de compagnie de la reine. Après s'être uni à elle à Chrysopée, il ramena sa nouvelle épouse en son fief de Fraimbois. La belle Milésine, dans ce petit domaine du nord du royaume, encore fort sauvage à l'époque, s'ennuyait un peu de la cour ; mais elle aimait son époux de tendre amour, et cela suffisait à la rendre heureuse.

Leur bonheur dura, sans nuage, un an et un jour. Hélas, il devait prendre fin de triste manière.

Nectaire était grand amateur de chasse. Un jour qu'il courait le cerf dans ses forêts, il croisa une dryade, nommée Sevaenee. Les dryades sont d'ordinaire fort farouches, mais Nectaire était très bel homme, et Sevaenee fut sensible à son charme. Elle ensorcela le preux, qui oublia sa dame et devint l'amant transi de la fée des forêts. Il négligea désormais sa femme, passant le plus clair de ses journées et de ses nuits dans les clairières ensorcelées et les futaies fleuries où vagabondait, enchanteresse, la dryade. Il se rendait particulièrement souvent sur le coteau du Chênois, où la dryade avait son arbre-fée.

Abandonnée, désespérée, Milésine dépérit peu à peu. Elle mourut en automne, à

la veille des vendanges, trois ans après ses épousailles avec l'inconstant Nectaire. Son volage époux n'assistait même pas à ses derniers instants : il était alors au plus profond des bois, à mugueter avec sa dryade. Sur son lit de mort, une servante voulut humecter les lèvres de Milésine avec un peu de vin de Fraimbois, mais Milésine la repoussa en disant : "Je ne boirai plus jamais, jusqu'au jour où l'on me présentera du vin du Chênois." Ce furent ses dernières paroles.

### **La soif de Dame Milésine**

Les prêtres du Desséché procédèrent seuls au service funèbre de la défunte. Ils considérèrent que les dernières paroles de la dame avaient valeur de testament ; ils allèrent trouver Nectaire pour lui notifier que les dernières volontés de Milésine étaient qu'on plantât de la vigne sur le Chênois et qu'on en produisît du vin. Nectaire, horrifié à l'idée que l'on pût défricher le bosquet de Sevaenee, refusa avec hauteur. Les prêtres du Desséché se retirèrent, mais menacèrent le veuf, laissant entendre que l'âme de sa défunte épouse ne trouverait pas la paix tant qu'on ne lui présenterait pas du vin du Chênois.

Nectaire ne prit pas garde à cet avertissement et, oublieux de la mémoire de la morte, continua à filer le parfait amour avec Sevaenee. Hélas, l'année même, au cours de la Fête des Retrouvailles, le fantôme de Milésine se manifesta à Fraimbois. Il traversa le village et entra au château, où il vint

terrifier son époux inconstant. Comme Nectaire, épouvanté, se perdait en excuses éperdues, l'ombre lui coupa la parole.

“J'ai soif”, dit-elle.

Nectaire lui présenta tour à tour de l'eau, du vin, du lait, de l'hydromel, de l'hypocras. Mais le fantôme refusait tout, répétant sans cesse : “J'ai soif”. Il ne repartit que peu avant l'aube, semant l'effroi dans tout le village avant de se dissiper à l'orée de la forêt. Au matin, Nectaire avait les cheveux blancs et l'allure d'un vieillard.

### **Le vin du Chênois**

Le jour suivant, Nectaire accourut voir les prêtres du Desséché. Ceux-ci lui rappelèrent les volontés de la défunte, et menacèrent le veuf d'être ainsi visité par son épouse tant qu'il ne lui aurait pas donné à boire du vin du Chênois.

Cependant, Nectaire ne pouvait se résoudre à détruire l'arbre de Sevaenee. Il fit défricher l'orée du Chênois et y planta de nouveaux pieds de vignes, avec lequel il fit presser un nouveau vin, dont il versa une coupe sur la tombe de Milésine. Mais l'année même, la nuit de la Fête des Retrouvailles, le fantôme réapparut, sema l'épouvante dans le village et vint visiter son mari. Comme l'année précédente, elle lui dit : “J'ai soif.” Et elle refusa toutes les boissons qu'il put lui offrir, y compris un verre du nouveau vin des abords du Chênois.

La scène se répéta encore pendant trois

ans. À chaque nouvelle visite du fantôme, Nectaire faisait abattre de nouveaux arbres et plantait de nouvelles vignes, toujours plus proches du bosquet de la dryade ; mais il se refusait à violer le sanctuaire de sa maîtresse. Et à chaque Fête des Retrouvailles, le fantôme réapparaissait, terrorisait le village, et refusait tous les vins que lui présentait Nectaire.

Le lendemain de la sixième visite, les paysans de Frambois se révoltèrent. Armés de haches, ils partirent droit vers le bosquet sacré pour y abattre l'arbre-fée, ouvrir une clairière au cœur du Chênois et y planter enfin le vignoble réclamé par la morte. Fou d'angoisse, Nectaire revêtit ses armes, monta son destrier et voulut s'interposer. Il affronta seul l'émeute, fut submergé par le nombre et mortellement blessé. Il trouva encore la force de se traîner jusqu'au pied de l'arbre-fée, où il mourut dans les bras de Sevaenee. La populace, qui le suivait de peu, resta bouche bée en découvrant le cadavre de son seigneur pleuré par la splendide dryade. Soudain adoucis par les larmes de l'enchanteresse, les gens du peuple bafouillèrent des excuses et abandonnèrent leur projet. Mais cela n'arrangeait pas leur problème : ils craignaient de voir resurgir le fantôme de Milésine. Alors, ils demandèrent simplement la permission à Sevaenee de planter de la vigne au pied de son arbre. La dryade, terrassée par le chagrin, accepta ce que l'on voulait d'elle et se retira dans son arbre. À ce

jour, personne ne l'a revue.

La vigne plantée au pied de l'arbre-fée prospéra de façon merveilleuse, et s'enroula autour du tronc et des branches. Son raisin fournit une ambrosie d'une délicatesse extraordinaire, que les gens de Fraimbois allèrent verser sur la tombe de Milésine. Le fantôme ne réapparut pas.

Depuis cette époque, les gens de Fraimbois vont verser chaque année une coupe de vin du Chênois sur la "Pierre-Milésine", la tombe de la jeune épouse délaissée ; et cela doit satisfaire son âme, car elle ne s'est plus manifestée. C'est aussi à partir de cette époque que le vin de Fraimbois est devenu un cru renommé de Ciudalia jusqu'à Chrysothée.

## La malveillance du Chapitre d'Ivoire

### Les manœuvres du Nécrophore Servilio

À la fin du X<sup>e</sup> siècle après le Resplendissant, le Trône d'Os du Roi-Idiot a rassemblé suffisamment de forces pour se lancer dans une nouvelle tentative de reconquête du Vieux Royaume. Son bras religieux, le Chapitre d'Ivoire (une branche du culte du Desséché, schisme de la religion cyclothéiste), entreprend plusieurs actions pour déstabiliser les états susceptibles de

s'opposer au retour du Roi-Idiot.

Le Nécrophore Servilio, supérieur de l'Ossuaire de Morneuil, dans les Landes Grises, est un des prélats les plus investis dans cette politique secrète de reconquête. Sa stratégie est de diviser les petits états issus de la décomposition du Vieux Royaume, afin que leur désunion facilite leur chute devant les troupes du Trône d'Os.

À cette fin, Servilio a envoyé des embaumeurs gyrovagues espionner les Bosquets de la Marche Franche, du duché de Bromael et de Ciudalia. Ils se présentent auprès de leurs confrères comme des prêtres orthodoxes du Desséché, et collectent dans les *Codicilles nécromantiques* tous les renseignements susceptibles d'intéresser le Chapitre d'Ivoire. Ainsi, en 999, le gyrovague Cholagoga a visité le Bosquet de Fraimbois. Dans les *Codicilles nécromantiques* de Fraimbois, il a découvert l'histoire de Nectaire et Milésine, et volé les pages qui expliquaient par le menu les volontés post-mortem de Milésine.

Cholagoga ayant rapporté le renseignement au Nécrophore Servilio, celui-ci a décidé de l'exploiter pour ruiner Fraimbois. La destruction ou la disparition du vignoble porterait un coup au commerce qui unit la Marche Franche à ses voisins... Servilio a donc décidé de faire détruire les vignes du Chênois : ainsi, le spectre de Milésine reviendrait hanter le village et

provoquerait la mort lente de celui-ci.

### **Gobelins en maraude**

Cholagoga a été chargé par le Nécrophore Servilio de saccager les vignobles de Fraimbois. Le gyrovague s'est rendu dans les ruines de la forteresse d'Arches, devenue (secrètement) un poste avancé des hordes du Trône d'Os, infiltré aux portes mêmes de la Marche Franche. Le Légat Mortifère Thrasamund, seigneur de la place, a détaché un petite troupe de gobelins sous le commandement du gyrovague Cholagoga. Il s'agit du clan des *Tailladés*, des gobelins qui ont développé une certaine discrétion à Rochebrisée en fuyant les raids de chasse (cannibale) des Uruk Maug.

Les gobelins du clan *Tailladé* se sont d'abord installés à Fraimbois-le-Vieux, le château en ruines de la famille de Fraimbois. De là, ils ont lancé des raids secrets de vandalisme contre les vignes de Fraimbois : ils ont en particulier arraché les pieds de vigne poussant au pied de l'arbre de la Dryade, au Chênois. C'est cette destruction qui a empêché le mélange fait par les vigneronns entre vin du Chênois et autres cépages, qui donne au vin de Fraimbois son bouquet inimitable.

Au cours de la dernière fête des Retrouvailles, la tombe de Milésine ayant été baptisée au vin de Fraimbois, mais non au vin de Chênois, le spectre s'est réveillé. Il a traversé le village et s'est rendu à Fraimbois-

le-Vieux, où son retour a privé de repos l'âme de Nectaire et de ses descendants. Cette assemblée de morts en peine a provoqué une terrible panique chez les Gobelins, qui ont fui les ruines et se sont réfugiés dans le marais Mésaisié, dans un méandre envasé de la Listrelle.

Depuis, les Gobelins poursuivent leurs dépradations, arrachant ici ou là une dizaine de pieds de vigne. Mais, la nuit, ils sont souvent pris en chasse par le fantôme de Nectaire. Du coup, ils ont décidé de détruire son repère : sur les ruines du pont du Mésaisié, ils ont monté un énorme trébuchet, avec lequel ils bombardent régulièrement Fraimbois-le-Vieux.

### **La situation à Fraimbois**

Le saccage des vignes du Chênois et les dépradations régulières dans les vignobles posent un vrai problème aux vigneronns de Fraimbois, mais les notables du village ont voulu jusqu'à présent étouffer l'affaire. Le bourgmestre Salvien Thibert, qui fait commerce de chevaux, et le marchand de vin Gondebaud Goulet craignent la mauvaise publicité que pourrait faire la publication de ce vandalisme ; ils s'efforcent en particulier de dissimuler la chute de qualité provoquée par l'arrachage des ceps du Chênois. Ils ont recommandé aux vigneronns de maintenir le secret le plus absolu sur le mélange qui permet d'obtenir le vin de Fraimbois. Ils recommandent à tous d'ouvrir l'œil, et ont

demandé au prieur Ragnacaire de bénir les vignes et de veiller sur elles.

De son côté, Æmilio Mercantori est l'intendant d'un vignoble acheté par un grand patricien Ciudadien, le sénateur Leonide Ducatore. Le sénateur Ducatore, qui a été élu plusieurs fois podestat de la République, maintient une correspondance secrète avec le duc Ganelon de Bromael, et se sert du domaine qu'il possède à Fraimbois comme discrète boîte aux lettres... Le signor Mercantori, pour des raisons autres que le bourgmestre et le marchand de vin, tient donc également à étouffer l'affaire. Il a cependant chargé son homme de main, Scipione Vagaperta, d'enquêter sur les vandales qui s'attaquent au vignoble. Mais Vagaperta passe plus de temps à boire à l'auberge de la Treille et à rôder en quête d'un mauvais coup qu'à faire des recherches efficaces.

La plupart des gens de Fraimbois se méfient bien sûr des Ciudadiens, ces étrangers. Vagaperta n'est pas idéal pour leur donner une bonne opinion, et on a remarqué que le signor Mercantori recevait souvent des étrangers ombrageux au domaine Ducatore.

## Le village de Fraimbois

Une fois que les PJ acceptent la proposition de Paterne Flochet et d'Eble Warnachaire, le scénario est très ouvert. Il se prête à une courte enquête à Fraimbois, suivie de deux petits donjons dans les ruines du

Vieux Fraimbois et dans les marais du Mésaisié, qui se distribueront au fil du jeu selon les actions des joueurs. Les lignes qui suivent sont consacrées à quelques fils narratifs et donnent des informations sur Fraimbois, le Vieux Fraimbois et le marais de Mésaisié, mais l'action devra s'organiser autour des faits et gestes des PJ.

### **Situation géographique de Fraimbois**

Le pays de Fraimbois se trouve au sud-est de Bourg-Preux, dans la vallée de la Listrelle lorsqu'elle sinue dans les collines de Vieufié. Depuis Bourg-Preux, il faut prendre la route du Duché en direction de Bromael et du Canton Vert, et voyager pendant un peu moins d'une journée à pied, ou une demi-journée à cheval. Le Canton Vert n'est qu'à une journée de marche vers le sud de Fraimbois, et le duché de Broamel à deux journées vers l'est.

La Listrelle trace de larges méandres entre les collines de Vieufié ; le village de Fraimbois est construit à flanc de coteau, exposé au sud ; il domine le cours de la rivière, et la cime des collines est couronnée par une forêt, le Chênois. Le village n'est pas très grand, mais il semble prospère : il compte un certain nombre de chaumières paysannes à toit de chaume, mais aussi de coquettes maisons de vigneron, aux murs de pierres sèches et aux toits d'ardoises.

### **La place du pressoir**

C'est la place du village, autour de

laquelle se groupent les principaux bâtiments. Elle descend en pente douce vers le sud, en partie dallée d'un vieux pavage qui sombre tout doucement sous les feuilles mortes. Ombragée de platanes, elle est égayée par une vieille fontaine, qui chantonne doucement et où les voyageurs et les palefreniers des écuries Thibert viennent faire boire leurs chevaux.

### **Le temple du Resplendissant**

C'est la plus haute bâtisse du village : on voit de loin sa tour trapue dominant les toits et les cheminées. Le Temple occupe la partie la plus élevée de la Place du Pressoir, ce qui lui permet de couvrir de son ombre une partie du village.

C'est une tour dont le style peut évoquer un clocher roman fortifié, flanquée d'absidioles. (Petites chapelles périphériques, de forme semi circulaire.) Un feu brûle en permanence au dernier étage, prodiguant de nuit un vague éclairage à la place, et permettant surtout de repérer le village de loin.

La nef est une chapelle étroite et haute. Les murs sont flanqués de vieux étendards du Resplendissant : un soleil, orné d'un demi-visage hiératique, sur champ d'azur. Dans une alcôve au-dessus du Foyer Sacré (qui remplace l'autel dans le Culte du Resplendissant), se dresse la statue du Dieu. C'est un paladin qui tient une épée serrée contre son cœur de la main gauche, pointe

tournée vers le bas, tandis qu'il élève deux doigts de la main droite en signe de bénédiction. La statue semble ancienne : sa facture est naïve et la feuille d'or qui la couvrait tend à s'effiloche.

Quand il n'est pas à l'auberge de la Treille, on peut trouver le prieur Ragnacaire au temple.

### **Écuries Thibert**

Un vaste bâtiment en forme de L, construit en colombages. Deux vastes portes cochères desservent les écuries au rez-de-chaussée ; la façade donnant sur la Place du Pressoir comprend aussi une grande porte au premier étage, desservie par une simple échelle et par un gros treuil : il s'agit du grenier à fourrage.

Sur la façade à l'ombre du Temple du Resplendissant, un escalier extérieur dessert une galerie en bois, qui donne sur les appartements du bourgmestre Salvien Thibert. Ceux-ci se prolongent par un deuxième étage, qui occupent un pignon en encorbellement, au toit si aigu qu'il ressemble à une tour. La fille du bourgmestre, Pétronille, rêve souvent à la plus haute fenêtre de ce pignon, en se prenant pour une princesse à la fenêtre de son donjon.

### **Négoce en vins Goulet**

C'est la plus vaste bâtisse de Frambois, qui se distingue par une barrique suspendue à mi-hauteur de la façade en guise d'enseigne. Une dizaine de tonneaux encombrant

également ses abords immédiats. Le rez-de-chaussée est bâti en grandes pierres de taille : il est desservi par deux grandes portes cochères, qui donnent sur des pans inclinés car le rez-de-chaussée est en fait un entresol. Il est occupé par une immense réserve à vin, où les barriques et les tonneaux s'empilent jusqu'au plafond, à une hauteur de quatre bons mètres. L'endroit embaume les fûts de chêne et l'arôme entêtant et fruité du bon vin.

Le premier étage, construit en bois, accueille l'appartement cosu du marchand de vin, Gondebaud Goulet, et de sa nombreuse famille.

### **Auberge de la Treille**

C'est une jolie bâtisse, qui occupe le bas de la Place du Pressoir. Au rez-de-chaussée, une galerie donne directement sur la place : par beau temps, les aubergistes y installent des tables en terrasse. De la vigne et des liserons des haies s'entortillent autour des piliers des arcades. Au niveau du premier étage est suspendue une enseigne en fer forgé en forme de grappe de raisin. Les fenêtres sont dotées de carreaux en cul-de-bouteille.

La salle commune, lambrissée de bois, est occupée par de grandes tables rustiques et par des chaises confortables. Divers cuivres – poêlons, marmites, casseroles – brillent doucement, accrochés au-dessus de l'âtre monumental où s'affaire le cuisinier, le Halfelin Mirliflore Cossard. Une trappe donne sur un escalier assez raide qui dessert une

vaste cave, où s'accumulent tonneaux de vin et de bière ainsi qu'une ample provende. Les chambres sont à l'étage : on y accède par un escalier de chêne lustré qui dessert une mezzanine. Les chambres contiennent chacune un petit poêle vernissé et deux lits à alcôve, abondamment fournis en oreillers et édredons, que ferment des volets de bois articulé.

### **Forge**

C'est une vieille maison aux murs de pierres sèches, quelque peu bombés par le temps, couverts de mousses et de lichens. La forge proprement dite est un grand apprentis appuyé contre le mur de la maison : elle est signalée par une enseigne en forme d'enclume.

Largement ouverte sur la rue, la forge est une sorte de hangar ténébreux : le sol est jonché de cendres et de scories, les murs et la charpente sont noircis de suie. Dans la pénombre, le foyer brasille d'un éclat rougeâtre. D'un conduit formé de deux tuiles, une source jaillit à mi-hauteur du mur du fond : elle fait tourner une petite roue à aube qui actionne un gros soufflet de cuir dans une rumeur de chaînes, de claquements et de respiration asthmatique. L'eau s'écoule ensuite par une rigole de pierre jusqu'en un bassin où Reccared, le forgeron, trempe les armes et les outils qu'il fabrique.

### **L'Arbre fée, ou Arbre de la Dryade**

Situé au sommet des vignobles qui

dominant le village, à deux pas de la forêt, il s'agit d'un chêne pluri-séculaire. Énorme, tout pelucheux de mousses et de champignons, il faut une dizaine de personnes pour faire le tour de son tronc. Ses branches tordues prennent parfois l'apparence de corps féminins quand on les regarde du coin de l'œil. Une faune abondante de passereaux, de papillons et de libellules gravite dans son feuillage et alentour. Toutefois, il est également évident que toute la vigne qui entourait ce vieil arbre a été récemment arrachée.

## Les habitants de Frambois

### **Le Prieur Ragnacaire**

Une variante de Falsatff et de Frère Jean des Entommeures...

Le prieur Ragnacaire est un énorme gaillard, à la trogne joyeuse, empourprée par l'abus de bon vin. Fort en gueule, soupe au lait, toujours un peu gris, c'est un brave homme (et un joyeux luron) qu'on trouve plus souvent à l'Auberge de la Treille qu'au sanctuaire du Resplendissant.

Pas très intelligent, mais altruiste et courageux, il est toujours prêt à braver le danger pour défendre (dans l'ordre) les vignes et les gens de Frambois. Il a la grandiloquence et la témérité d'un vieil ivrogne bravache...

### **L'Embaumeur Mummole**

Un vieillard maigre et voûté ; son œil gauche est couvert par une taie blanche, et la partie droite de son visage émacié est dévorée de prurit. Il parle avec une voix chuintante d'asthmatique et se déplace avec une sorte de langueur malade. Il demeure d'ordinaire dans le Bosquet du Desséché situé au bas du village. La tombe de Milésine se trouve dans sa nécropole.

### **Reccared le Forgeron**

Âgé d'une cinquantaine d'années, c'est un colosse tatoué, aux cheveux blancs, d'un abord sévère, à la parole rare. Installé depuis dix ans, il est considéré comme un excellent artisan, quoique ses prix soient un peu élevés. On se méfie quand même de lui à Frambois, car il n'est guère causant et plutôt intimidant.

En fait, Reccared est un ancien mercenaire/aventurier, originaire d'Ouromagne. À la suite de chaque aventure, son grand plaisir était de savourer, dans une auberge, un pichet de vin de Frambois, en compagnie de son ami Mirliflore Cossard. Quand il a décidé de se retirer des "affaires", il s'est installé à Frambois, où il a acheté la forge de l'ancien ferronnier. Ayant beaucoup bourlingué, Reccared s'est rendu compte que les miteux et les gobelins semblaient se multiplier dans les Landes Grises. Il devine l'apparition d'une menace, bien qu'il ignore tout du Chapitre d'Ivoire. Il peut représenter un secours puissant pour des personnages en

difficulté.

### **Aemilio Mercantori**

Un petit vieillard sec et prétentieux, drapé dans des justaucorps et des robes ciudaliens, trop racés pour la campagne. Mercantori est le régisseur du domaine du sénateur Ducatore, formé par l'achat de plusieurs vignobles. Il sert aussi d'intermédiaire pour son maître, lorsque celui-ci veut correspondre discrètement avec le duc de Bromael ; il n'est donc pas rare de voir des étrangers passer par la "villa du Ciudalien" (le domaine Ducatore), ce qui suscite la méfiance des Fraimboisiens.

### **Scipione Vagaperta**

Un spadassin de bas étage, ancien truand des bas quartiers ciudaliens ayant fui la justice de la République, reconverti en homme de main du sénateur Ducatore. C'est le mauvais garçon par excellence, qui court les filles, cherche la bagarre, ne rate jamais une occasion de voler ou de nuire. Il espionne Liliola, qu'il serrerait bien dans un coin sombre pour lui faire son affaire...

Il sert de garde du corps à l'intendant Mercantori.

### **Dame Bilichilde Cossard**

Propriétaire de l'auberge de la Treille, c'est une grande et grosse femme, gourmande comme quatre et plus babillarde qu'une volée de moineaux. Elle a fait un mariage d'amour - culinaire - avec le sieur Mirliflore Cossard, devenu le chef-cuisinier de l'auberge.

### **Mirliflore Cossard**

Un halfling à la panse cossue, à l'air plutôt malin. Chef cuisinier de l'auberge de la Treille, et époux de la propriétaire, Dame Bilichilde.

Mirliflore est un ancien roublard, compagnon d'aventure de Reccared. Il rêvait de s'installer dans une auberge quand il arrêterait de partir à l'aventure ; n'ayant pas assez d'argent pour le faire, il séduisit Bilichilde à l'aide de ses petits plats et devint donc le mari de l'aubergiste. Le mariage fit beaucoup jaser, mais les plats de Mirliflore et sa bonne humeur sont venus à bout des cancans les plus méchants.

Mirliflore est en très bons termes avec Reccared et avec le prieur Ragnacaire.

### **Le bourgmestre Salvien Thibert**

Un gros maquignon aux joues rouges et à l'air matois, vêtu en bourgeois, mais sentant l'écurie. Le bourgmestre est marchand de chevaux. Jusqu'à il y a peu, son affaire était prospère, puisque de nombreux marchands et convoyeurs passent par Fraimbois pour prendre livraison de vin. Il s'est spécialisé dans l'achat à très bas prix de bêtes de trait fatiguées ou malades, qu'il revend ensuite au prix fort quand il les a remises d'aplomb.

Pétronille est sa fille, dont il ne s'occupe guère.

### **Pétronille Thibert**

Une petite jeune fille de quatorze printemps, blonde et rose, à la poitrine

naissante, aux cheveux follets. C'est une rêveuse qui vagabonde dans le village et les alentours, la tête remplie de romances et de songeries sentimentales. Un an plus tôt, elle a rencontré Eirin, qui était venu visiter les cuveaux de Fraimbois, et le plaisantin l'a séduite. Depuis, elle attend son beau prince elfe - qui l'a oubliée depuis belle lurette...

Pétronille est une mine de renseignements pour qui supporte ses bavardages mièvres.

### **Gondebaud Goulet**

Un gros bourgeois au double-menton opulent, aux mains boudinées, aux manières onctueuses. C'est le marchand de vin de Fraimbois : il centralise les achats et revend les tonneaux aux fournisseurs de Bourg-Preux et de Bromael. L'achat d'une partie du vignoble par le sénateur Ducatore l'a privé du marché ciudalien, car Mercantori envoie directement son vin vers la République.

## **Enquêter à Fraimbois**

Sauf s'ils se montrent menaçants ou grossiers, les PJ sont bien accueillis à Fraimbois. Certes, s'ils posent des questions sur la baisse de qualité du vin, on se garde bien de leur révéler la vérité ; on leur raconte que l'enseillement a été mauvais, que des chenilles ont attaqué les cépages... Mais ce sont des mensonges relativement innocents, qui ne sont motivés que par le souci de

conserver une bonne réputation au vignoble.

Il est toutefois possible de glaner quelques indices :

### **Pillages de poulaillers**

Suivant les consignes de Salvien Thibert et de Gondebaud Goulet, les villageois ne parlent pas spontanément du saccage des vignes. En revanche, à l'*Auberge de la Treille*, il est possible d'entendre de nombreuses plaintes à propos des vols de poulailler. Volailles et lapins d'élevage disparaissent presque tous les soirs ; à une ou deux reprises, ce sont même des chèvres ou des veaux qui se sont évaporés. On soupçonne pas mal un gredin comme Scipione Vagaperta, même si on n'ose pas le lui dire en face. (En fait, ces vols sont perpétrés par les plus furtifs des gobelins, pour diversifier leur ordinaire...)

### **Inspecter les vignes**

Si les PJ se rendent dans le vignoble, ils découvriront assez rapidement des pieds de vigne arrachés, pour l'essentiel le long de la forêt du Chênois. Ils pourront entrevoir Scipione Vagaperta, qui rôde aussi dans le vignoble, pour les mêmes raisons qu'eux, et qui risque de les prendre pour des vandales, raison pour laquelle il les évitera de façon soupçonneuse (ce qui pourra lui donner l'air assez suspect lui-même). S'ils s'attardent trop dans le vignoble, les PJ pourraient fort être pris à parti par des vigneron soupçonneux ; si le ton monte, le malentendu pourrait

facilement dégénérer, les villageois faisant appel à des gaillards solides comme Reccared le Forgeron et le prieur Ragnacaire.

### **Les cancons de Pétronille**

S'il est très probable que les PJ iront voir le bourgmestre, Salvien Thibert, ils n'en tireront rien d'intéressant. En revanche, ce sera pour eux l'occasion de croiser sa fille, Pétronille, qui prend des poses de minette un peu trop fardée pour tester son charme sur les PJ les plus séduisants. Pétronille est à l'âge bête : coquette, cœur d'artichaut, très bavarde, écervelée... Mais des PJ habiles qui en tireront parti en la flattant pourraient obtenir deux informations de sa part. D'une part, une piste solide : elle sait que du vandalisme a eu lieu dans les vignes, que son père a demandé aux villageois de le cacher, mais qu'il organise aussi, avec le prieur Ragnacaire et Gondebaud Goulet, des tours de garde nocturne qui, jusqu'à présent, ne se sont pas révélés concluants. D'autre part, elle peut donner une fausse piste : elle soupçonne les Ciudaliens, et tout particulièrement Scipione Vagaperta, de se livrer à ce vandalisme. Elle ne fait ainsi que colporter les préjugés des villageois du cru, avec une bonne raison plus personnelle, car Vagaperta rôde souvent autour d'elle de façon inquiétante. Pétronille connaît aussi la légende de Nectaire ; mais elle l'enrobera dans un tel ramassis de mièvreries (elle adore les contes sentimentaux) que cela pourrait passer pour

une niaiserie aux yeux de PJ peu perspicaces.

### **Les confidences du prieur**

Le prieur Ragnacaire dissimulera la vérité aux PJ, sauf si ceux-ci commencent à avoir des indices (renseignements livrés par Pétronille Thibert ou constatation des dégâts dans les vignes). Il ne se confiera qu'une fois sérieusement imbibé, pour pester contre les vandales qui s'attaquent aux cépages et préciser que cela fait quelques mois, et que les destructions ont lieu de nuit.

### **Visiter l'embaumeur Mummole**

On ne parle guère de lui au village en raison de son sacerdoce funèbre, mais des PJ clercs peuvent avoir l'idée de visiter l'embaumeur local, en raison de sa connaissance des affaires des défunts. Mummole est très méfiant avec les visiteurs, même avec un frère de son culte, depuis la visite de Cholagoga. Si les PJ lui semblent de bonne moralité (c'est-à-dire pleins de piété pour les défunts et/ou vaguement nécrophiles), il acceptera de parler plus librement. Il ignore ce qui cause les dégâts dans les vignes, mais il sent que les morts ne sont pas tranquilles depuis quelques mois, depuis la visite du gyrovague Cholagoga. Il ne s'en est pas rendu compte immédiatement, mais quelques semaines après le départ du gyrovague, l'embaumeur s'est rendu compte qu'on avait arraché une page à un très ancien volume des *Codex Nécromantiques* de son bosquet. Malheureusement, l'ouvrage datant

du début du royaume, il ne parvient pas à reconstituer ce que répertoriait cette page. (Il s'agissait des dernières volontés de Milésine, bien sûr volées par Cholagoga.) Les troubles dans les vignes ont commencé quelques semaines après la visite de Cholagoga.

*Monter une souricière* : Il peut être tentant de monter le guet de nuit pour surprendre des vandales dans les vignes ou des voleurs de poules au village. Si les PJ s'organisent de façon intelligente, ils surprendront un petit nombre de maraudeurs gobelins au milieu de la nuit (un groupe un peu inférieur aux PJ). Les gobelins, une fois surpris, ne cherchent pas l'affrontement mais s'efforcent de prendre la fuite vers le bois du Chênois. Si les PJ les poursuivent jusque dans le sous-bois, ils tombent dans une embuscade tendue par une troupe plus importante (deux fois le nombre de PJ). Avoir mis en fuite, tué ou capturé des gobelins est la meilleure façon de gagner la confiance des villageois et de délier les langues. Comme les gobelins fuyaient vers le Chênois, les villageois penseront qu'ils se sont fait une tanière dans les ruines du Vieux Frambois, derrière le marais du Mésaisié. Ils orienteront alors les recherches des PJ dans cette direction. Si les PJ ont capturé des gobelins, ceux-ci, par ruse, confirmeront cette idée : ainsi, ils enverront les PJ dans les ruines tenues par les morts-vivants qu'eux-mêmes sont en train d'affronter...

## La fausse piste ciudalienne

La concurrence commerciale représentée par le domaine Ducatore pour Gondebaud Goulet et la méfiance que les vigneronns éprouvent pour Scipione Vagaperta incitent les Framboisiens de souche à soupçonner Aemilio Mercantori et Vagaperta d'être pour quelque chose dans le saccage des vignes. Les villageois se disent qu'en faisant ainsi perdre de la valeur aux vignes, les Ciudaliens pourraient les racheter à bas prix et faire un bénéfice ultérieur en les remettant en culture. Il s'agit de pures calomnies ; malheureusement, Vagaperta et Mercantori peuvent paraître suspects car ils dissimulent un secret : ils permettent à une correspondance secrète de circuler entre le sénateur Leonide Ducatore et le duc Ganelon de Bromael. Dans cette correspondance officieuse, le duc et le sénateur échangent des renseignements économiques et politiques qui leur permettent de circonvenir les nobles de leurs propres pays.

Il se trouve que peu après l'arrivée des PJ, Aemilio Mercantori reçoit un émissaire du duc, le sire Morial de Tyburg, flanqué de son écuyer Arguis et de quelques hommes d'armes. Si les PJ se montrent curieux, Aemilio Mercantori et le sire de Tyburg pourraient estimer leur secret menacé : le sire

de Tyburg et Vagaperta pourraient monter un traquenard (par exemple dans le bois du Chênois, le Bois Nectaire ou au gué de Savonière) pour réduire au silence ces indéliçats.

Cela n'a rien à voir avec l'intrigue principale, mais pourrait semer pas mal de confusion.

## Mettre terme à la malédiction

La suite de l'aventure est formée par deux donjons très classiques.

Il est préférable que les PJ commencent par se rendre au Vieux Fraimbois, avant d'affronter les gobelins du marais du Mésaisié. Différents biais permettent d'organiser l'action dans cet ordre :

*Le chemin de la forêt du Chênois se perd dans le marais bien avant les îlots où se trouve le camp goblin : si les PJ poursuivent des fuyards gobelins, le camp ennemi leur sera dissimulé par la brume et par les roseaux. Compte tenu du milieu plutôt désagréable que représente le marais, il est assez facile de décourager des personnages qui ignorent que les gobelins y ont leur base.*

*Les ruines du Vieux Fraimbois sont très visibles pour quelqu'un sortant de la lisière nord du Bois de Chênois : quand on connaît l'attraction que représentent des ruines sur*

tout aventurier normalement constitué, il suffit de laisser faire les réflexes de jeu...

*Les villageois de Fraimbois recommandent un autre chemin pour gagner les ruines du Vieux Fraimbois : comme le marais est dangereux et que le cours de la Listrelle est assez vif, les Fraimboisiens recommandent de franchir le Gué de Savonière et de passer par le Bois Nectaire pour atteindre ce qui reste du château.*

Logiquement, écumer les ruines du Vieux Fraimbois devrait permettre une confrontation avec le fantôme de Nectaire dans la crypte du château. Cela devrait orienter les PJ, dans un second temps, vers les gobelins du marais de Mésaisié et le gyrovague Cholagoga.

Mettre terme à la malédiction qui s'est abattue sur la production de vin nécessitera plusieurs accomplissements : chasser les gobelins et éliminer Cholagoga, mais aussi replanter de la vigne autour de l'Arbre de la Dryade pour pouvoir à nouveau verser du vin du Chênois sur la Pierre Milésine. Sans quoi, ni Milésine ni Nectaire ne trouveront le repos et les morts reviendront, d'abord dans le Vieux Fraimbois, puis étendront leur hantise jusqu'au village.

## Les ruines du Vieux Fraimbois

### **Vision d'ensemble**

Au sommet d'une butte abrupte, dont le versant a été creusé par le méandre de la Listrelle, se dressent les murs ébréchés des ruines du château de Fraimbois. L'endroit baigne dans une tristesse profonde. Le bas de la vallée et le cours de la rivière sont noyés dans une brume fétide – il s'agit des vapeurs malsaines dégagées par le marais du Mésaisié. À flanc de côteau, les pentes raides sont couvertes par une forêt hirsute et noire, dont les troncs sont rongés de champignons blafards et les branches envahies de mousses, de lianes et de lichens. Plus haut, le bois n'est plus composé que d'arbres pourrissants ou morts, qui dressent leurs branches nues vers un ciel sombre.

Les murailles du château ont une texture usée, une nuance de cendre froide. Aux étages, fenêtres et meurtrières donnent sur le ciel. On peut distinguer les ruines d'un châtelet d'entrée, d'un oratoire fortifié, d'un tinel (manoir seigneurial). Les remparts sont crevés, et les éboulis ont dégringolé le long des ravins qui flanquent les murs jusqu'à la forêt en contrebas.

### **Poterne**

La porte fortifiée est encore debout, encore que les créneaux du chemin de ronde soient à demi ruinés. Le pont levis qui lui donne accès est également en piètre état : seules les poutres maîtresses enjambent encore les douves, et il faut jouer les

équilibristes pour franchir le vide. (Test d'*Equilibre* DD10, ou d'*Acrobatie* DD 15.)

Deux petites salles de garde flanquent la porte d'entrée. Elles menacent ruine, et elles sont jonchées d'ordures et d'excréments — vestiges de l'occupation des lieux par les gobelins. La salle de droite contient une trappe qui ouvre sur un escalier à colimaçon donnant accès à l'armurerie. Un PJ qui inspecte l'escalier, sur un test de *Détection* DD 20, peut deviner un mouvement très furtif qui file vers les profondeurs — il s'agit d'une Ombre.

### **Oratoire**

Une petite chapelle castrale, dont la nef est à moitié effondrée. Au milieu des gravats, on peut encore distinguer un autel ébréché. Au pied d'une niche vide, une statue fracassée gît au sol : elle représente un paladin couronné, au plastron orné d'un soleil : il s'agit d'une représentation ancienne du Resplendissant — depuis la chute du royaume de Leomance, l'iconographie religieuse a abandonné la représentation de la couronne.

Quelques murs portent encore des fragments de fresques, pâlis et fendillés. Ils représentent les épisodes glorieux de la Geste de Leodegar. Ils ont été souillés de graffiti par les gobelins, qui les ont défigurés avec des ajouts obscènes et quelques phrases maladroites à la gloire du *Dévoreur*.

Au milieu des éboulis, derrière l'autel,

on peut apercevoir l'entrée de l'escalier en colimaçon qui mène aux cachots et au caveau familial.

### **Tinel**

Le manoir seigneurial n'est plus qu'une écorce vide. De hauts murs se dressent encore sur une hauteur de trois étages, mais plafonds, planchers et cloisons se sont effondrés. Au niveau du premier étage, on peut encore apercevoir les coloris pâles et délavés de quelques fresques, qui représentent la rencontre entre Nectaire et la dryade, la visite du fantôme de Milésine à Nectaire et la mort de Nectaire tué par ses paysans.

Près d'un âtre gigantesque, un escalier à colimaçon s'élève encore jusqu'au deuxième étage, ne desservant que le vide. Il descend aussi jusqu'à la cave à vin.

### **Escaliers joignant le rez-de-chaussée au premier sous-sol**

Ces escaliers étroits, suintants, sentent la pierre froide et exhalent un relent douceâtre de moisissure. Dans chacun d'entre eux, les PJ peuvent découvrir le cadavre pourrissant d'un goblin, recroquevillé sur les marches. Ces corps portent encore leurs armes (morganstern ou cimenterre, tuniques de cuir clouté), et semblent avoir subi une mort violente. (Il s'agit en fait de zombis, qui s'animeront si les PJ semblent se diriger vers une autre pièce que la Cave à vin du premier sous-sol.)

### **Cave à vin / Cellier**

Une vaste cave aux voûtes en plain cintre, noire de suie et de poussière, où règne encore une forte odeur de cendres froides, mêlée aux relents douceâtres de la pourriture. Contre les murs se trouvent les débris de grandes barriques pourries ; certaines sont si délabrées qu'il n'en reste guère que les cercles de fer rouillé ; d'autres ont été démolies récemment, leur bois ayant servi à l'entretien des foyers qui noircissent le centre de la cave. Des cadavres de gobelins putréfiés sont éparpillés dans la cave (au total du nombre de PJ +2). Ils portent des plaies mortelles. Les PJ peuvent trouver également des paillasses moisies, des os grignotés autour des foyers, des armes goblinoïdes abandonnées (poignards, cimenterres, arcs courts, flèches éparpillées). L'ensemble semble témoigner d'un grand désordre : un test de *Fouille* DD10 permet de comprendre qu'une troupe nombreuse de gobelins qui occupait les lieux a été attaquée et a fui, en laissant certains des siens sur le carreau. Dans les affaires des gobelins, il est possible de découvrir 2d20 deniers de cuivre ; ce sont de vieilles pièces datant du royaume de Leomance.

Si les PJ se dirigent vers d'autres pièces du premier sous-sol, tous les gobelins morts (dans la cave et dans les escaliers) s'animent : ce sont des Zombis de petite taille (voir le Livre des Monstres p.191, Zombi, Petit mort Vivant). Ils attaquent les PJ à outrance, dans

le désordre. Les trois Zombis des escaliers arrivent avec deux tours de retard.

### **Armurerie / Forge**

Cette cave assez vaste est noire de suie. Elle est encombrée par un immense âtre, deux enclumes, deux énormes soufflets actionnés par un système compliqué de poulies et de chaînes, des réserves de plusieurs stères de bois fraîchement coupé, des rateliers métalliques, rongés de rouille, où sont suspendus des outils de forgeron de petite taille et quantité d'armes à moitié désagrégées par la rouille.

Cette forge avait été remise en activité par les gobelins. Sur l'une des enclumes, on peut trouver six flèches abandonnées, récemment forgées ; barbelées, de facture visiblement goblinoïdes, elle relèvent d'un excellent artisanat et bénéficient d'un bonus (non magique) de +1 au toucher et aux dégâts.

Malheureusement, l'armurerie est devenue le repaire de l'Ombre du château. Elle s'attaque à toute personne pénétrant dans la pièce, en se faufilant dans les zones les plus ténébreuses des lieux.

### **Cachots**

Ces cachots ont vu mourir au cours des siècles nombre d'infortunés, dont les ossements sont venus joncher les dalles ébréchées. Ces restes sont maintenant des squelettes, animés par l'esprit tourmenté de Nectaire. Il y a quatre squelettes par cachot : ceux des cachots A, B et D sortent de leurs

repaire et attaquent des PJ qui tentent de se rendre au second sous-sol ; ceux du cachot C restent en embuscade.

### **Caveau familial**

L'entrée du caveau est sculpté en forme d'ossuaire, et sommé par une représentation du Desséché. Le caveau est une grande crypte encombrée de sarcophages de pierre ornés de gisants. Certains sont rangés dans des alcôves creusées dans les murs, d'autres jonchent en désordre le sol de dalles qui semble menacer effondrement. L'ensemble est rongé de mousses, de moisissures et de lichens lépreux. Il règne une odeur fade de vieille pierre humide et d'humus.

Quand les PJ sont tous entrés dans le caveau, des sarcophages s'entrebailent dans un raclement sinistre, en commençant par les plus proches de la porte d'entrée. Au premier tour, un nombre de sarcophages équivalent au nombre de PJ s'ouvre, comprenant une momie (une noble dame aux parures en lambeaux, visiblement embaumée) et des Zombis de seigneurs et de dames. À chaque tour suivant, un nouveau sarcophage s'ouvre, jusqu'à délivrer un nombre de morts-vivants équivalent au double des PJ. Les autres morts-Vivants sont des Zombis, à l'exception du dernier sarcophage, qui délivre également une momie, celle d'un vieux chevalier desséché dont l'armure brunie de rouille part en morceaux.

Les sarcophages des deux momies

peuvent livrer des trésors intéressants. Celui de la dame (ou les cendres de la momie) livre une broche d'argent sertie de rubis conférant un bonus de +2 au test de Sauvegarde de Volonté et un collier de bronze terni permettant la mémorisation d'un sort niveau 0 supplémentaire par jour pour un barde, un magicien ou un ensorceleur. Les restes du chevalier embaumé livrent 100 deniers d'or de Leomance et une épée longue +1.

### **Escalier d'accès à la crypte**

Cet escalier est taillé dans la roche et semble de fracture assez primitive. Les marches sont irrégulières et usées, le plafond est bosselé et crevassé.

Le seuil intermédiaire n'en est pas moins piégé, par une fosse recouverte par un plancher d'osier desséché.

Il s'agit d'une **Trappe (6 mètres de profondeur)** : *FP 1 ; pas de jet d'attaque nécessaire (2d6) ; jet de Réflexes pour éviter la chute (DD20) ; Fouille (DD20) ; Désamorçage/sabotage (DD20)*. Il est possible de passer sur les bords, le long des murs, si le piège est repéré – c'est ce que font les animaux squelettes de Nectaire.

### **Crypte**

Cette pièce, grossièrement taillée dans le rocher, tient davantage de la caverne que du caveau. Des concrussions calcaires aux formes tourmentées forment des plissés inquiétants sur le plafond et sur les murs, dans lesquels semblent se lover des figures

grimaçantes et décharnées. Le sol est jonché de centaines d'ossements d'animaux, qui craquent sous la semelle des visiteurs. Au centre de la crypte se trouve une sépulture, dont la pierre tombale est fendue et entrebaillée. L'épithaphe note :

*Ci-gît Nectaire,  
Chevalier de Leomance & seigneur de  
Frambois  
Qui périt de malemort  
Pour avoir causé son malheur et le  
malheur des siens.*

Par les fentes de la pierre tombale, on peut deviner l'ivoire des ossements et l'étincellement terne de quelques pièces d'armure.

Dès qu'un PJ s'approche de la tombe, une brume glaciale semble soufflée par les interstices de la tombe. L'ombre spectrale d'un chevalier de belle prestance se matérialise au-dessus de la sépulture, mais son visage semble ravagé par l'amertume et par l'épouvante, et son regard possède un éclat dément. Autour, les ossements sont parcourus par un frémissement hideux et se recomposent en l'espace de quelques secondes en un cheval squelettique et en une meute de chiens-squelettes dont le nombre est le double de celui des PJ.

Le fantôme de Nectaire est hostile, mais il n'attaque pas si les PJ ne se montrent pas

agressifs. Il commence par leur reprocher de venir violer le repos de son âme et de ses défunts descendants, laissant entendre qu'il peut s'attacher à leurs pas comme un cauchemar jusqu'à les acculer à la mort et à son propre service. Puis, il leur propose un marché : il leur promet qu'il les laissera en paix si les PJ exterminent le clan gobelin qui l'assiège, et tout particulièrement l'être abject qui les dirige, le gyrovague Cholagoga. Il veut aussi qu'on replante de la vigne au pied de l'arbre de Sevaenee.

Si les PJ attaquent le fantôme de Nectaire, celui-ci les combat, secondé par ses chiens-squelettes. Pour les caractéristiques de Nectaire, utilisez l'exemple de guerrier fantôme p. 216 du **Livre des Monstres** (FP 7). Ses chiens sont à traiter comme de Petits squelettes (p. 216 du **Livre des Monstres**).

Si Nectaire est vaincu, les PJ peuvent trouver ce trésor dans sa tombe : 200 deniers d'argent, un bractlet d'or fin d'une valeur de 100 sous d'or, un baudrier de guerre pourri, mais orné de huit plaques d'or ciselées valant 20 sous d'or pièce, une lance magique à fer en forme de feuille +1.

Mais Nectaire revient au bout de 3d10 heures, car il ne peut trouver le repos que s'il est délivré de la malédiction de Milésine. Dès lors, flanqué de sa meute-squelette, il se lancera aussi sur les traces des PJ...

## Le marais du Mésaisié

### **Vision d'ensemble**

Vu du Chênois ou du coteau du Vieux Fraimbois, le marais est une immense nappe de brouillard stagnant sur un méandre de la vallée de la Listrelle.

Au cours des siècles, ce méandre s'est envasé et la Listrelle a débordé sur les berges environnantes, transformant toute cette partie de la vallée en marécage. Un pont fortifié, construit à l'époque des seigneurs du Vieux Fraimbois, est désormais perdu dans le marécage, ainsi que quelques îlots. La zone inondée par la Listrelle est peu profonde : un être humain y patauge généralement jusqu'à mi-cuisse, parfois jusqu'à mi-poitrine. De vastes zones marécageuses sont envahies par des roselières, qui bouchent toute visibilité.

Au milieu du marais, le lit principal de la Listrelle reste profond, et le courant y est suffisamment fort pour s'y révéler dangereux.

### ***Un peu d'ambiance :***

Le marais du Mésaisié présente divers désagréments qui devraient pimenter l'existence de vos PJ :

*Vision et bruit* : Il est extrêmement facile de se cacher dans le marais... si l'on reste immobile. (Et qu'on ne craint pas l'humidité !) La brume épaisse ne donne une visibilité que d'une dizaine de mètres (tests de *Discrétion DD 10*), et plonger dans le rideau des roselières ramène cette visibilité à deux mètres (tests de *Discrétion DD 5*). En outre,

pour qui ne craint pas l'eau stagnante, on peut toujours disparaître quelques secondes sous la surface de l'eau huileuse et noire...

Toutefois, dès que l'on bouge, on devient très décelable à l'oreille : froissement des hampes de roseaux, clapotis provoqués par les quidams qui pataugent, coassements interrompus, plongeurs de rats musqués effrayés, cris d'alerte et envols de poules d'eau... Le *Déplacement silencieux* se fait en général à un DD20.

*Les trous d'eau* : Même en dehors du cours principal de la Listrelle, le marécage peut présenter des dangers – et le sol se dérober brusquement sous les pas du visiteurs qui patauge. Décidez selon votre bon plaisir des moments où un PJ (ou un PNJ) risque de tomber dans un trou d'eau. Un tel accident pendant une progression furtive vers le camp des Tailladés ou pendant une fuite éperdue peut mettre du sel dans la partie... Notez bien que les adversaires des PJ, s'ils ne se déplacent pas en barque, sont aussi vulnérables à ce type d'accident.

Les trous d'eau sont difficiles à déceler (*Détection DD20*), sauf si le personnage sonde l'eau devant lui (*Détection DD10*). Se sortir d'un trou d'eau nécessite un test de *Natation DD15* ; en effet, ces pièges naturels sont envahis d'algues et de vase qui entravent les jambes. Comme ils sont généralement peu larges, l'aide d'un compagnon qui a gardé pied permet de s'en sortir sans test de

*Natation*.

*Les serpents* : Le marais accueille force grenouilles et crapauds — et attire donc leurs prédateurs, force serpents. La plupart sont simplement des couleuvres d'eau, mais quelques uns peuvent être des vipères. En pataugeant, les PJ verront régulièrement un serpent onduler rapidement à la surface de l'eau où ils sont eux-mêmes immergés jusqu'à la taille... Seuls les personnages qui réussissent un test d' *Empathie animale DD10* savent distinguer une vipère d'une couleuvre.

Sauf à être attaqués, les serpents évitent les PJ ; mais la vision d'un serpent peut toujours provoquer un geste ou un cri de panique chez un personnage, ce qui peut avoir des conséquences désastreuses en cas de progression furtive vers le camp des Tailladés.

(Au cas où vos PJ s'attaqueraient à une vipère, utilisez les caractéristiques du serpent venimeux de très petite taille, p. 203 du *Manuel des Monstres*.)

*Les sangsues* : Le Mésaisié accueille toute une colonie de ces charmantes bestioles... Pour chaque heure passée à patauger dans l'eau, un PJ récupère 1d4 sangsues, qui se glissent sous ses vêtements et sous ses pièces d'armures et entreprennent de le saigner. Ces parasites opèrent de façon à peu près indolore et restent fixés sur la peau de leur hôte jusqu'à être gorgés de sang.

Deux solutions pour les PJ : 1. Attendre que les sangsues se détachent. Pour chaque parasite qui s'est ainsi nourri sur le PJ, celui-ci doit faire un test de *Vigueur* DD 12 ; en cas d'échec, il perd temporairement un point de CONSTITUTION (qui sera regagné après un bon repas suivi d'une nuit de repos). 2. Ôter les sangsues ; la manière correcte est de les brûler, ce qui provoque leur chute immédiate. La mauvaise manière est de les arracher, ce qui provoque des hémorragies ; pour chaque sangsue arrachée, le PJ doit faire un test de *Vigueur* DD 10 ; en cas d'échec, il perd 1 PV.

*Les moustiques* : Ils pullulent dans le marais. Dès que les PJ auront mis un pied dans le marécage, ils seront environnés par un essaim silencieux de centaines de moucheron, aoutas et cousins. Il leur faudra peu de temps pour se trouver couverts de piqûres urticantes...

Ces piqûres sont désagréables mais pas pénalisantes en soi... En revanche, les moustiques transpirent les germes d'une forme de paludisme. Pour chaque heure passée dans le marais, les PJ doivent faire un test de *Vigueur* DD 15. En cas d'échec, ils attrapent le palud ! Cela se traduit par une poussée de fièvre chaque nuit, qui leur soustrait temporairement 1d4 points de Force pendant 1d10 heures. (Un sort de *Guérison des maladies* suffira à purifier leur organisme.)

### **Maison inondée**

Il s'agit de la ruine d'une ferme forte, dont il ne reste plus que le corps principal. Le rez-de-chaussée est inondé ; les pièces y sont envahies par une eau verte et grasse qui donne des reflets aquatiques aux plafonds couverts de mousses. Le toit est effondré depuis longtemps ; toutefois, un escalier en colimaçon conduit à une pièce encore vivable au premier étage.

Les hobgobelins qui assurent la garde de Cholagoga y ont dressé leur bivouac — loin des Gobelins qu'ils méprisent. Pendant que deux Hobgobelins assurent la sécurité du gyrovague, quatre autres se reposent dans leur repaire du premier étage. Ils ne montent pas de garde et des PJ discrets pourront les surprendre assez facilement.

Dans leurs hardes, les PJ pourront trouver 68 (vieux) deniers de cuivre cachés dans une cruche.

### **Pontons**

Bricolés récemment par les gobelins, les pontons servent à amarrer les barques qu'ils utilisent pour se déplacer entre le pont et leur camp de huttes ; les gobelins sont en effet de petite taille et risquent plus facilement de se noyer que de grandes gens. Les barques, elles aussi bricolées par les Gobelins, sont composées pour l'essentiel de faisceaux de roseaux solidement noués autour d'une charpente légère ; ces embarcations sont petites, lentes et prennent l'eau à une vitesse alarmante...

Chaque ponton est gardé par un goblin muni d'un cor.

### **Huttes**

Les gobelins ont bâti un camp sur un îlot. Ils ont édifié trois huttes en roseaux où ils se reposent quand ils ne sont pas de service sur le pont. Chaque hutte accueille un nombre de gobelins équivalent au nombre de PJ.

Si les PJ exterminent ou chassent les gobelins, ils pourront trouver un maigre butin dans leurs ordures :

Première hutte : 8 (vieux) deniers de cuivre au fond d'une chausse puante et reprise.

Deuxième hutte : 5000 (vieux) deniers de cuivre dissimulés dans un chaudron ébréché.

Troisième hutte : 10 (vieux) deniers d'or glissés dans un carquois à moitié vide.

### **Pont fortifié**

Un pont de pierre en dos d'âne, qui franchit toujours le lit principal de la Listrelle, mais n'est plus guère utile puisque les deux rives sont inondées... Le sommet du dos d'âne est occupé par une porte fortifiée, flanquée de deux tours. Il s'agissait jadis du poste de péage ; le bâtiment menace désormais ruine, mais c'est là que les gobelins ont installé leur poste de siège contre le Vieux Frambois...

Les salles de garde du rez-de-chaussée de chaque tour sont inutilisées – tout au plus servent-elles de dépotoir aux gobelins.

Chaque salle de garde dessert le chemin de ronde par un escalier en colimaçon.

Sur la tour est, les gobelins ont construit une grue rudimentaire qui dessert le ponton en contrebas ; ils l'utilisent pour monter les madriers qui ont servi à construire le trébuchet. C'est un gobelours particulièrement stupide (et vindicatif) qui est chargé de faire tourner la roue de la grue.

La tour ouest est la plate-forme où les gobelins ont monté leur trébuchet. Huit gobelins réparent ou servent l'arme de siège en permanence ; ils démolissent les parapets fortifiés de la tour pour se fournir en projectiles...

Si l'alerte a été donnée en raison d'une attaque des PJ sur une autre zone du marais, les gobelins se comportent en garnison assiégée : ils se servent des pierres du trébuchet pour bombarder les assaillants, ils défendent farouchement l'accès aux escaliers – et ils peuvent même tenter d'écraser des PJ imprudents en débloquent la vieille herse rouillée qui fermait la poterne. (*Chute de herse : FP 2 ; +10 corps à corps (3d6, critique x2) ; Fouille (DD20) ; Désamorçage/sabotage (DD20).*)

### **Le cromlech**

Un monument mégalithique, pour l'essentiel souterrain, datant des origines de la prédication du Culte du Desséché. On accède à l'entrée en descendant dans une tranchée en pente douce, couverte de mousses et dont le

fond est une bauge à moitié inondée.

L'intérieur forme un couloir d'une dizaine de mètres, constitué de blocs de pierre gigantesques, débouchant sur une petite pièce contenant un autel creux (une fosse) à moitié remplie de cendres, et dont les parois forment un très vieil ossuaire.

C'est le repaire choisi par le gyrovague Cholagoga. Deux hobgobelins montent la garde à l'entrée de la chambre souterraine. En cas de combat, Cholagoga commence par lancer un sort de Sanctuaire, puis un sort d'Animation des morts sur l'ossuaire pour relever des squelettes, et un sort de Profanation pour les renforcer. Ensuite, gérez ses sorts à votre guise.

# Les Fiches de PNJ

## ***Le Prieur Ragnacaire***

Une variante de Falsatff et de Frère Jean des Entommeures...

Le prieur Ragnacaire est un énorme gaillard, à la trogne joyeuse, empourprée par l'abus de bon vin. Fort en gueule, soupe au lait, toujours un peu gris, c'est un brave homme (et un joyeux luron) qu'on trouve plus souvent à l'Auberge de la Treille qu'au sanctuaire du Resplendissant.

Pas très intelligent, mais altruiste et courageux, il est toujours prêt à braver le danger pour défendre (dans l'ordre) les vignes et les gens de Fraimbois. Il a la grandiloquence et la témérité d'un vieil ivrogne bravache...

### **Prêtre humain de taille M**

**Dés de vie :** 4d8 (35 points de vie)

**Initiative :** -1

**Vitesse de déplacement :** 10

**CA :** 14 (Brigandine +4, Bouclier +1, Dex -1)

**Attaques :** +4 (For +1)

**Dégâts :** 1d8+1 (critique x3)

**Espace occupé / allonge :**

**Particularités :** Domaine de la Force (Pendant un round, peut ajouter son niveau à sa Force) et de la Loi (lance les sorts de domaine avec un niveau supplémentaire).

*Sorts niv.0 :* **Assistance divine:** +1 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence. **Lumière :** fait briller un objet comme une torche. **Résistance:** +1 aux jets de Sauvegarde. **Soins superficiels:** rend 1PV.

*Stimulant:* +1 PV temporaire à la cible.

*Sorts niv.1 :* **Soins légers:** rend 1d8 PV, +1/niveau (max +5) **Arme magique :** Bonus +1 pour une arme. **Bénédictio** : alliés +1 à l'attaque et jet de Sauvegarde terreur. **Bouclier de la foi:** Aura ajoute +2 en CA. **Endurance aux énergies destructives :** Protège contre un type d'énergie (-5 points de dégât/round).

*Sorts niv.2 :* **Endurance :** Confère +1d4+1 points de Constitution pendant 1h/niv. **Force de taureau :** Confère +1d4+1 points de Force pendant 1h/niv. **Consécration:** Affaiblit les morts-vivants dans la zone d'effet. **Apaisement des émotions :** Calme 1d6 sujets/niv.

**Jets de sauvegarde :** Réflexes 0 (1-1), Vigueur 7 (4+3), Volonté 6 (4+2)

**Caractéristiques :** Force 13(+1), Dextérité 8(-1), Constitution 16(+3), Intelligence 9 (-1), Sagesse 15 (+2), Charisme 14(+2)

**Compétences :** Concentration 6, Connaissance (théologie cyclothéiste) 3, Premiers secours 6

**Dons :** Armes de guerre, Robustesse, Préparation de potions

**Alignement :** Loyal bon

**Facteur de puissance :** 4

**Matériel :** Bouclier, lance, brigandine.

## ***Reccared le Forgeron***

Agé d'une cinquantaine d'années, c'est un colosse tatoué, aux cheveux blancs, d'un abord sévère, à la parole rare. Installé depuis dix ans, il est considéré comme un excellent artisan, quoique ses prix soient un peu élevés. On se méfie quand même de lui à Fraimbois, car il n'est guère causant et plutôt intimidant.

En fait, Reccared est un ancien mercenaire/aventurier, originaire d'Ouromagne. A la suite de chaque aventure, son grand plaisir était de savourer, dans une auberge, un pichet de vin de Fraimbois, en compagnie de son ami Mirliflore Cossard. Quand il a décidé de se retirer des "affaires", il s'est installé à Fraimbois, où il a acheté la forge de l'ancien ferronnier. Ayant beaucoup burlingué, Reccared s'est rendu compte que les miteux et les Gobelins semblaient se multiplier dans les Landes Grises. Il devine l'apparition d'une menace, bien qu'il ignore tout du Chapitre d'Ivoire. Il peut représenter un secours puissant pour des personnages en difficulté.

**Guerrier humain de taille M**

**Dés de vie :** 7d10 (*46 points de vie*)

**Initiative :** +5 (Don +4, Dex+1)

**Vitesse de déplacement :** 10

**CA :** 18 (bouclier 1, mailles 5, Dex 1, casque 1)

**Attaques :** Marteau de guerre +11/+6, arbalète +8/+3

**Dégâts :** Marteau de guerre 1d8+1+3 (critique x3), Arbalète lourde 1d0+1 (19-20, critique x2)

**Espace occupé / allonge :**

**Particularités :** —

**Jets de sauvegarde :** Réflexes 3 (2+1), Vigueur 8 (5+3), Volonté 2

**Caractéristiques :** Force 16(+3), Dextérité 13(+1), Constitution 16(+3), Intelligence 10, Sagesse 9, Charisme 13(+1)

**Compétences :** Artisanat (forge) 10, Equitation 2, Escalade 5, Natation 7, Saut 8

**Dons :** Arme en main, Attaque en puissance (malus en attaque = bonus dégâts), Destruction d'arme (pas de risque d'attaque d'opportunité en frappant l'arme de l'adversaire, p.136), Enchaînement, Science de l'initiative (+4)

**Alignement :** Loyal

**Facteur de puissance :** 7

**Matériel :** Marteau de guerre +1, Arbalète lourde, 10 carreaux +1, Casque +1, cotte de mailles

***Scipione Vagaperta***

Un spadassin de bas étage, ancien truand des bas quartiers ciudaliens ayant fui la justice sénatoriale, reconverti en homme de main du sénateur Ducatore. C'est le mauvais garçon par excellence, qui court les filles, cherche la bagarre, ne rate jamais une occasion de voler ou de nuire. Il espionne Liliola, qu'il serrerait bien dans un coin sombre pour lui faire son affaire...

Il sert de garde du corps à l'intendant Mercantori.

**Roublard humain de taille M**

**Dés de vie :** 3d6 (*15 points de vie*)

**Initiative :** +3 (Dex)

**Vitesse de déplacement :** 10

**CA :** 15 (cuir +2 /Dex+3)

**Attaques :** +4 au corps à corps (+5 à la dague ou à la rapière avec le don "Botte secrète"), +5 à distance

**Dégâts :** Epée d'estoc 1d6+2 (critique x4), dague 1d4+2 (19-20, critique x2), couteaux de jet 1d4+2 (critique x2)

**Espace occupé / allonge :**

**Particularités :** Attaque sournoise +2d6, esquive totale, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)

**Jets de sauvegarde :** Réflexes 6 (3+3), Vigueur 3 (1+2), Volonté -1 (1-2)

**Caractéristiques :** Force 14(+2), Dextérité 16(+3), Constitution 15(+2), Intelligence 10, Sagesse 7(-2), Charisme 12(+1)

**Compétences :** Bluff 3, Crochetage 9, Déplacement silencieux 9, Désamorçage/sabotage 7, Détection 4, Discrétion 9, Equilibre 7, Escalade 8, Fouille 5, Intimidation 7

**Dons :** Souplesse du serpent (CA +4 contre attaques d'opportunité), Botte secrète (Bonus de Dex en attaque à la rapière), Attaque éclair (Peut se déplacer avant et après une action)

**Alignement :** Neutre mauvais

**Facteur de puissance :** 3

**Matériel :** Armure de cuir souple, épée d'estoc (rapière), dague de qualité, de facture ciudalienne (attaque +1, non magique), trois poignards de jet, une bourse contenant 24 florins d'argent.

### ***Sire Morial de Tyburg***

Un homme grand et sec, à l'attitude ombrageuse. Il a les cheveux coupés ras sur la nuque, un visage raviné, des yeux gris de rapace. Il porte une cotte d'arme écartelée (à carreaux) de sable (noir) et d'argent (blanc). Vis-à-vis de gens du commun, il s'exprime avec une parfaite courtoisie, que semble démentir une intonation arrogante... Du reste, il préfère laisser son écuyer Arguis et ses valets d'armes régler les affaires courantes avec les gens de peu. Avec ses pairs (les nobles, ou à la rigueur l'intendant Mercantori,

parce qu'il représente le Podestat Ducatore), il se montre d'une affabilité que tempère à peine un soupçon de froideur.

Sire Morial est un vassal et un homme de confiance du baron Anaraut de Traval. Le baron de Traval étant lui-même une âme damnée du duc Ganelon, Sire Morial sert de messenger secret entre le duc et le podestat. C'est un homme loyal et dénué de scrupules, ce qui en fait un adversaire redoutable s'il sent que sa mission est menacée – ou s'il augure que les PJ sont trop curieux.

#### **Guerrier humain de taille M**

**Dés de vie :** 6d10 (*48 points de vie*)

**Initiative :** +1 (Dex)

**Vitesse de déplacement :** 6,5m

**CA :** 18 (cotte de mailles +5/ Ecu +2 / Dex+1)

**Attaques :** +8/+3 au corps à corps, +7/+2 à distance

**Dégâts :** Epée d'estoc 1d8+2 (19/20 critique x2), Marteau de guerre 1d8+2 (critique x3), Lance d'arçon lourde 1d8+2 (critique x3)

**Espace occupé / allonge :**

**Particularités :** -

**Jets de sauvegarde :** Réflexes 3 (2+1), Vigueur 7 (5+2), Volonté +2

**Caractéristiques :** Force 15(+2), Dextérité 13(+1), Constitution 15(+2), Intelligence 14 (+2), Sagesse 10, Charisme 13(+1)

**Compétences :** Diplomatie 8, Dressage 4, Equitation 10, Escalade 5, Psychologie 2, Saut 5

**Dons :** Attaque au galop (un mvt avant l'attaque, un mvt après) ; Attaque en puissance (S'attribue un malus en attaque qui donne un bonus équivalent en dégâts) ; Charge dévastatrice (quand

charge à cheval, dégâts doublés au corps à corps, triplés à la lance d'arçon) ; Combat monté (Jet d'Equitation = CA monture) ; Expertise du combat (Peut baisser jusqu'à -5 ses attaques pour augmenter d'autant sa CA) ; Science du désarmement (Ne subit pas d'attaque d'opportunité s'il tente de désarmer l'ennemi et ne peut être désarmé)

**Alignement :** Loyal mauvais

**Facteur de puissance :** 6

**Matériel :** Destrier & son harnachement, une épée longue, un marteau de guerre, un écu de bois, une lance d'arçon lourde, un haubert (cotte de mailles), une aumônière contenant 10 florins d'or et 20 ducats d'or. Une lettre cryptée du duc Ganelon adressée au podestat Léonide Ducatore.

Son contenu :

*Excellence,*

*Vos renseignements sont exacts. La maison de prêt Ardinel, à Carroel, est proche de la banqueroute, car ni moi ni le comte Angusel n'avons honoré nos dettes à ce jour. Retirez donc vos investissements et conseillez à vos concurrents d'y placer leur or.*

*J'attends impatiemment des nouvelles sur le degré d'endettement du baron de Bregor et du comte de Brochmail auprès de vos concitoyens. Je suis prêt à racheter secrètement leurs dettes, par exemple en vous empruntant les sommes sauvées de la faillite de la maison Ardinel.*

*Que la Paix règne désormais entre nos deux lignages,*

*G. de B.*

Si par le plus grand des hasards les PJ venaient à prendre connaissance de cette lettre, ils seraient poursuivis à mort par

sire Morial, et l'intendant Mercantori prendrait le soin de lancer un contrat sur leurs têtes auprès de la Guilde des Chuchoteurs.

## ***Arguis, écuyer de sire Morial de Tyburg***

Agé d'une petite trentaine d'années, Arguis est un homme vif, de taille moyenne, d'un abord agréable. Il est brun, souriant, bien fait de sa personne et sait se rendre charmeur. Il est vêtu d'une cotte hardie assez élégante et de hauts de chausse assez coquets.

Cadet d'une famille noble désargentée, Arguis n'a pas les moyens d'entretenir les armes et la suite d'un chevalier. Il reste au service de sire Morial parce que c'est une façon de rester proche du baron de Traval et du pouvoir ; Arguis est un ambitieux qui sait à l'occasion servir d'homme de main pour les Grands du duché, en attendant l'occasion de réclamer une récompense à la mesure des services rendus... A sa façon, Arguis est peut-être plus dangereux que son maître.

**Roublard humain de taille M**

**Dés de vie :** 4d6 (*16 points de vie*)

**Initiative :** +3 (Dex)

**Vitesse de déplacement :** 10 m

**CA :** 15 (armure de cuir +2 / Dex+3)

**Attaques :** +5 au corps à corps , +6 à distance

**Dégâts :** Dague 1d4+2 (19-20, critique x2), lance 1d8+2 (critique x3)

**Espace occupé / allonge :**

**Particularités** : Attaque sournoise +2d6, esquive totale, esquive instinctive (bonus de Dex à la CA)

**Jets de sauvegarde** : Réflexes 7 (4+3), Vigueur 2 (1+1), Volonté +1

**Caractéristiques** : Force 14(+2), Dextérité 16(+3), Constitution 13(+1), Intelligence 15 (+2), Sagesse 10, Charisme 16(+3)

**Compétences** : Artisanat (Armurerie) 8, Bluff 7, Déguisement 5, Déplacement silencieux 10, Détection 7, Diplomatie 10, Discrétion 10, Escalade 4, Evasion 5, Fouille 6, Intimidation 6, Perception auditive 4, Psychologie 5, Renseignements 10, Saut 6, Sens de l'orientation 4

**Dons** : Attaque au galop (un mvt avant l'attaque, un mvt après) ; Combat monté (Jet d'Equitation = CA monture) ; Esquive (+1 à la CA contre un adversaire choisi par le perso)

**Alignement** : Neutre mauvais

**Facteur de puissance** : 4

**Matériel** : Cheval & son harnachement, une dague et une lance, un pourpoint de cuir, une aumônière contenant 25 florins d'argent et 15 ducats d'argent.

### ***Valets d'armes de sire Morial de Tyburg***

Ce sont trois vieux sergents au cuir couturé de cicatrices. Ils s'appellent Bors, Hengest et Guntar.

Prendre les caractéristiques du 2<sup>o</sup> exemple de guerrier du *Livre du Joueur* (p. 37.), FP 1.

## ***Les Tailladés***

### ***Le Gyrovague Cholagoga***

Cholagoga est un géant frêle ; grand de près de deux mètres, il se tient voûté et ses membres grêles flottent dans ses robes sacerdotales. Seules quelques touffes de cheveux d'un blanc jaunâtre hérissent son crâne tavelé, et son visage émacié possède un teint bilieux et des yeux caves. Pour amulette, il porte une main momifiée en sautoir, sur l'annulaire de laquelle brille un anneau.

Ses robes, blanchies de cendres, sont celles du Culte du Desséché. Un détail devrait toutefois frapper des prêtres d'un des quatre cultes cyclothéistes ou des personnages réussissant un test de *Connaissances (religion)* DD 15 : Cholagoga porte une étole dotée d'ornements un peu singuliers. Elle est brodée de crânes édentés, symboles canoniques du Desséché ; mais ces crânes surmontent un tibia croisé avec une main de justice (un sceptre royal). Ce symbole est inconnu du clergé traditionnel — le symbole du Chapitre d'Ivoire, le schisme clandestin du Culte du Desséché qui soutient le Trône d'Os.

Cholagoga mène une existence faite d'ascèse quasi-masochiste, passant l'essentiel de son temps à méditer allongé dans l'autel creux. Il n'intervient pas dans le conflit entre les Tailladés et les morts-vivants du Vieux Fraimbois par respect pour les morts, et aussi dans l'espoir que la colère des défunts finira par retomber sur la communauté de Fraimbois, accélérant ainsi le déclin

économique du pays.

**Prêtre humain de taille M**

**Dés de vie :** 5d8 (15 points de vie)

**Initiative :** +1

**Vitesse de déplacement :** 10

**CA :** 14 (Armure de cuir +2, Dex +1, Anneau de Protection +1)

**Attaques :** Corps à corps +2 (Base +3, For -1) ; Distance +4 (Base +3, Dex +1)

**Dégâts :** Cimeterre 1d6-1 (18-20 critique x2)

**Espace occupé / allonge :**

**Particularités :** Domaine de la Mort (Caresse mortelle, 1/jour : s'il touche une personne, tire 1d6 x niv. Si le total excède les points de vie de la victime, elle meurt.) Domaine du Mal (lance les sorts de domaine avec un niveau supplémentaire). Frayeur 5/jour (Volonté DD 14 ; 1 créature s'enfuit 1d4 rounds, avec -2 tests d'attaque, dégâts & sauvegarde. Si + de 6 DV, pas affectée.)

*Sorts niv.0 (5/jour) :* **Assistance divine:** +1 sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou de compétence (LdJ p.177). **Résistance:** +1 aux jets de Sauvegarde (LdJ p.256-257). **Blessure superficielle:** Inflige 1PV (LdJ p.180).

*Sorts niv.1 (5/jour) :* **Anathème :** Inflige -2 attaque & sauvegarde (LdJ p.174). **Arme magique :** Bonus +1 pour une arme (LdJ p.176). **Blessure légère :** Inflige 1d8 pts dégâts +1/niv. (max +5) (LdJ p.180). **Brume de dissimulation :** Prêtre entouré de brouillard (LdJ p.183). **Imprécation :** Adversaires subissent -1 attaque et sauvegarde contre terreur (LdJ p.222). **Invisibilité pour les morts-vivants :** Morts-vivants ne voient pas les sujets. **Sanctuaire :** Les adversaires ne peuvent attaquer le lanceur de sort, et inversement (LdJ p.259).

*Sorts niv.2 (4/jour) :* **Blessure modérée :** Inflige 2d8 pts dégâts +1/niv. (max +10) (LdJ p.180).

**Cacophonie :** Inflige 1d8 pts dégâts (son), étourdissement possible (LdJ p.183). **Mise à mort :** Achève un mourant ; le prêtre gagne temporairement 1d8 PV, +2 en Force et +1 niveau (LdJ p.234). **Préservation des morts :** Préserve un cadavre (LdJ p.247). **Profanation :** Rend les morts-vivants plus forts dans une zone (LdJ p.248). **Ténèbres :** Ténèbres magiques sur 6 m de rayon (LdJ p.268).

*Sorts niv.3 (3/jour) :* **Animation des morts :** Crée squelettes et zombis morts-vivants (LdJ p.174).

**Communication avec les morts :** Un cadavre répond à une question/ 2 niv (LdJ p.189). **Malédiction :** - 6 à une caractéristique, -4 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence ou 50% de chance de perdre chaque action (LdJ p.229).

**Jets de sauvegarde :** Réflexes 2 (Base 1, Dex +1), Vigueur 3 (Base 4, Con -1), Volonté 9 (Base 4, Sag +3, Don +2)

**Caractéristiques :** Force 9 (-1), Dextérité 13(+1), Constitution 8(-1), Intelligence 14 (+2), Sagesse 16 (+3), Charisme 14(+2)

**Compétences :** Concentration 7, Connaissance des sorts 8, Connaissance (mystères) 8, Connaissance (théologie cyclothéiste) 10, Diplomatie 10

**Dons :** Magie de guerre, Armes de guerre, Volonté de fer

**Alignement :** Loyal mauvais

**Facteur de puissance :** 5

**Matériel :** Robe du Culte du Desséché, étole du Chapitre d'Ivoire, cimeterre, pourpoint de cuir, Anneau de Protection +1 (voir GdM p. 198), une Main miraculeuse (voir GdM p. 219), une besace de cuir contenant 10 onyx noirs (valeur : 50 sous d'or pièce), une bourse remplie de poudre d'argent (valeur : 50 sous d'or) et 200 (vieux) deniers d'or.

On peut également trouver une lettre :

*À l'adresse de Sa Férocité Thrasamund,  
Légat Mortifère de la Désolation d'Arches,*

*Votre Férocité,*

*Louons Notre Très Bas Seigneur  
Desséché ! Sa bénédiction s'étend sur le  
Chapitre d'Ivoire et sur les armées du Trône  
d'Os.*

*Nous, Servilio, Nécrophore de  
l'Ossuaire de M. et Supérieur consacré du  
Chapitre d'Ivoire pour les Marches Perdues,  
nous donnons pleine licence à notre loyal  
ministre, le gyrovague Cholagoga, pour  
mener une opération de guerre clandestine  
dans le pseudo-état de la Marche Franche,  
originellement duché d'Arches et province du  
royaume. À cette fin, vous lui déléguerez le  
commandement d'une petite force  
d'infiltration, dont vous fixerez le nombre  
avec le gyrovague.*

*Puissiez-vous trouver la Paix au jour et  
à l'heure,*

*Servilio, Nécrophore, Prêlat du Ch. D'I.*

### **Les gobelins**

p. 104 du *Guide des monstres*.

Remplacer morgensterns et dards par des  
cimenterres (1d6), des dagues (1d4-1) et par  
des arcs courts (1d6).

### **Le gobelours**

p. 105 du *Guide des monstres*.

### **Les hobgobelins**

p. 116 du *Guide des monstres*.

## **Les morts tourmentés du vieux Fraimbois**

### **L'ombre**

p. 147 du *Guide des monstres*

### **Les goules**

p. 109 du *Guide des monstres*

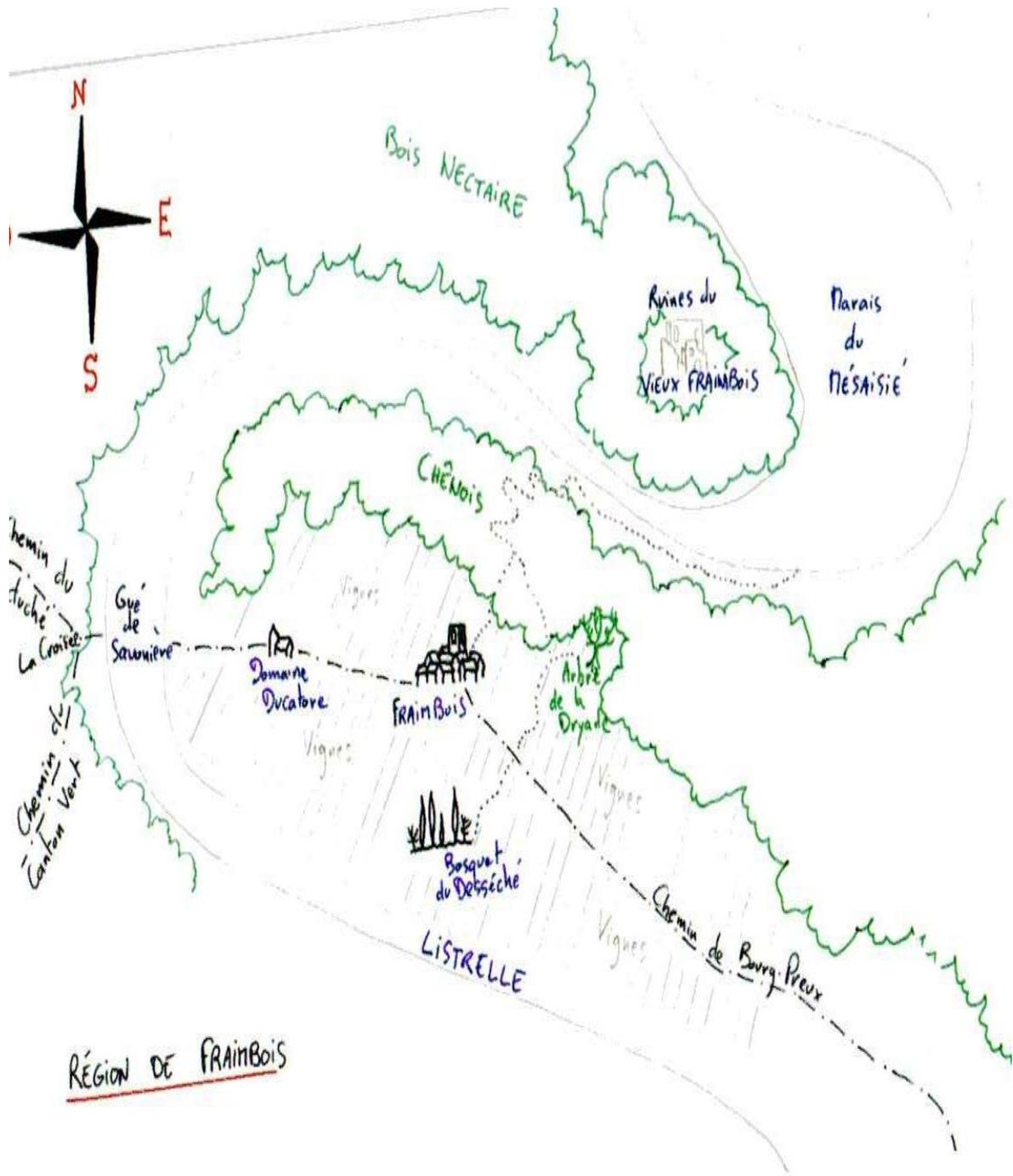
### **Les zombis**

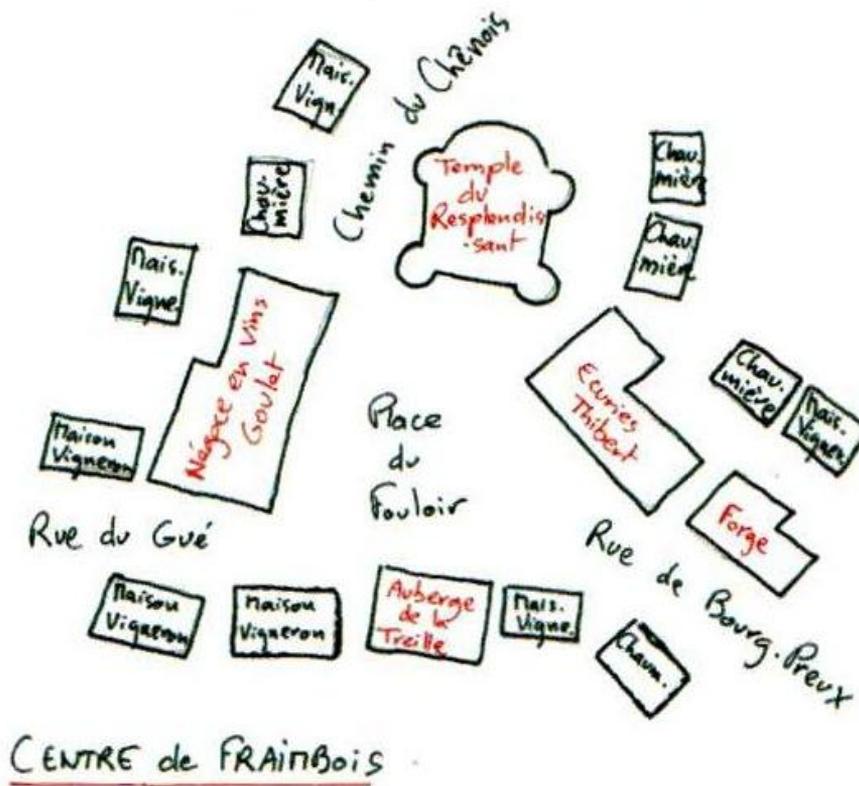
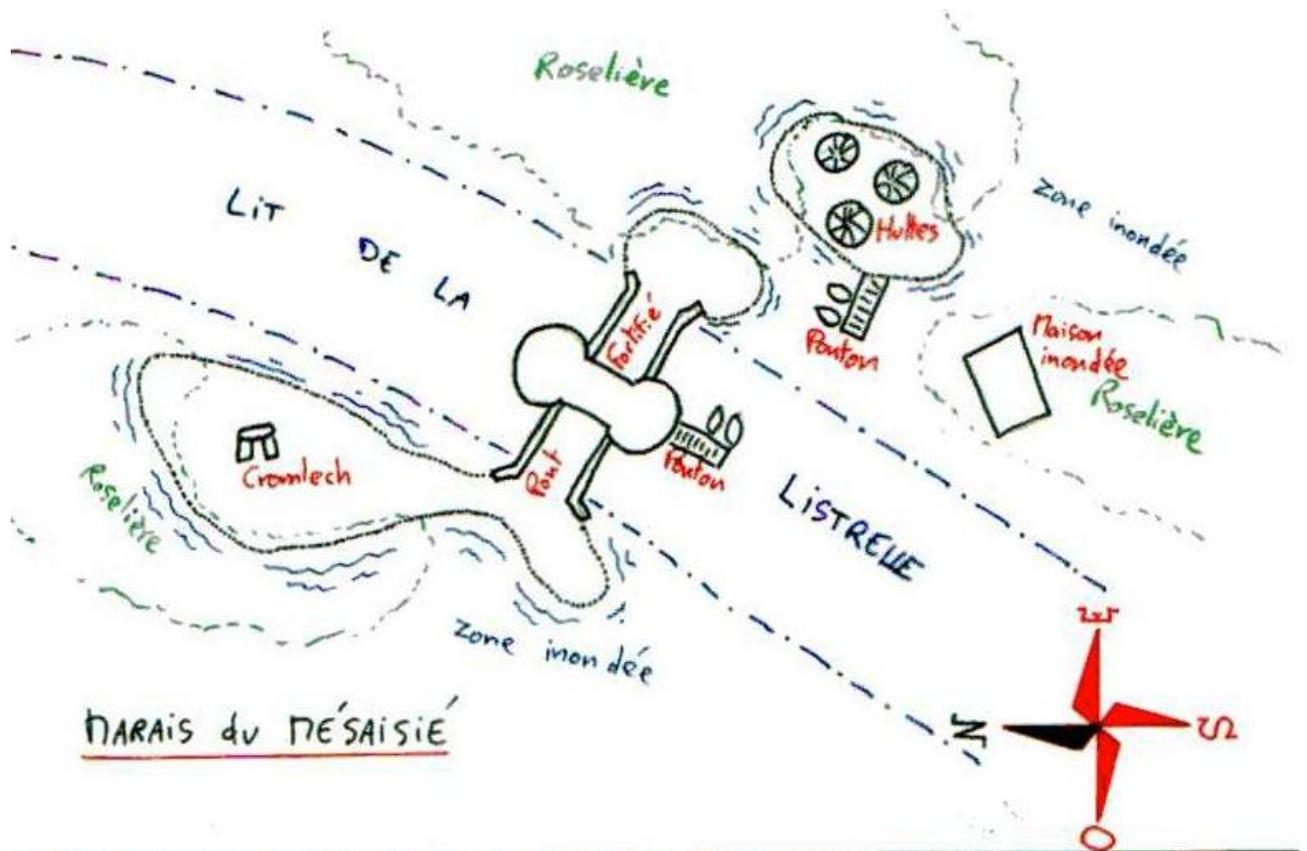
p. 191 du *Guide des monstres*

### **Les squelettes**

p. 166 du *Guide des monstres*

## **Les cartes des lieux**





# Ruines du Vieux FRAINBOIS

