

LA MALÉDICTION D'AUTRETANT

Aventure D&D 5 pour 5 personnages de niveau 5



Scénario original : H.Pérodeau

Adaptation : blueace

Version du 22/04/2023.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

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, nonexclusive 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, Inc.

System Reference Document 5.0 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

END OF LICENSE



LA MALÉDICTION D'AUTRETANT

CONTEXTE

Un oilà près de trente ans, le sieur d'Autretant reçut du duc d'Agramor un beau terrain forestier à une journée de marche au nord de Goracht, en remerciement de sa vaillance lors d'une campagne contre des bandes organisées de bandits venants du Bief de Vilhon. D'abord installé dans un modeste fortin en bois et peu exigeant en corvées et en impôts, le seigneur d'Autretant, élevé au rang de baron, eut un jour envie de posséder une demeure plus digne de son statut. Il entreprit alors de faire construire par ses gens, principalement les habitants du petit village le plus proche, un modeste château en pierre. Mais un château a un prix, et en plus du dur labeur des champs et celui nouveau de la construction, Autretant fut contraint d'augmenter progressivement les impôts, car ses économies n'y suffisaient plus. Les villageois, jusque-là relativement satisfaits de leur seigneur, commencèrent alors à nourrir rancœurs et inquiétudes envers Autretant. Et ils en vinrent un jour à écouter un fort en gueule nommé Gamestre, prompt à décrire le seigneur des lieux comme un vampire du peuple qui révélait enfin sa vraie nature. Mais, découvrant subitement la réelle influence qu'il exerçait sur les villageois, Gamestre décida alors de ne pas en rester à de beaux discours sur la place du village, et il se mit dans l'esprit de se débarrasser du seigneur... afin de prendre sa place à la tête de la communauté.

Une des bandes du Bief du Vilhon repoussées quelques années auparavant recommençait justement depuis peu ses raids sur le nord du duché d'Agramor. Gamestre convainquit alors les villageois qu'il serait possible d'éviter le sac du village en facilitant celui du château de cet affameur d'Autretant, qui devait sûrement contenir force bijoux et richesses. Ayant convaincu la majorité des habitants, il prit ensuite contact avec la bande de pillards et promit de les aider à entrer dans le château s'ils épargnaient le village. Le deal fut conclu et Gamestre, accompagné d'un petit groupe de villageois, leur indiqua un passage secret, un tunnel d'évasion du château, connu seulement de quelques personnes ayant participé à sa construction.

Les pillards pénétrèrent dans le château et, aidés par l'effet de surprise, n'eurent aucun mal à vaincre les quelques soldats du baron. Durant l'assaut, Autretant fut tué en essayant de défendre ses biens, et les ruffians perpétrèrent alors le pillage en règle de la place forte.

Mais, avant de mourir, le baron eut toutefois le temps de maudire les traîtres qui l'avaient livré à ses agresseurs. Autretant, qui eût aimé être paladin, vénérât le dieu de la protection Heaume, et cette divinité sut entendre son appel, courroucée elle aussi par l'attitude inqualifiable des villageois. Le jour de l'assaut, le château accueillait d'ailleurs un jeune acolyte de Heaume, Jean Delabuis, qui devant l'injustice, les violences et les trahisres commises, se retira profondément traumatisé pour vivre en ermite près du village.

Le lendemain de l'assaut, Gamestre envoya un message au duc d'Agramor en lui indiquant l'emplacement du campement des brigands, et les seigneurs du duché ne rencontrèrent aucune difficulté à éliminer tous les membres de cette bande renaissante. La paix revint dans la région et Gamestre fut par la suite nommé bourgmestre du village, conformément à son plan.

AU MD

Ce scénario repose beaucoup sur l'ambiance et l'atmosphère gore qu'il doit dégager. Le MD devra donc faire un effort dans ce sens, et faire monter la pression jusqu'au grand final.

LES PROVINCES DE LAELITH

La province d'Agramor, qui sert de contexte géographique à cette aventure, est décrite en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

INTRODUCTION

Une vingtaine d'années ont passé. Les personnages parcourent le duché d'Agramor et arrivent en vue d'un village dominé par une petite forteresse à l'allure délabrée. En s'approchant du village, vraisemblablement pour y prendre leur repas de midi, ils passent

devant le raidillon conduisant au château. Un homme d'âge mûr portant une robe de bure élimée est assis au bord du chemin. Il s'agit de Jean Delabuis qui, poussé par une divine prémonition, attend le destin en contemplant le château.



Peu loquace, il ne prendra pas l'initiative de parler, mais si on le questionne sur l'allure délabrée du château, il expliquera que celui-ci est tombé aux mains de brigands par infamie il y a de nombreuses années. Puis, étant fort préoccupé par ses rêves nocturnes, il demandera alors à être laissé seul. Il ne parlera ni de lui ni des villageois, la seule chose qu'il pourra rajouter et que l'auberge est une bonne adresse tenue par des gens de bien. Delabuis reçoit en effet régulièrement les restes de l'auberge depuis qu'il a ramené à ses parents Lirette, la fille des aubergistes, qui s'était perdue dans la forêt.

LE VILLAGE D'AMARANDE

Le temps se couvre et il commence à pleuvoir lorsque les personnages découvrent le village d'Amarande. Constitué d'une trentaine de maisons, il s'est agrandi à l'opposé du château. L'auberge est accueillante et semble être le lieu de rendez-vous de beaucoup de villageois. La nourriture est copieuse, la boisson honnête et l'ambiance agréable. Cependant, parler du château ou de Delabuis provoque un léger froid (jet de Sagesse (Perspicacité) DD 12 pour s'en rendre compte).

C'est l'aubergiste qui parle le plus :

Le château ? Moi, j'l'ai jamais vu occupé et j'suis là d'puis quinze ans. Il a été attaqué par des gredins qui ont tué tout l'monde ! Delabuis, l'ermite là, qu' vous avez vu sur la route, l'est un des rares survivants, mais ça l'a sonné, vous comprenez, tous ces morts et cette sauvagerie ! Mais c'est un brave homme, ouais ! Quoiqu'vous en disiez vous aut'e ! Sinon, le village, c'est l'bourgmestre qui l'a sauvé en grugeant les brigands !

Puis l'aubergiste leur raconte alors que pendant que Gamestre faisait patienter les brigands, il avait fait chercher les hommes du duc pour les éliminer.

Rappel au MD : dans la réalité il n'a fait chercher les hommes du duc qu'après l'assaut.

L'ambiance se fait alors plus tendue et les gens du village commencent à s'agiter. En effet, un groupe d'enfants n'est toujours pas rentré au village alors que l'heure du repas est arrivée et qu'il pleut. Soudain, Lirette, la fillette de l'aubergiste, rentre en pleurant dans la salle et court se blottir dans les bras de son père, inconsolable. Pressée de questions, elle finit par avouer qu'elle et ses cinq compagnons de jeu sont allés près du château, malgré l'interdiction formelle qui leur en a été faite. Si on les questionne au sujet de cette interdiction, les villageois commenceront par répondre que c'est à cause des peurs d'éboulements.

Entre deux sanglots, Lirette bredouille alors le nom de « Zocalo » et on finit par comprendre que quelqu'un aurait tué l'un des enfants, Bertrand, le plus âgé du groupe, devant la petite fille, qui se serait alors enfuie, et qu'elle ne sait rien des autres. Puis Lirette, en état de choc, reste prostrée. Ses parents l'écartent finalement de la salle commune et, sauf à l'apaiser grâce à des sorts, on n'en tirera rien de plus. Les parents des autres enfants absents se pressent alors devant l'auberge, à priori décidés à se munir de fourches et de massues pour aller voir ce qui se trame au château.

À ce moment, un homme assez âgé demande le silence. Il s'agit de Gamestre, le bourgmestre. Celui-ci propose que, profitant de la présence « de personnes expérimentées » au village, ce soient eux qui s'occupent de cette affaire louche. Il leur en fait alors la proposition contre le gîte, le couvert et une petite somme en pièces d'or. Ceci évidemment si les personnages ne se sont pas déjà proposés d'eux-mêmes !

L'HISTOIRE

Le village est en fait victime de la malédiction d'Autretant ! En effet, à la mort du baron, le dieu Heaume a fait appel à un abishai avec l'intention qu'il défende le château afin que personne ne puisse profiter du crime commis (car il pensait bien que Gamestre allait vouloir s'y installer) et l'ordre de se venger d'une manière ou d'une autre des villageois ayant trahi le baron, Gamestre en premier lieu bien sûr. Pour Heaume, en effet, le respect de l'ordre, de la loi et de la parole est plus fort que tout. Les moyens utilisés pour y parvenir importent peu. Le fait de contacter une créature maléfique, mais loyale, ne le dérange donc pas ; les humains doivent comprendre une fois pour toute ce qu'il en coûte d'agir de la sorte.

Le contrat passé entre la divinité et le diable prévoyait également qu'en échange de ce service, Heaume donnerait au diable un pouvoir de téléportation. Cependant, afin d'éviter d'éventuels débordements de la créature en laquelle le dieu n'avait pas toute confiance, Heaume lui jeta également un enchantement qui ne lui permettrait pas de sortir du château tant que sa vengeance ne serait pas assouvie.

Et en effet, le traître songeait effectivement à aller s'installer dans la place forte. Mais quelques jours avant de le faire, une vieille femme diseuse de bonne aventure le lui déconseilla fortement, en lui ajoutant que le château était maudit et qu'il n'y trouverait que la mort. Cette rumeur se rependit d'ailleurs très vite dans tout le village. Durant des années Gamestre fut rongé par l'envie d'aller vivre au sommet de la butte dans l'ancienne demeure d'Autretant, malgré l'avertissement, mais la peur de la malédiction fut toujours la plus forte, et il n'eut jamais le courage d'aller vérifier si cela n'était que bavardages ou non. Puis au fil des années le château se délabra petit à petit, et Gamestre se résigna à ne jamais y vivre.

L'abishai hante donc depuis une vingtaine d'années le château, sans pouvoir en sortir, alors que personne n'ose y pénétrer. Cette frustration n'a fait que développer la haine du diable envers le village et ses habitants, prêt aujourd'hui à utiliser tous les moyens

pour réaliser la vengeance, et les quelques personnages qui n'ont pas voulu croire aux rumeurs de malédictions du château et qui s'y sont aventurés n'en sont jamais revenus, ce qui n'a fait que renforcer au fil des ans les croyances des villageois au sujet de la nature de la place forte. Cependant l'abishaï se doit d'attendre encore pour se libérer de Heaume.

LES ENFANTS

Le matin de l'arrivée des personnages au village, un groupe de six enfants âgés de 7 à 11 ans (Lirette donc, la fillette de l'aubergiste, mais aussi Bertrand, Béatrix, Lothar, Gaëlle et Henri), bravant les interdictions, a décidé d'aller jouer aux alentours des ruines. Et cette mauvaise idée va leur être fatale car l'abishaï ne va pas manquer une si belle occasion de réaliser la vengeance que lui a ordonné Heaume. Tout d'abord il attira les enfants dans le château, disant s'appeler Zocalo, pour jouer avec eux et leur proposer une partie de cache-cache. Puis il les capturera un par un. Son idée était de tous les attacher avant de faire hurler le dernier au sommet d'une tour pour attirer les villageois afin qu'il puisse finir son travail. Mais l'imprévu est arrivé, Lirette a vu le diable mordre au cou Bertrand, qui se défendait, et elle s'est alors échappée du château.

AUX PORTES DU CHÂTEAU

Lorsque le groupe approche du château, il distingue mieux l'édifice branlant et peu sûr qu'il est devenu. Non seulement la stabilité des murailles peut être mise en doute, mais on perçoit une sorte de volonté propre émanant de la bâtisse. Des deux énormes portes en bois massif qui défendaient l'entrée du château, une seule est encore en place sur ses gonds.

Et c'est horrifiés que les personnages découvrent alors la première trace de l'activité du monstre en apercevant de loin la silhouette de la première petite victime de Zocalo, les deux mains clouées en croix sur la porte. Il s'agit de Bertrand (#1), le plus grand des enfants. À leur approche il gémit, signe qu'il donne encore quelques signes de vie.

Dès qu'un personnage arrive tout près de lui, il est contacté télépathiquement par Zocalo, qui ne se montrera pas et n'en dira pas plus pour le moment.

N'entrez point dans ce château tant que vous n'êtes pas tous là, en commençant par votre chef. Il sera enfin mis un terme à la malédiction d'Autretant lorsque vous serez tous morts.

Vous pouvez corser la sauce si les joueurs peuvent le supporter. Il faut juste garder en tête la perversité de Zocalo.

LE CHÂTEAU

Les personnages découvrent ensuite l'ensemble du château en pénétrant dans l'enceinte fortifiée. Le donjon et les tours, à l'exception de celles du nord-est, sont encore dans un état convenable, mais il ne reste plus que la pierre, toutes les parties en bois ont été détruites ou brûlées. Il n'y a donc plus aucun étage, ni dans les tours ni dans les petits baraquements à l'intérieur de la cour. Les herbes ont tout envahi et de la mousse et des lichens recouvrent les pierres de ces bâtisses sans vie.

Soudain, un cri déchirant perce le silence, venant semble-t-il de la petite tour à l'est. L'abishaï se tient debout sur la muraille, l'un de ses pieds écrasant la tête d'un enfant. Il expliquera alors télépathiquement aux personnages le désespoir de leur cause et les souffrances qui les attendent s'ils s'obstinent :

Je vous avais averti. Vous n'êtes qu'une petite partie du problème. Repartez et ne revenez que lorsque tous les traîtres seront là.

Rejoignez ma juste cause et vous en ressortirez grandis. Opposez-vous à ma noble justice et vous périrez vous aussi dans les tourments de l'Enfer !

Si un personnage s'aventure à grimper sur la muraille pour sauver Béatrix (#2), Zocalo fera bien entendu tout pour l'en empêcher, portant de nombreuses attaques aussi rapides que possible, mais il ne mettra pas son existence en danger et se téléportera à l'abri dès que nécessaire. Les personnages ne sont pas sa vraie cible.

Si les personnages sortent du château, ils découvrent Jean Delabuis (**acolyte**) près de l'entrée. L'ermite ne connaît pas l'existence de Zocalo ni de la malédiction, seulement que son dieu qui lui a toujours signifié de se tenir à l'écart du château vient de lui ordonner de s'occuper des enfants. Et, pour convaincre le groupe de sa bonne foi, il n'hésitera pas à lancer un sort pour soigner Bertrand s'il celui-ci n'a pas déjà été soigné.

Si les personnages entreprennent une fouille en règle du château, ils découvriront dans les ruines des bâtiments au sud-ouest un **pouding noir** ainsi que les cadavres de deux personnes, mortes il y a moins d'une semaine.

LE DONJON

Puis, attirés par de nouveaux cris d'enfant, les personnages se retrouvent devant l'entrée du donjon au sud. Cette tour est la seule à avoir gardé ses étages, les paliers étant en pierre. En haut se trouve Lothar (#3), le plus jeune de tous, et Zocalo qui menace toujours télépathiquement de jeter l'enfant par-dessus les créneaux du donjon.

Vous n'écoutez pas. Les vrais coupables savent qui ils sont, et ce sont eux qui doivent venir ici expier leurs fautes. Vous vous ne ferez que causer encore plus de morts, en commençant par ses enfants. Mais s'il faut en passer par là, alors allons-y !

Le monstre reste encore volontairement un peu mystérieux, prenant un malin plaisir à confondre et à torturer mentalement les personnages. Il n'hésitera d'ailleurs pas à exécuter sa menace et à jeter l'enfant du haut de la tour s'il le faut, avant de se téléporter.

LES OUBLIETTES

La porte d'entrée des oubliettes est sous l'escalier du rez-de-chaussée du donjon. Elle est en fer et dotée de ferrures de qualité. La serrure est rouillée depuis longtemps et un roubard s'en apercevra rapidement, mais elle n'est pas verrouillée. On pénètre alors en premier dans une ancienne salle de garde qui n'est plus occupée que par les restes de quelques bandits qui y furent jadis tués. Leurs âmes noires ont donné naissance à des nécrophages qui se mettraient bien un vivant sous la dent - Zocalo les a découragés de s'attaquer à l'enfant.

Les **nécrophages** attaquent en deux phases. D'abord 3, puis 3 autres. Mais les cris du jeune captif dans les oubliettes devraient donner du cœur à l'ouvrage aux personnages.

Une fois le terrain déblayé, il est alors possible d'aller délivrer Henri (#4), l'enfant prisonnier. Mais quand les personnages arrivent devant la porte du petit cachot dans lequel il est ligoté,

Zocalo leur lâchera « *trop tard !* » tout en commençant à torturer Henri. Le combat se déroulera toutefois toujours dans le même esprit, Zocalo ne luttera pas à mort contre le groupe ; il essaye juste de diminuer au maximum ses adversaires sans prendre trop de risques. Et pour cela il peut compter sur les 4 **nepurribos** qu'il est capable d'invoquer. Il doit surtout régler son sort à Gamestre et il ne l'oublie pas.

LA COUR

Quand Zocalo se téléporte hors des oubliettes, il expose Gaëlle (#5), la dernière des enfants qui a la jambe brisée et ne peut même pas ramper, au milieu de la cour. C'est alors que Delabuis, qui n'est pas encore entré dans le château, l'aperçoit. S'en est trop et, oubliant les consignes de son dieu, il pénètre dans la cour pour porter secours à la fillette. Malheureusement cela aura des conséquences (voir « Enfin un peu de calme »).

ENFIN UN PEU DE CALME

Une fois tous les enfants retrouvés, le groupe pourra sortir du château. Jean Delabuis aura soigné au mieux les survivants et insistera pour récupérer les éventuels corps des enfants morts afin de les ramener au village.

Puis l'ermite leur racontera enfin l'histoire du pillage du château, ce qu'il a vu cette nuit-là, comme le fait que les pillards sont entrés pas un souterrain secret qu'ils ne pouvaient pas connaître, la mort de d'Autretant, et les hommes du duc d'Agramor qui ont terrassé les pillards. À aucun moment toutefois il ne mentionnera le nom de Gamestre, ni la trahison des villageois. Pour finir, il leur demandera de bien vouloir rester au village pour la nuit car il commence à avoir confiance en eux.

Les villageois qui retrouveront leurs enfants seront plus que reconnaissant, en parole tout au moins. Les autres laisseront leur tristesse et leur chagrin déborder. Puis reviendront les souvenirs des crimes passés et ceux qui auront perdu leurs enfants demanderont des comptes aux autres. Alors que la nuit tombe, l'ambiance s'échauffe à l'auberge, où tout le village est réuni.

Ce que personne ne sait au village, c'est que lorsque Jean Delabuis est entré dans la cour du château (voir « La cour »), il a rompu sans le vouloir l'enchantement qui retenait le diable prisonnier à l'intérieur de l'enceinte. Heaume avait en effet prévu cela comme le moyen de mettre un terme à l'enchantement, pensant que lorsqu'un de ses prêtres rentrerait dans le château, la mission du diable serait remplie. C'est d'ailleurs pour cette raison que Heaume a toujours formellement interdit à Delabuis de s'approcher trop près du château.

Zocalo, qui ne s'est pas aperçu lui non plus durant le combat que l'enchantement était rompu, s'en est par contre rendu compte par hasard à la nuit tombée, et il ne lui a pas fallu longtemps pour se décider à attaquer le village et en finir une bonne fois pour toute avec cette histoire du passé.

NUIT CHAUDE

À ce moment de l'aventure, il y a deux possibilités :

1) Zocalo a été tué par les personnages dans le château. Les personnages doivent alors profiter que les esprits s'échauffent et que les langues commencent à se délier parmi les habitants pour démasquer le bourgmestre et ses complices.

S'ils ne le font pas, la mission ne sera pas totalement remplie. Vu le niveau des personnages, les joueurs doivent maintenant se creuser un peu la cervelle et penser à ce genre de choses, spécialement pour les alignements bons. Les coupables doivent être livrés à la justice !

2) Zocalo a survécu. Il interviendra lorsque les villageois commencent à se disputer en incendiant les uns après les autres toutes les maisons. Comme il a pu profiter d'un repos court, il n'hésitera pas aussi à invoquer de nouveau 4 **nepurribos** pour en rajouter dans la terreur et charger encore un peu plus le travail des personnages. Et bien entendu il s'occupera du bourgmestre.

Rappel au MD : s'il peut maintenant se déplacer librement, l'abishaï n'a plus son pouvoir de téléportation hors du château.

S'il parvient à remplir sa mission (Gamestre et ses complices sont lynchés par les villageois, ou bien tués par lui-même, ce qu'il trouvera tout de même moins plaisant), Zocalo s'enfuira. Il n'a rien contre les personnages.

Si le groupe n'a pas encore démasqué Gamestre, Delabuis arrivera au village et c'est lui qui demandera alors aux personnages à ce que les coupables avouent leur crime afin d'en finir avec cette malédiction.

NOTES AU MD

Durant tout ce dernier chapitre, l'idée est de faire paniquer les personnages en leur proposant nombres de choses à faire simultanément, et donc les forcer à faire un choix en ayant peu de temps pour cogiter.

En effet, ils doivent être partagés entre organiser les secours (les maisons prenant feu les uns après les autres), apaiser les villageois qui crient et courent dans tous les sens, protéger Gamestre et ses acolytes du lynchage (car ceci n'est pas une bonne justice) et affronter le diable et ses sbires. Ne s'occuper que d'une seule chose ferait assurément mal finir cette histoire : tout le village en cendre, le bourgmestre mort, etc.

CONCLUSION

Le groupe pourra alors participer à la reconstruction du village s'il le souhaite, et ils y seront par la suite les bienvenus, même si le drame qui s'est joué rendra l'ambiance difficile à supporter. Certaines familles impliquées dans le massacre seront peut-être contraintes de quitter le village de honte sous la pression des autres villageois. Le village d'Amarande restera marqué durant de nombreuses années par ces événements.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 2500 PX à la fin de cette aventure.

Pour chaque enfant parmi les 5 qui aura été récupéré sain et sauf, ajoutez 100 PX par enfant et par personnage.

Si le groupe a compris le rôle de Gamestre dans cette histoire sans l'intervention de Jean, ajoutez 300 PX par personnage. Si le groupe parvient à livrer Gamestre vivant à la justice, ajoutez 200 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)

