

LE COFFRE D'ANESIDORA

Parfois on pense que la lame touche le cœur de la cible, mais c'est avec douleur que l'on découvre que ce n'est pas le cas.

• Me'gana, Maître d'arme elfe •



Cette aventure est la première d'une campagne du même nom : **Le Coffre d'Anesidora**. Cet épisode est prévu pour des personnages Initiés (Cercle 1), voire Novices (Cercle 2 à 3).

Synopsis

Dans la première partie du scénario, les aventuriers mènent l'enquête dans un petit village indiqué sur une carte au trésor. Ils sont là pour trouver des renseignements qui les mèneraient à l'objet de leur convoitise. Dans la seconde partie, ils montent une expédition dans les ruines d'une cité du royaume ork de Cara Fahd, afin de trouver le trésor et de le ramener au village. Ils devront affronter les dangers de l'exploration mais aussi demander l'aide nécessaire pour réussir à ramener le coffre mystérieux à bon port...

Introduction

Cette aventure est la première d'une campagne dont le but est de faire voyager les joueurs à travers Barsaive, dans des régions où se déroulera plus tard la campagne officielle **Prélude à la Guerre**. Elle peut être jouée avant, pendant ou après la campagne officielle, et en est totalement indépendante. Si elle est jouée après la campagne officielle, quelques réajustements sur Kelpoya et le reste de Cara Fahd seront nécessaires.

Le début de l'aventure suppose que les personnages sont déjà en possession de la carte au trésor de Tilpor Coeurance (voir carte en Annexe). Voici différentes approches possibles pour commencer l'aventure :

- Vos joueurs ont joué le scénario d'initiation **Kaer Tardim** (disponible gratuitement sur le site de Black Book Editions) et ils veulent continuer l'aventure avec Thom Martelame, Ardis Foarr, Me'gana et Targ Trancheur-d'os. **Dans ce cas, ils ont reçu une carte au trésor de la part d'un des villageois, en remerciements.**
- Vos joueurs veulent faire de nouveaux personnages. **Dans ce cas, ils sont de nouveaux adeptes du village de Keltanap qui veulent faire leurs preuves**, et quoi de mieux que de résoudre le mystère autour de la légende du village pour devenir les nouveaux héros de la région.
- Vos joueurs n'entrent pas dans les cas de figures précédents. **Dans ce cas ils ont trouvé ou acheté une carte au trésor**, et ils cherchent à en découvrir l'emplacement.

L'aventure commence dans un village du nom de Keltanap, proche de l'ancienne capitale de Cara Fahd, Kelpoya. Dans tous les cas de figure, vos aventuriers doivent être en possession de la carte au trésor (remettez-leur une copie de la carte si tuée en annexe).

KELTANAP, PETIT VILLAGE AGRICOLE DE CARA FAHD

Dans cette phase de l'aventure, les personnages sont dans un petit village marqué sur la carte au trésor. Ils sont là pour trouver des renseignements qui les mèneraient à l'objet de leur convoitise.

Keltanap est un petit village de paysans situé à environ une journée de marche de Kelpoya (l'ancienne capitale de Cara Fahd, voir plus loin). Il comprend surtout des humains, des nains, des orks et quelques elfes, les autres races étant très peu représentées. La petite communauté voit souvent passer des voyageurs et des aventuriers chasseurs de trésors. Il faut dire que cette affluence est le résultat de la "brillante idée" de Tilpor Cœurance, un vieux nain un peu fou.

Si les personnages font déjà partie du village, alors ils connaissent tous les renseignements indiqués ci-dessous. Sinon, ils peuvent les apprendre en interrogeant les villageois. Suivant la qualité des tests d'interaction sociale ou leur persévérance, les personnages pourront apprendre ce qui suit :

- **Tilpor Cœurance** était un vieux marchand nain un peu fou, mort il y a quelques années maintenant. Il a fait de nombreuses copies de cette carte au trésor qu'il a vendu aux marchands de passage. Et son idée a fonctionné : en quelques mois, Keltanap devint une destination cotée chez les aventuriers. Mais la tranquillité du village est incertaine car parmi ces "aventuriers" se cachent parfois des brigands sans scrupule (ce qui se ressent dans l'humeur des villageois).
- Le vieux nain fut un adepte dans sa jeunesse, et se rangea après la guerre contre Théra, il y a 50 ans. Il se mit **au service d'un marchand de Kelpoya** qui collectionnait les vieilles reliques du passé.
- Si le trésor n'a toujours pas été trouvé, c'est parce que le seul point de repère viable est un pont. Mais **personne ne sait de quel pont il s'agit**, et Kelpoya en compte un nombre important. De plus les ruines s'étalent des deux côtés des berges (voir plus loin).
- Tilpor Cœurance ne portait pas ce nom lorsqu'il était un **adepte érudit nain voyageur de 7^{ème} cercle**. Il était connu sous le nom de **Tilpor Languabile**. Ses récits enchantaient tous ceux qui les écoutaient.
- Le marchand de Kelpoya, d'après les rumeurs, était un **collectionneur, manipulant la magie** et vendant principalement des charmes de sang et des potions.

Si l'interprétation des personnages est exceptionnelle, ou si les personnages sont issus du village, ils peuvent aussi apprendre que :

- Tilpor Cœurance parlait parfois, lorsqu'il avait trop bu, de **chiens de sang** : des gardiens défiant la mort et la mer des Enfers.
- Son ami de Kelpoya se nommait **Eenol Inamak**, c'était un **elfe élémentaliste et nécromancien**. Il était mauvais marchand, mais le savait et déléguait ses transactions à d'autres, comme à Tilpor par exemple.
- Eenol Inamak serait mort, ou aurait disparu, en allant chercher des composantes dans la mer des Enfers.

Villageois importants

Voici quelques personnalités principales du **village de Keltanap** :

Tilpor Cœurance, le nain qui a créé la carte au trésor, mort depuis quelques années.

Aligov Taral (vieil elfe, voir profil sage elfe p.233 du Recueil du Maître de jeu), le **chef du village (et membre du Conseil)**, le plus décidé à en finir avec cette histoire de trésor. Beaucoup de récits le concernant circulent. Certains disent même qu'il est un elfe ayant connu le Bois du Wyrm avant le Châtiment, avant qu'il ne devienne Bois du sang. Il est peu loquace à propos de son passé et préfère se concentrer sur le présent ou l'avenir. Il travaille le rotin et vend des paniers ou du mobilier.

Daloze Ilungane (une humaine âgée), l'un des cinq **membres du Conseil**, fatiguée elle aussi par les faux aventuriers qui volent le village. Mais elle ne veut pas brader la découverte faite chez Tilpor. Dans sa jeunesse c'était une paysanne très travailleuse et généreuse. La maladie et l'âge lui ont enlevé le travail. Les coups durs de la vie lui ont apporté une méfiance qu'elle n'avait pas. Certains disent qu'elle bénéficie de l'écoute de Garlen.

Umiboth Sebal (une vieille chamane orke de cercle 5, voir **Recueil des donneurs de noms**), l'un des cinq **membres du Conseil**. Elle aimerait savoir ce qu'est le trésor dont les esprits lui disent de se méfier. Elle sait que son heure est proche et sa curiosité l'emporte sur la prudence qui l'avait caractérisée jusque là. Elle fabrique les potions et charmes vendus dans le village.

Osukanur Têtefroide (forgeron, humain grand, costaud, non adepte, prendre le profil d'un adepte cercle 2 (sans Endurance), page 246 du **Recueil du maître de jeu**), l'un des cinq **membres du Conseil**. Il estime que le village doit avoir une part proportionnelle à l'aide fournie. À ses yeux, une aide minimum (fournir l'indice qui fait la différence), c'est 20% minimum. Dégager le coffre, escorter, aider, etc. c'est nécessairement une part plus importante. Sinon c'est lui qui fournit les armes et armures aux aventuriers, c'est celui qui a gagné le plus aux passages des aventuriers et c'est celui qui est le moins enclin à lâcher l'indice trouvé chez Tilpor.

Iliris Ossamur (fille du tavernier, orke), **membre du Conseil**, représentante de la jeunesse, elle est vive et fougueuse. Elle estime que seul le village doit bénéficier du trésor, mais il est possible de la séduire pour la faire changer d'avis si les aventuriers ne sont pas du village. Une telle voie risque par contre de déclencher quelques bagarres au sein du village,

ce qui motivera les autres membres à se débarrasser du trésor une bonne fois pour toute.

Riniris Ossamur (tavernier ork), un véritable moulin à paroles qui semble ne jamais s'énerver, même lorsqu'une bagarre se déclenche dans son établissement. Des histoires racontent qu'un jour des voleurs ont déclenché son gahad en blessant l'un de ses huit enfants. Depuis ils servent de fertilisant. Riniris connaît tout le monde et saura dire où trouver des objets ou des renseignements sur des sujets particuliers.

Achane Phelagas (elfe, marchande de tissus et de vêtements) ne vend plus que des vêtements à la coupe et aux teintes austères. Tous ses plus beaux tissus lui ont été achetés par les jeunes qui se préparent pour la fête de Tunoa Askin, la troubadour orke (voir page 2).

Sarum Mazel (bijoutier, nain) qui ne sépare jamais de ses 5 gardes du corps, les seuls vêtus d'armes et d'armures en permanence. Il vend surtout des bijoux fait d'ossements, de plumes, de morceaux de verres ou de quartz, de pierres semi-précieuses et parfois un peu d'argent. Il fait aussi le change entre les différentes monnaies qui sont utilisées.

Niptorek Lazember (fermier ork) est à la tête de la plus grosse ferme du village, à quelques centaines de mètres de ce dernier. Des rumeurs racontent qu'il aurait sauvé des enfants de Jaspree, et que depuis il bénéficie de sa protection. Mais si la question est directement posée à Niptorek, il en rigole et explique que, comme tous les paysans, il demande souvent l'aide de Jaspree. Mais il ignore d'où vient cette folle rumeur, même s'il se doute que l'intervention de son ami ork, Lardek, questeur de Jaspree, n'y est sans doute pas pour rien. Car si ce dernier n'aime pas beaucoup fréquenter les donneurs-de-noms (logique pour un Maître des animaux, questeur de Jaspree qui plus est), il y a quelques années des bandits ont attaqué la ferme de Niptorek, et lorsque Lardek est intervenu, il a semblé surgir de nulle part et a massacré les bandits sans aucune difficulté. Depuis certains racontent des histoires étranges, comme l'intervention d'une augure des passions ou d'autres contes encore plus loufoques. La ferme de Niptorek est également celle qui fournit le plus de nourriture au village, et plusieurs familles y travaillent.

Services et commerces

Le village de Keltanap permet d'acheter tout l'équipement dont peut rêver un aventurier débutant, voir p.432 à 459 du **Recueil du joueur**. Toutefois, les équipements « Rares » ne sont pas disponibles mais peuvent être fabriqués à la demande ou commandés à un fournisseur dans un délai d'une semaine minimum. Les « Très rares » sont introuvables, sauf si vous jouez après la campagne officielle, auquel cas ils devront être commandés.

Il est aussi possible d'obtenir des informations sur la région et d'entendre les histoires qui se racontent autour du feu, la nuit venue :

- Des **écorcheurs orks** seraient en train de rôder vers le Nord, à la recherche d'un ancien kaer ork dont les légendes racontent qu'il est occupé par des orks maîtrisant leur gahad (il s'agit des Poings de Fahd, dirigés par Mo-schtug, « le Roi de Cara Fahd », voir le scénario « les Dagues de Cara Fahd »),
- **Tunoa Askin, une troubadour orke thérane**, donnera son nouveau spectacle dans un mois, à l'entrée de Kelpoya (l'ancienne capitale) et comme souvent elle cherche déjà des gens pour monter la scène. Elle cherche également des gens pour la danse (orke) de la fertilité dédiée à Jaspree, la lukro,
- Des **mercenaires en manque d'activité** feraient des razzias afin d'alimenter le marché aux esclaves de Vivane,
- Le **sergent Irvard Marvi, de la forteresse de Wurchaz**, donnerait une forte récompense (5 000 pa) pour la **capture d'une orke du nom de Krathis Gron**, une adepte troubadour, semeuse de troubles (évidemment, c'est une rumeur « impossible » si vous faites jouer après la campagne officielle),
- Une **grosse expédition provenant de Lankarden** (au sud) serait en train d'effectuer des rafles dans les fermes afin de créer une armée d'esclaves en utilisant une magie du sang qui asservirait les esprits,
- La **ferme isolée des Mainas, au Nord, aurait été victime d'une Horreur**, ou d'une création d'Horreur, l'ensemble des habitants ayant été massacrés et torturés (voir description de la société secrète plus loin),
- **Irva Tonalione, le marchand obsidien itinérant**, aurait des draperies somptueuses provenant d'Indrisa,
- Le **dragon immense qui survole la région** de temps en temps, aurait été vu pas très loin de chez lui, au-dessus de la jungle de Liaj,
- Des gens déclarent avoir vu un **couple d'oiseaux nuages** pas très loin,
- Des **drakkars d'écumeurs du ciel auraient été vus vers le Nord-Est**. On raconte qu'ils chercheraient des embarcations thérans venues exploiter les poches de minerai élémentaire.

L'indice qui peut faire la différence

Si les aventuriers partent comme tant d'autres, sans tenter d'en apprendre plus, ils n'ont aucune chance de trouver le trésor, voir ci-dessous la description de Kelpoya.

Par contre, il est possible d'obtenir l'indice qui fera la différence. En effet, Tilpor Cœurance n'est pas mort sans rien laisser derrière lui. Peu de temps avant sa mort, le nain Tilpor Cœurance a voulu vérifier que tout était encore bien en place. Une fois revenu chez lui, il dessina le fameux indice. Ce denier ne fut découvert qu'à la mort de Tilpor Cœurance, lorsqu'il fallut prendre des dispositions pour ses biens.

C'est à vous de choisir le PNJ qui possède le dessin. Cela peut être un ami, le chef du village, une ancienne maîtresse ou encore une personne peu scrupuleuse ayant volé "le chef d'œuvre".

Si c'est un ami ou le chef du village, il acceptera de le donner en échange de 15% de la valeur du trésor, et seulement si les personnages sont très convaincants ou capables de prouver qu'ils sont honnêtes. De toute façon, ils ne sont pas que mo-

tivé par l'appât du gain : ils cherchent aussi à en finir avec cette histoire de trésor dont les conséquences pourraient un jour être désastreuses. Et ils n'ont pas la certitude que c'est la clef qui permettra de trouver le trésor. (Voir en annexe la description des cinq membres du conseil pour plus de précisions).

Voici l'œuvre (et l'indice) de Tilpor Cœurance :



KELPOYA, ANCIENNE CAPITALE DE CARA FAHD

Dans cette phase de l'aventure, les aventuriers vont pouvoir trouver le trésor, mais il est gardé par des parents espagras un peu jeunes et par les créatures rendues immortelles par la magie du sang de l'ancien propriétaire des lieux, il y a quelques décennies.

Description de la ville

Situé à environ **une journée de marche de Keltanap**, l' **ancienne capitale de Cara Fahd** s'est développée sur une île, mais les ruines de cette ville s'étalent également sur les berges de part et d'autre de la rivière, face à l'île. Et si la ville s'est développée de cette manière, c'est surtout pour des raisons historiques.

Ce qui n'était qu'un point de passage pour franchir la rivière Locust a pris de l'importance et au cours des siècles de nombreux ponts furent construits puis détruits par des incendies, des guerres, ou des crues. C'est au cours d'une crue d'ailleurs que les embâcles formèrent un barrage permettant de relier l'île et la berge. Les gens crurent pouvoir passer sans soucis. Mais l'ouvrage céda sous la pression de l'eau, entraînant avec lui bon nombre de passants et marchands empressés de profiter de cette aubaine.

C'est en mémoire de ces derniers que furent utilisées les premières pierres. Mais en cette époque lointaine, seuls les humains peuplaient Barsaive et la magie n'existait pas encore. Des siècles après, les choses changèrent et ce qui était un monument funéraire devint une pierre d'angle de bâtiment, puis une pierre de fondation et, finalement, une intervention du destin.

L'ancienne capitale orke était dédiée à la passion des arts et l'empreinte de Mera-a-a-arg (le nom d'Astendar en or'zet, la langue des orks) se remarque sur presque tous les bâtiments. Tous étaient décorés de moulures, sculptures, gravures, agrémentés de jardins, de colonnades, etc. Mais le temps a fait des ravages et ce qui devait être une splendide cité n'est qu'une ombre triste et dérangeante.

Actuellement Kelpoya n'est qu'un champ de ruine, occupé essentiellement par des oiseaux et des animaux, bien qu'y demeurent tout de même quelques donneurs-de-noms.

Parmi les communautés qui vivent dans les ruines, il y a essentiellement des gens de passage, des fermiers, des pêcheurs, des aubergistes et des aventuriers. Il est possible d'obtenir des informations chez les tenanciers ou les commerçants, mais elles mèneront souvent vers des ponts en ruines. Seuls une vieille chamane orke ou un jeune nain érudit itinérant pourront suggérer aux aventuriers que le pont qu'ils cherchent n'existe peut être plus depuis des siècles, mais qu'ils découvriront peut être leur bonheur dans les impasses donnant sur la rivière.

Le linteau du porche de la porte

C'est grâce au dessin de Tilpor Cœurance qu'il est possible de trouver le bon bâtiment, mais pour cela, d'après la carte au trésor, il faut passer en revue les troisièmes bâtiments des impasses de Kelpoya qui donnent directement sur la rivière. C'est une tâche qui peut être longue et périlleuse. Heureusement, la majorité des animaux qui hantent les ruines de Kaltanap fuiront, et les plus gros prédateurs ou les brigands seront attirés par des proies plus faciles. Néanmoins, ce peut être l'occasion de jouer une rencontre originale avec un animal ou un groupe de donneurs-de-noms.

Une fois le bon bâtiment découvert, il faut l'explorer et c'est là que les réelles difficultés commencent. En effet, une partie du bâtiment s'est effondrée, bouchant les ouvertures en façade, et la seule entrée accessible semble se situer à l'arrière. Le souci étant que cet autre accès est occupé.

Dans un nid d'espagras

Des jeunes parents viennent de faire leur nid dans la maison voisine de celle du trésor. Ils chassent en quasi permanence pour nourrir trois petits espagras voraces qui ne présentent pas de danger en soi, si ce n'est leurs cris pouvant attirer l'attention des parents (surtout s'il s'agit de cris de douleur).

Il est possible de passer sans éveiller l'attention des petits assez facilement en effectuant un test de Déplacement silencieux (3) pour déboucher dans le bâtiment contenant le trésor.

Voir en annexe les statistiques complètes de ces monstres.



Découverte du trésor

Les deux étages du bâtiment au trésor sont presque intégralement effondrés (à cause de l'imposante pierre des fondations qui a glissé) et leur exploration nécessite des tests d'Escalade (5 à 9, suivant les parties du bâtiment) où les échecs sont sanctionnés par des chutes de pierres ou de murs.

L'exploration des caves sera plus facile, le plus grand défi étant de dégager l'une des poutres pourries qui bloque l'entrée des souterrains. Derrière se trouve une succession de trois pièces relativement bien conservées.

La première contient une grande quantité de caisses, toutes éventrées, contenant des débris et des rations pourries. Il

y a également des ouvertures dans les murs menant vers la surface et la rue, assez grandes pour laisser passer un nain à quatre pattes.

La deuxième pièce est occupée par 5 brocchas (voir plus loin) qui veillent sur le trésor de leur maître.

La dernière pièce est scellée par une lourde porte métallique qu'il faudra Crocheter (7) ou détruire (Armure 12, Seuil de mort 30, voir page 106 du Recueil du maître de jeu). De l'autre côté, il y a une série de caisse en bois contenant de la terre (des végétaux pour faire des potions qui ont depuis longtemps été attaqués par les champignons et les insectes). L'une d'elles contient 5 charmes de sang en bon état. Mais surtout, **l'un des piliers de soutien du bâtiment s'est déplacé, faisant s'effondrer les étages et révélant une cache secrète contenant un énorme coffre métallique recouvert de runes**, dissimulé par de la poussière et des pierres.

Brocchas en manque d'affection

La meute des 5 brocchas vit là depuis de nombreuses années. Le chef de meute était le familier d'Eenol Inamak, par conséquent c'était aussi l'ami de Tilpor Cœurance. Il bénéficie d'améliorations grâce à la magie du sang. Ses camarades également, mais avec un bien moindre pouvoir (voir en annexe les statistiques complètes de ces créatures).

Ils sont très méfiants, et en même temps en manque d'affection. Ils sauteront sur quiconque tente une approche discrète ou peu subtile. Pourtant un Maître des animaux ou une personne tentant d'amadouer les gros brocchas aura droit à de simples regards inquisiteurs, sans assaut brutal.

En leur donnant de la nourriture, il est possible de bénéficier d'un bonus, et avec des objets ou tissus portant l'odeur de Tilpor Cœurance, ce sera encore plus facile.

Nettoyer le nid

Il va falloir dégager le terrain avant l'arrivée de bras pour sortir le trésor. Cette tâche peut être effectuée avant de repartir de Kelpoya, ou en y revenant. Dans ce dernier cas, ce sont les paysans qui demanderont aux aventuriers de nettoyer le terrain.

Il y a deux forces en présence qu'il est impossible d'éviter très longtemps. Les espagras sont très dangereux, et il peut être intéressant de les opposer aux brocchas puis d'achever le travail en s'en débarrassant. C'est la stratégie la plus intéressante et si les joueurs la privilégient, récompensez-les avec un nombre de points de légende plus important.

Le problème de la récupération du trésor

Même une fois dégagé sommairement de la terre et des pierres (après avoir réussi un test de Force (7), ce qui prend au minimum 2 heures), il est impossible d'ouvrir ce "coffre" qui pèse apparemment plus d'une tonne (plus de 2 en fait, voir la description du coffre en annexe dans la partie consacrée aux trésors). La nature même du métal semble précieuse (cuivre, orichalque ou alliage spécial ?), et l'abîmer lui ferait perdre de sa valeur, en plus de déclencher des runes en le forçant...

Le trésor est volumineux, lourd, et rapidement les joueurs comprendront qu'il leur est impossible de s'en sortir seuls.

Ils vont devoir trouver une astuce ou demander l'aide des villageois de Keltanap. Ils aideront les personnages de bon cœur, car une grosse partie désire se débarrasser du trésor pour retrouver une vie tranquille. De plus, certains peuvent y voir une bonne occasion de se faire de l'argent facilement. Les personnages vont certainement devoir abandonner une autre partie des bénéfices pour obtenir l'aide en question.

PROPOSITION DE RÉCUPÉRATION

Durant cette phase les aventuriers trouvent un moyen de récupérer leur trop volumineux trésor. **C'est une phase d'aventure libre et la solution proposée n'est pas la seule possible.** Pour tirer un bon prix du coffre, les villageois vont demander aux personnages d'aller le vendre à Jerris, qui se situe non loin.

Le retour à Keltanap et les négociations devraient être calmes. Le voyage de retour vers Kelpoya avec les chariots prend presque **deux jours**, à cause du matériel d'extraction encombrant et de l'agitation qui anime la petite communauté accompagnant les aventuriers.

Une fois de retour sur le site, les villageois vont s'émerveiller en découvrant une partie du passé de Tilpor Cœurance et toutes les merveilles du lieu, coffre et "menhir" compris.

Dégager la zone prendra **une journée** entière à 10 "ouvriers", moitié moins s'il y a plus de 20 personnes. La mise en place des chèvres et palans pour hisser le coffre du sous-sol vers le chariot demandera **autant de temps**. Hisser et poser le coffre sur le chariot prendra une **demi-journée**.

Le chantier de récupération

Le chantier ne passe pas inaperçu, d'autant que certains villageois profitent de l'occasion pour aller voir des amis, vendre quelques légumes, acheter des bricoles, etc. L'alcool aidant, ils ne tiennent pas leurs langues et **la dernière demi-journée se passe avec une foule de curieux** qui aident, encouragent et acclament une fois le chariot chargé de l'énorme coffre.

Parmi eux, certains spéculent sur le contenu du coffre. On peut ainsi entendre qu'il s'agit probablement de :

- le cœur volé de Garlen,
- une griffe du grand dragon Aile-de-givre lorsqu'il lutta pour détruire la flotte qui attaquait son antre,
- l'âme d'une Horreur, peut-être celle de la Grande Chasseresse
- ou son Œil pour qu'elle ne retrouve pas Barsaive,
- l'épée légendaire Purificatrice, la tueuse d'Horreurs,
- la dernière carte de Chantaya avec son sextant,
- ou un autre trésor encore plus incroyable.

D'autres commentent l'aspect du coffre, le métal et les runes surtout. D'un bloc d'orichalque dont les runes magiques sont alimentées par l'orichalque lui-même en passant par un léger plaquage or sur du bronze, les conjectures vont bon train encore une fois. Mais visiblement, personne ne sait lire les runes qui semblent très anciennes ou ne reconnaît le métal, tout aussi mystérieux.

Le départ de Kelpoya se fait dans la joie et l'allégresse, et tout le monde semble satisfait de la découverte et des légendes qui vont entretenir les conversations pendant un moment.

Tentative de vol du chariot

Mais tout le monde n'est pas bienveillant, et parmi les curieux certains suivent avec concupiscence la caravane qui avance très lentement. Le chariot résiste difficilement au poids du coffre, et les huttawas n'ont pas été choisis en nombre suffisant. Il va falloir un peu plus de **trois jours** pour atteindre Keltanap. Toutefois des incidents peuvent allonger la durée du voyage, comme la casse d'une roue, les freins qui lâchent dans une descente, etc.

La nuit précédant l'arrivée à Keltanap, vers 3 ou 4 heures du matin, des brigands (non adeptes) tentent de déjouer la vigilance du convoi pour partir avec le chariot. Heureusement, le chariot est très lourd, et cela permettra sans doute de repérer les manœuvres d'attelage et de se rendre compte que quelque chose cloche, surtout si la sentinelle dort avec une bosse sur le crâne. Les deux brigands (le nombre étant à modifier selon le groupe, avec un maximum de 4) passeront à l'action de nuit, en tentant d'atteler les huttawas et de partir discrètement. Les chances de les repérer sont importantes :

- Il faudra 3 minutes pour amener les huttawas, donc trois jets de Perception (5),
- Ils attelleront les huttawas en moins de 5 minutes, donc cinq jets de Perception (3),
- Ils feront partir le chariot et s'éloigneront en 3 minutes, donc 3 jets de Perception (5).

Si les voleurs fuient, ils pourront vite être rattrapés, le chariot avançant très lentement. Encore faut-il réussir à les pis-ter.

Voir la description des brigands Findal et Pandolor, en annexe, pour gérer ce conflit.

Arrivée à Keltanap

Une fois à Keltanap, c'est tout le village qui se presse pour voir, toucher et surtout écouter les nouvelles légendes du fabuleux trésor de Tilpor Cœurance. Une grande fête et un banquet sont organisés.

Le lendemain, le verdict du forgeron du village est clair : **le coffre est impossible à ouvrir**, surtout s'il est magiquement actif. Le conseil du village se réunit et **demande aux aventuriers de partir vendre le coffre**.

Pour ce nouveau voyage, un chariot plus solide et avec plus d'huttawas sera fabriqué. Le conseil du village pressera la vente, désireux d'éviter d'attirer l'attention de pillards. Durant les quelques jours qui suivent, les personnages peuvent se reposer et améliorer leurs talents en dépensant les points de légende acquis.

Une autre solution ?

Si les joueurs décident de ne pas faire appel aux villageois et trouvent une solution différente, ils devront comprendre rapidement qu'il est impossible de revendre sur place le trésor, ou même de l'ouvrir eux-mêmes. Un érudit (troubadour, forgeron, sage etc.) pourra les mettre sur la voie. Pour revendre le trésor, ils ont le choix entre Jerris (c'est le choix envisagé ici) et Vivane. Dans ce dernier cas, il faut qu'ils aient bien conscience qu'ils privilégieront Théra à Barsaive, et que c'est un choix tout-à-fait envisageable mais absolument pas anodin. Ils auront ici la "certitude" d'être bien payés, mais toute la difficulté est de trouver un magicien théran acceptant de payer la grosse somme que doit sûrement représenter une telle merveille.

PERSOENNAGES ET CRÉATURES

Dans le **Recueil du Maître de Jeu** vous trouverez les caractéristiques d'un marchand nain (p.228), d'un sage elfe (p.233) et d'un tavernier humain (p.235). Vous trouverez le reste des profils intéressants sur les Shadowforum.

Famille d'espagra (Recueil du maître de jeu, p302)

Vous trouverez plus de détails sur cette créature dans le **Recueil du maître**.

Les petits nichent derrière des pierres, dans un trou des ruines de la maison voisine de celle où se trouve le trésor. Il est possible de les entendre piailler, mais plus difficile de les voir.

Si jamais les petits appellent à l'aide, les parents ont droit à un jet de Perception (4) pour se rendre compte qu'il y a un souci. Ils mettront 3 rounds à intervenir et resteront sur place tant qu'ils n'auront pas tué les agresseurs de leurs petits. Si les aventuriers sont présents lors de l'arrivée des parents, ceux-ci bénéficieront d'une attaque supplémentaire et seront en permanence en Attaque agressive.

3 Bébés espagra

Attributs

DEX	5	FOR	2	CON	2
PER	3	VOL	5	CHA	4

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. Magique	4
Attaque (o)	5	Déf. Sociale	5
Dommages		Arm. Physique	0
1x griffes (o)	2	Arm. Mystique	1
Queue (o)	2		
Seuil de mort	20	Tests de récup.	1/2
Seuil Bles. Grav.	4	Équilibre	2
Seuil inconsc.	11		
Dep course	14	Dep. combat	7
Karma			
Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA

Les deux jeunes parents espagra

Attributs

DEX	9	FOR	6	CON	8
PER	6	VOL	10	CHA	4

Caractéristiques

Initiative	10	Déf. physique	11
Nombre d'actions	2	Déf. Magique	9
Attaque (1)	10	Déf. Sociale	8
Dommages		Arm. Physique	4
2x griffes (1)	7	Arm. Mystique	5
Queue (1)	7		
Seuil de mort	44	Tests de récup.	4
Seuil Bles. Grav.	13	Équilibre	7
Seuil inconsc.	36		
Dep course	80/122*	Dep. combat	40/61*
Karma			
Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA

* la deuxième valeur de déplacement est celle de vol

Pouvoirs

Avertir ses parents, portée 100m. Le bébé espagra effectue un test de Charisme (5) pour avertir ses parents qu'il est en danger ou qu'il a faim.

Équipement, trésor

Les écailles ne valent pas grand chose, mais il est possible de vendre les bébés vivants pour 200 pièces d'argent chacun. Ce trésor rapporte des points de légende.

Points de légende

25

Adaptation ED3

Mouvement 4, Niveau de danger C1

Pouvoirs

Endurance (o)

Attaque en piqué : +7 au niveau de dommages si l'attaque touche, mais une seule attaque dans le round.

Équipement, trésor

Les écailles valent D20 x 10 pièces d'argent, ce trésor rapporte des points de légende.

Points de légende

130

Adaptation ED3

Mouvement 18, Niveau de danger 2C2

Meute des brocchas (Recueil du maître de jeu, p288)

Face à un adversaire, le chef de meute (Dasher) attaque tandis que les autres tentent de déséquilibrer la cible. Dès que la victime est au sol, tous se jettent dessus.

S'il y a plusieurs cibles, c'est l'inverse, Dasher renverse tandis que les autres attaquent.

Le chef de meute des brocchas : Dasher

Attributs

DEX	8	FOR	8	CON	8
PER	8	VOL	7	CHA	7

Caractéristiques

Initiative	8	Déf. physique	10
Nombre d'actions	2	Déf. Magique	10
Attaque (4)	12	Déf. Sociale	9
Dommages		Arm. Physique	2
Morsure (2)	10	Arm. Mystique	3
2 griffes (4)	12		
Queue (5)	13		
Seuil de mort	44 (62)	Tests de récup.	4
Seuil Bles. Grav.	13	Équilibre	8
Seuil inconsc.	36 (51)		

Dep course	36	Dep. combat	72
-------------------	----	--------------------	----

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
------------------------	----	------------------------	----

Pouvoirs

Endurance (3), Souffle de feu (4) : 11, portée 100m. Explose sur un succès Bon, rayon 2m contre toutes cibles avec Défense magique inférieur à test d'Incantation.

Frénésie caudale : posture défensive. Oblige à test d'équilibre (8) pour éviter d'être À terre.

Queue, peut attaquer deux cibles à la fois.

Équipement, trésor

Aucun

Points de légende

190

Adaptation ED3

Mouvement 16, Niveau de danger C2

Les 4 autres brocchas : Prancer, Vixen, Donder et Blitzen

Attributs

DEX	7	FOR	6	CON	6
PER	6	VOL	6	CHA	5

Caractéristiques

Initiative	7	Déf. physique	9
Nombre d'actions	2	Déf. Magique	8
Attaque (2)	9	Déf. Sociale	7
Dommages		Arm. Physique	1
Morsure (1)	7	Arm. Mystique	1
2 griffes (2)	8		
Queue (3)	9		
Seuil de mort	36 (42)	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	10	Équilibre	6
Seuil inconsc.	28 (33)		

Dep course	36	Dep. combat	72
-------------------	----	--------------------	----

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
------------------------	----	------------------------	----

Pouvoirs

Endurance (1), Souffle de feu (3) : 9, portée 100m. Explose sur un succès Bon, rayon 2m contre toutes cibles avec Défense magique inférieur à test d'Incantation.

Frénésie caudale : posture défensive. Oblige à test d'équilibre (5) pour éviter d'être À terre.

Queue, peut attaquer deux cibles à la fois.

Équipement, trésor

Aucun

Points de légende

120

Adaptation ED3

Mouvement 16, Niveau de danger C2

Les deux brigands volant le chariot

Findal, brigand, ork, 12 ans

C'est lui qui a décidé son camarade à participer. Ils veulent revendre le chariot et le trésor à Kratas, "LA" ville des voleurs. Après ce coup, ils seront riches, ils pourront manger tous les jours à leur faim. Ils pourront même se payer des vêtements luxueux, dormir dans des draps en soies et se payer des femmes, avec de belles dents.

Attributs

DEX (11)	5	FOR (6)	3	CON (6)	3
PER (6)	3	VOL (3)	2	CHA (5)	3

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	4
Attaque	6	Déf. sociale	4
Dommages		Arm. physique	0
Dague	5	Arm. mystique	0
Matraque	4		

Seuil de mort	26	Tests de récup.	1
Seuil Bles. Grav.	6	Équilibre	3
Seuil inconsc.	17		

Deplac. course	44	Deplac. combat	22
----------------	----	----------------	----

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
-----------------	----	-----------------	----

Compétences

Artisanales & artistiques :

Fabrication de fleurs en papier (1/4)

Connaissances :

Gangs de Barsaive (1/4)

Générales :

Déplacement silencieux (2/7), Survie (1/4).

Attaque surprise (1/4), Armes de mêlées (1/6), Coup de pied rapide (1/6).

Équipement, trésor

Vêtements déchirés, besace avec des feuilles de papier

Dague, matraque.

Bourse avec des petits galets lisses et 3 pièces de cuivre.

Points de légende

20

Adaptation ED3

Mouvement 8, Niveau de danger 1/2 C1

Pandalor, brigand humain, 14 ans

Il partage les rêves de son frère de sang, mais son esprit limité ne lui permet pas beaucoup plus.

Attributs

DEX (13)	6	FOR (8)	4	CON (10)	5
PER (4)	3	VOL (3)	2	CHA (3)	2

Caractéristiques

Initiative	6	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	4
Attaque	6	Déf. sociale	3
Dommages		Arm. physique	0
Dague	6	Arm. mystique	0
Matraque	5		
Poings	4		

Seuil de mort	30	Tests de récup.	2
Seuil Bles. Grav.	7	Équilibre	4
Seuil inconsc.	21		

Deplac. course	52	Deplac. combat	26
----------------	----	----------------	----

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
-----------------	----	-----------------	----

Compétences

Artisanales & artistiques :

Dessin (1/3)

Connaissances :

Légendes et héros (1/4)

Générales :

Déplacement silencieux (1/7).

Armes de mêlées (1/7), Combat à mains nues (1/7).

Équipement, trésor

Vêtements déchirés, besace avec un pain rassis.

Dague, matraque.

Bourse avec des petits galets lisses et 3 pièces de cuivre.

Points de légende

20

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger 1/2 C1

TRÉSORS

LE COFFRE D'ANESIDORA

Vous êtes libre d'en faire ce que vous voulez, mais voici le rôle que nous avons prévu dans la suite de cette campagne.

Si vous jouez cette campagne après la campagne officielle, il vous faudra trouver un autre usage à son contenu. Si vous conservez la chronologie prévue, inutile de chercher bien loin : les légataires seront intéressés à plus d'un titre.

Histoire

Il y a des milliers d'années, le grand dragon Ailes-suprêmes fut trahie et tuée par ses serviteurs donneurs-de-noms. Certains de ces ossements, ou son œil, furent récupérés pour éviter que la puissante magie qu'ils renferment tombe entre les mains des Horreurs, voire pire, entre les mains de la Grande chasseresse.

Le coffre d'Anesidora **renferme une grande partie des os du crâne de Ailes-suprêmes, la mère d'Ombre-sous-la-montagne et d'Aile-de-givre**. Nul ne se souvient de celui qui fabriqua le coffre et y enferma les os, et même les deux grands dragons étaient trop jeunes pour s'en souvenir. Peu importe qu'il s'agisse d'un dragon ou d'un donneur-de-noms. En théorie, selon les rites draconiques un corps de dragon mort est brûlé, en mémoire de la mort de Tueur-de-nuit. Peut-être que ce fut le cas pour Ailes-suprêmes, et que tout brûla sauf le contenu du coffre. À moins que le crâne ne fût détaché du corps pour être exposé et qu'il fut récupéré plus tard. Tous ces détails ont été oubliés avec le temps, et les deux seuls êtres encore en vie capables de révéler la vérité, ne sont pas motivés pour le faire.

Par contre, ils savent tous les deux que ce coffre existe et ils l'ont cherché, mais en vain. De ce qu'ils en savent, il fut perdu lorsqu'ils des donneurs-de-noms le volèrent. Les voleurs avaient réussi leur méfait, mais ils ne sont jamais rentrés chez eux. Et le coffre s'est enfoncé dans la vase de la rivière, avant qu'elle ne change, petit à petit, de lit.

Et le coffre aurait pu rester encore longtemps enfoui, mais la chute de la pierre de fondation (l'ancien monument au mort) a dégagé le coffre, sous la maison d'Eenol Inamak et ami de Tilpor Cœurance.

Si tout se passe bien, les dragons vont récupérer le coffre et pouvoir utiliser la magie qu'elle renferme pour lancer un puissant rituel contre Vivane, à la fin de la campagne officielle. Sans ce coffre, le rituel risque d'avoir des effets différents.

Valeur du coffre

Sa valeur est sans nul doute importante, mais sans aucun renseignement sur sa nature il ne pourra être vendu qu'à la moitié du poids du cuivre, soit environ 5 000 pièces d'argent.

Avec les renseignements qui seront récoltés au fur et à mesure de la campagne, sa valeur augmentera pour vite devenir incalculable.

Description du coffre

Le trésor est surtout composé d'un coffre car le contenu est "inaccessible" (voir plus loin). Il fait 1.20 m de large, sur 1.80 m de long pour 1.10 m de haut et un poids total de plus de 2 tonnes. Son aspect est assez déroutant car il est difficile de dire s'il y a un haut ou un bas et il n'y a aucune charnière apparente. En le frappant ou le sondant, il semble creux (et il l'est). Ses parois sont couvertes de runes difficiles à déchiffrer.

Malgré son âge, il ne semble pas en mauvais état. Mais c'est surtout dû à la magie et aux matériaux employés pour le renforcer. Ses caractéristiques sont :

Armure physique : 45

Seuil de mort : 350

Test de Récupération : 2

Niveau de récupération : 40

Ce niveau de récupération est en soi une information importante, un jet de Connaissance de la magie ou toute compétence similaire (7) peut permettre de déduire qu'il s'agit sûrement d'un objet de trame, celui d'une nation par exemple, d'un grand dragon ou d'une Horreur nommée, ou qu'il y a un lien avec une telle source de magie.

L'une des magies est de l'école de l'illusionnisme. Elle déforme l'empreinte astrale, pour faire passer le coffre pour un bête objet quelconque (c'est l'essence même du coffre que de soustraire le contenu au monde).

Il est possible d'obtenir des informations avec un test de Connaissance de Gravure runique ou une compétence similaire (11) :

- **Un succès Moyen** permet de savoir que ce sont des runes très anciennes, datant de longtemps avant le Châtiment, potentiellement de Cara Fahd (environ 700 ans) voir même d'avant cette période,
- **Un succès Bon** révèle que certaines runes sont sans doute magiques alors que d'autres donnent simplement des indications,
- **Sur un succès Excellent** le personnage comprend qu'il ne s'agit pas d'un tombeau mais d'un coffre dont certaines runes magiques évitent l'ouverture, d'autres le protègent des agressions, et d'autres encore forment au

moins quatre textes différents et mystérieux,

- **Sur un succès Extraordinaire**, le personnage a déjà vu ou entendu parler de telles runes. Elles étaient utilisées il y a plus d'un millénaire, et autant pour l'écriture de document que pour la magie. Il y a des chances que seul Merrox, un elfe ou un obsidien ayant des souvenirs de cette époque puissent traduire les runes. En tout cas, les quatre textes sont tous différents et indiquent des choses très précises, comme par exemple un alignement planétaire pour l'un, tout du moins, à ce qu'il semble.

En examinant en détail le coffre il est possible, avec la compétence Analyse des indices (9) par exemple, de remarquer les détails suivants :

- **Sur un succès Moyen**, que le coffre semble fait d'un bloc et qu'il est conçu pour être "posé" dans n'importe quelle position, même s'il est plus pratique de laisser l'un des plus grands cotés posé au sol.
- **Sur un succès Bon**, qu'il y a différentes sortes de runes dont certaines sont sûrement magiques, voir dangereuses. Il est même possible qu'il y ait une partie mobile, peut être par pivotement ou emboîtement.
- **Sur un succès Excellent**, que le dessin de certaines runes dissimule une fente d'ouverture. Mais cela ne présage rien de bon puisque elles s'avèrent être les fameuses runes anti-agression.
- **Sur un succès Extraordinaire**, le personnage estime qu'il doit y avoir une manipulation spéciale à faire pour enfoncer certaines runes, dans un ordre particulier pour éviter les pièges mortels.

Ouvrir le coffre

L'un des textes explique que pour ouvrir le coffre, il faut le sang d'un dragon, mélangé avec des ingrédients spéciaux, durant une phase de lune particulière, ce qui donne une mixture spéciale. Cette préparation doit être pour partie appliquée sur le corps de celui qui ouvre le coffre, pour partie avalée en trois gorgées par celui qui ouvre le coffre. Ensuite, la même préparation doit être appliquée sur certaines runes, dans un ordre précis, à la lumière des étoiles.

L'ordre et le rythme d'activation sont particuliers et ne sont pas indiqués mais répondent à une logique draconique que seuls les deux descendants d'Ailes-suprêmes peuvent retrouver. Le rituel d'ouverture dure une heure. Le dernier texte met en garde contre le contenu du coffre, qui doit rester scellé à tout prix au risque de provoquer la fin du monde.

Essayer d'ouvrir le coffre sans respecter cette procédure, c'est prendre le risque de s'exposer aux magies qui protègent le coffre. Celles-ci ont été oubliées depuis des milliers d'années.

Si les personnages tentent d'ouvrir malgré tout le coffre d'Anesidora ?

Une **tentative d'ouverture par la force** aura une étrange répercussion. Les premiers coups sur le coffre, les sons produits par le coffre sont de plus en plus forts et durent de plus en plus longtemps. Au dixième coup, c'est une onde de choc qui frappe tout le monde sur un rayon de 10 m. Pour éviter d'être renversé, il faut réussir un test d'Équilibre avec une difficulté égale au niveau de dommages délivré au coffre pour tenter de l'ouvrir. Si ce sont des petits coups de marteaux, l'onde de choc renversera de petits objets. Mais si c'est un troll qui a tenté de l'ouvrir à grand coups de hache magique en utilisant des talents pour augmenter les dommages, alors il risque d'y avoir du monde au sol.

Une **tentative par la force magique**, via des boules de feu par exemple, aura des effets similaires à ceux décrit ci-dessus, sauf que ce sera une vague d'énergie magique correspondante (feu pour des boules de feu par exemple, ou vague d'énergie magique verte en cas d'éclair vert).

Des **tentatives via des talents ou des sorts non agressifs** entraîneront des vagues d'énergie qui peuvent posséder des effets étranges. Comme par exemple une dissipation générale si le sort dissipation de la magie a été utilisé, ou un dérouillage de tout ce qui peut l'être (boucle de ceinture par exemple) en cas de tentative de crochetage. C'est à vous MJ de trouver l'équivalent.

Dès que l'une des 18 runes d'ouvertures est enfoncée en dehors du rituel très spécifique, il y a des effets désagréables, qui se déclenchent à la manière d'un piège magique :

Difficulté de détection : 35

Difficulté de désamorçage : 35

Initiative : 40

Condition de déclenchement : ne pas respecter scrupuleusement la procédure d'ouverture en enfonçant l'une des 18 runes

Effet du piège : Une vague d'énergie verdâtre se propage sur une zone de 10 m. **Effets** : une dissipation de la magie de niveau 40 se propage, et des pustules apparaissent sur tout le corps des victimes. Les pustules démangent, les victimes sont considérées comme Harcelées et elles subissent un malus d'interaction sociale de -2. Les effets durent 24 heures et se cumulent. Ainsi un personnage ayant activé six mauvaises runes sera couvert de pustules pendant 6 jours.

Une rune se réactive automatiquement si l'une des 18 autres runes est activée sans suivre la procédure, ou s'il se passe plus de 24 heures.

PLANS

Situation de Keltanap



Carte au trésor



LE COFFRE D'ANESIDORA

Cette aventure utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aventure n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

Rédaction : Franck "scorpinou" Mercier, Valentin "kyin" Debret
Relectures : Arnaud "Mahar" Métais
Maquette : Arnaud "Mahar" Métais
Illustrations : Fred "Daïn" Lipari, Franck "scorpinou" Mercier

www.shadowforums.com