

# ENLEVEMENTS D'ENFANTS

## NOTE PRÉALABLE

Les références des pages relatives aux monstres rencontrés proviennent de cet ouvrage : Bestiaire Monstrueux d'AD&D - Advanced Dungeons and Dragons 1993, TSR ainsi que les DRS AD&D2 du DDD. Cette aventure se déroule dans les terres de Leyt, et plus précisément à Eternème, port de commerce et ancienne capitale d'Eterny.

Dans le reste du texte, nous partirons du principe que l'action se place dans la ville d'Eternème, pendant la conscription (service militaire obligatoire) des personnages.

C'est un scénario d'initiation parfait pour les débutants pour démarrer une campagne ou lier des personnages entre eux.

Cette aventure pour AD&D 2/2.5e Ed est recommandée à un groupe de 1 à 6 personnages de niveau 2 à 4.

## SYNOPSIS

Depuis quelques temps des rumeurs de disparitions d'enfants se font de plus en plus fréquentes.

Dans une grande ville il n'est pas rare qu'un enfant fugue et les affaires ont été classées jusqu'à présent « sans suite » du fait qu'il s'agissait souvent d'orphelins, de « mauvaises graines » ou d'enfants en grandes difficultés familiales.

Mais un jour le hasard fait que les personnages se retrouvent, malgré eux, impliqués dans cette sombre et sanglante histoire..

## CADRE

Eternème, fière ville et ancienne capitale du Royaume ou devrait-on dire plus exactement de l'Etat Eternien.

Les frimas de l'Hiver se sont imposés depuis quelques jours maintenant. Au loin plus au nord, l'on voit les premiers icebergs sur la mer. D'ici quelques semaines celle-ci risque d'être gelée par endroit, bien que le port et la rade restent en eaux libres.

Dehors, et malgré le froid, un grand soleil pâle darde ses rayons faiblaris mais bienvenus dans les rues en pente de la ville.

De loin on entend la Criée, ce marché quotidien où chacun va faire ses emplettes, trouver du travail à la journée et bien d'autres choses encore. Dans le brouhaha on entend presque distinctement la voix puissante de Grey BriseCaillasse, dit « le Crieur ». Ce Nain est responsable de la Criée et des Chasseurs de glace.

La rumeur veut qu'il fut un compagnon du Capitaine Valdemar de Beaulieu, le chef de la milice d'Eternème, il y a quelques années dans la recherche et la capture de plusieurs mages de la Science devenus renégats (c'est à dire Nécrosés, Mages de Magie Morte).

Mais c'est bien au chaud des murailles de la capitainerie, face au temple de Malouin que le regard des dieux se pose et s'attarde.

La section Enquête, un petit groupe de conscrits spécialisés, s'apprête à faire une patrouille en ville...

# AMORCES

Il y a deux accroches possibles selon que vous jouiez dans les Terres de Leyt, en Eterny ou pas. La seconde accroche sera décrite plus rapidement, en quelques lignes succinctes pour donner le contexte, et nous privilégierons la première à des fins scénaristiques.

## PRIS LA MAIN DANS LE SAC (À NAIN)

Les personnages ont beau faire partie de la section Enquête de la milice, ils doivent périodiquement faire quelques rondes en ville comme n'importe quel membre du guet. Comme leur a expliqué le Capitaine de Beaulieu, il leur faut « *garder un lien avec les gens de tous les jours, avoir les pieds sur terre et les mains dans la réalité du quotidien* ».

C'est ainsi que les personnages, en ce début de journée hivernale, aux nuages lourds de neige, et au froid glacial patrouillent dans le marché du port d'Eternème.

La route est directe du casernement vers la Criée via un escalier conduisant vers le port. C'est de notoriété publique, les habitants de la ville ne semblent pas être à proprement parler des fêtards en ce matin de grisaille. Ceci dit, ils travaillent dur et sont toujours prêts à lever le coude pour passer un bon moment entre amis.

Si le passage de la patrouille ne laisse pas indifférent ce n'est l'affaire que de quelques instants, la vue du tabard aux armes de la milice de la ville lève tout doute sur vos occupations.

Arrivés sur la jetée devant la capitainerie, face à la mer, les personnages ont vue sur le temple de Malouin et donc sur l'immense phare de la ville puisque l'un de ne va pas sans l'autre.

En ce matin de grisaille, la Lumière de Malouin vient d'être éteinte après une nuit d'activité.

### AMBIANCE LES MARCHÉS

Chaque jour un quartier de la ville accueille un marché de victuailles et autres.

Les deux derniers jours de la décade sont particuliers : le premier parce que le marché se déroule dans l'enceinte du foundouck : les habituelles victuailles sont agrémentées d'épices et autres objets exotiques ; le dernier parce qu'aucun marché n'a lieu ce jour-là.

Seule exception à ces marchés tournants, « la Criée » (le marché aux poissons) se déroule tous les matins dans le bâtiment du même nom et une fois par décade on trouve donc, en plus, dans une annexe mi-couverte, mi-dehors un marché aux victuailles supplémentaire.

## ACCROCHE (OPTION) : LE REPENTI

Si les personnages de vos joueurs ne sont pas des miliciens, ou si vous ne jouez pas dans les terres de Leyt - Eterny, le plus simple pour faire l'accroche de ce scénario c'est celui *du repent*.

Un homme (connu des personnages ou non) vient les trouver un soir car ils ont la réputation de gens de Bien. Il ne se nomme pas, mais leur avoue qu'il aimerait racheter quelques fautes de jeunesse et qu'il a eu connaissance qu'un groupe exploite de jeunes enfants enlevés pour procéder à des rapines, du vol à l'étalage et d'autres actions de pickpocket et de mendicité.

Il a vu ce que le groupe faisait des enfants récalcitrants et sa conscience le travaille. En sortie de taverne il se fera assassiner (et de là vous pourrez passer directement au passage « **Courses poursuite sur les toits** »).

Ses dernières paroles seront pour révéler que les enfants doivent se rendre chaque soir dans une clairière hors de la ville pour rendre des comptes (cf. « **Rendez-vous Nocturne** » ). Aux personnages de prendre leurs dispositions dans ce cas de figure.

### RUMEURS

- Depuis quelques temps déjà des inspecteurs du Trésor disparaissent dans la région sitôt leur « récolte » effectuée.
- Le nombre anormalement élevé de disparitions d'enfants : fugue, fumisterie ou autre on ne sait pas encore.
- Une tempête de neige a été prédite par les mages de la science spécialisés dans la météorologie.
- Certains prêtres de Malouin affirment que ce dernier est passablement irascible en ce moment et demandent donc aux marins et pêcheurs de faire attention à ne pas le froisser.
- Les affaires sont sous juridiction des sections Enquête mais on a demandé au « Guet » de garder les yeux ouverts au cas où.



## **AMBIANCE** **LA LUMIÈRE DE MALOUIN** *(Phare mais que)*

Haut de plus de trente pas, le phare a été construit sur une idée des Gnômes et des Angelyss, aux premiers temps de la ville, comme un symbole et un guide dans la nuit.

Un système de miroir et d'optique à son sommet permet à la lumière d'une simple lampe à huile d'être perçue à plus de 30 mille pas des côtes et ainsi de pouvoir guider les bateaux vers la ville en toute sécurité et par n'importe quel temps.

Le lieu sert, aussi, de premier débarcadère au capitaine d'un navire pour enregistrer son navire et sa cargaison à la capitainerie. De là, il passe le commandement à un pilote de la ville afin d'amarrer ou de conduire le bâtiment vers le port ou vers les écluses de la ville (selon les directives du commandant de bord).

Tout ceci est une question de gain de temps. Ainsi, les transactions administratives effectuées, le capitaine du vaisseau n'a plus qu'à revenir sur son bâtiment pour débarquer ses marchandises ou pour franchir la première écluse.

La seconde fonction est bien sûr celle d'un temple classique de Malouin, où marins, lieutenants et capitaines de navires font leurs dévotions avant tout départ et à chaque arrivée.

La dernière fonction, même si elle n'est liée qu'indirectement au temple est celle de la construction des navires proprement dits. Les marins pensent que des navires construits autre part que sous l'égide d'un temple de Malouin ne sont pas sûrs.

Les rues d'Eternème peuvent se lire à 2 niveaux :

- La rue : normalement dévolue à tout ce qui roule et qui accueille en pas de porte, les ateliers des artisans, et une fois par décade le marché du quartier sur une place dévolue à cet effet.

- L'Encorbellement : c'est le « premier étage », celui des commerces. On y accède par des escaliers aux coins des rues. Ces escaliers permettent aux badauds de monter vers les commerces et aux habitants d'accéder à leur demeure, située au-dessus des commerces.

Un long passage à ciel ouvert (quelquefois couvert en arcades) se prolonge le long de cette « rue » commerçante, comme une seconde voie réservée aux piétons.

Les ateliers communiquent avec leur boutique du dessus par un monte-charge et des escaliers.

Ainsi la rue principale permet d'avoir une circulation fluide pour toute charrette, tout convoi, tout attelage ou toute personne montée sans craindre de bousculer ou de blesser un piéton.

Chacun y trouvant son compte : les livreurs ne sont pas dérangés, les artisans peuvent recevoir ou charger leurs commandes sans être gênés par les badauds et ces derniers profitent d'une balade et d'un espace qui leur est dédié pour leurs achats, lèche-vitrines et autres.

Bien sûr il faut toujours faire attention aux éventuels pickpockets et souvent les commerçants d'une « voie » emploient quelques vigiles connaissant bien le quartier pour dissuader et intercepter les délinquants avant de les remettre à la milice.

Certains soupçonnent ces vigiles de n'être rien d'autre que des membres d'une communauté de malfaiteurs faisant ainsi des "affaires" (racket) sous couvert de protection.

Par contre, chacun sait qu'une fois par décade il vaut mieux faire un détour : les routes sont barrées du fait du marché au niveau de la rue. Le marché n'emploie pas de vigiles car ils ne sont pas rentables pour un emploi une fois par décade.

La plupart du temps une patrouille au marché c'est la routine, mais de temps à autre une patrouille doit se mettre à courir pour rattraper un voleur à la tire qui, désœuvré, a volé sur un étal par nécessité ou pour mettre un ivrogne en cellule de dégrisement. Mais dans l'ensemble c'est plutôt calme, jusqu'à ce que...



## VOL À L'ÉTALAGE

Une voix puissante crie à qui mieux mieux « Au vol ! » un peu plus loin sur le marché.

Arrivés sur les lieux, à côté d'un étal de poissons au demeurant très appétissant pour un nez aiguisé, les personnages pourront voir une partie d'un étal de fruits et de légumes au sol appartenant au marchand répondant au doux nom de Duraille ForgePierre (un nain à la barbe soignée et tressée). Il tient par l'oreille un enfant dépenaillé qui rue à hue et à dia en s'époumonant (en fait les deux s'époumonent il faut bien l'avouer).

Le gamin s'avère, à mieux y regarder les formes et la stature, une gamine, jeune mais en passe de devenir une jeune femme, même si ses cheveux courts et sa vêtue dépenaillée lui donnent assurément un air de garçon manqué.

Le Marchand, somme toute sur la retenue au vu des atours de la milice ne peut s'empêcher de prendre la parole

« Qui va me payer les fruits gâtés maintenant hein je vous le demande !? »

Et puis ils sont pas sérieux ces mômes c'est pas la première fois qu'ils volent sur un étal ou sur un autre, c'est carrément une bande organisée.

Et puis *choirais* pas étonné qu'ils soient de la bande de kidnappeur d'enfants dont on parle actuellement pour les enrôler pour faire la relève de ceux partis volés les questeurs d'impôts en campagne...»

Avant que la jeune femme ne puisse répondre, elle va être la victime d'un tir d'arbalète du haut du toit de la villa Ursula. Le carreau au pire la blessera mais ne la tuera pas, ce qui laissera une alternative au groupe, voire sa scission : poursuivre le tireur et/ou emmener l'adolescente aux postes de garde du quartier.

## SUR LES TOITS

Le tireur est vêtu de noir, cape comprise. Il semble jeune et athlétique bondissant de toit en toit avec allégresse et dextérité.

### ET SI...

#### GÉRER UNE COURSE POURSUITE

Une course poursuite fonctionne sur le même principe de base que les jets de sauvegarde contre la mort, le bonus de Dextérité remplaçant celui de Sagesse.

Un personnage, qu'il soit le poursuivant ou le poursuivi, doit effectuer un jet de poursuite, c'est à dire lancer un d20.

- Si le résultat de ce jet de poursuite est supérieur ou égal à 11, alors c'est donc une réussite.
- Si le résultat de ce jet de poursuite est inférieur ou égal à 10. Le Maître du jeu lance un d20 sur la table des embûches de la course-poursuite.

Pour résoudre une embûche, le PJ peut effectuer le jet de caractéristique proposé dans la table ou utiliser une action spécifique.

C'est le Maître du Jeu qui décide si oui ou non l'embûche est surmontée.

Si le personnage ne parvient pas à surmonter l'embûche, ce jet de poursuite est un échec. S'il parvient à surmonter l'embûche, ce jet de poursuite ne compte ni comme un échec ni comme une réussite.

L'ensemble de la course-poursuite est une victoire si le personnages cumule 3 réussites. L'ensemble de la course-poursuite est un échec si le personnage cumule 3 échecs.



Si le tireur sent qu'il risque d'être repris, il fera en sorte de descendre dans la rue se mêler à la populace en se délestant de ses armes éventuellement.

Les personnages le rattrapant et lui mettant la main au collet se rendront compte qu'ils viennent d'alpaguer un vieil homme sans arme qui prendra l'air apeuré et suppliant.

Bien sûr le tireur a maintenant disparu, seuls ses armes et capes peuvent être retrouvées.

### **AMBIANCE** **MAIS QUE S'EST-IL PASSÉ ?**

Le vieil homme est bien le tireur, mais il a changé de tête.

Il s'agit d'un des doppelgängers commençant à noyauter la ville (cf. l'aventure **Convoyeurs de Fonds**).

Certains d'entre eux servent à escorter les enfants en ville à partir de la grotte et inversement. Les personnages en rencontreront un autre dans le chapitre **Rencontre Nocturne**.

C'est un service qu'ils rendent aux ogrillons qui se feraient rapidement repérer vu leur physique... particulier.

En échange d'un petit pourcentage des recettes cela leur permet de parfaire aussi leur apprentissage des habitudes des citoyens de la ville et faire des repérages concernant des personnages influents qu'ils pourraient imiter.

## **EN GARDE À VUE**

Suite à l'embuscade, peut-être que les personnages voudront emmener la petite voleuse à l'abri. Dans ce cas, le meilleur endroit, au plus proche, est la tour de garde du quartier de la Criée.

Ces tours de garde, une par quartier, servent de bureau délocalisé du casernement général. On y trouve toujours un caporal de faction et deux groupes de miliciens, dont un en patrouille. Elle servent aussi à la populace pour porter plainte, demander des renseignements et autres registres officiels.

On y trouve des cellules de dégrisement, un dortoir pour la troupe, un bureau pour accueillir les prévenus, populace et autres demandeurs.

Certaines, comme celle du port, à côté de la Criée, possèdent en plus une salle de Vérité où peuvent être interrogés des suspects. Ces tours sont ouvertes jour et nuit afin que tout un chacun puisse venir s'y réfugier le cas échéant.

Les personnages, s'ils s'y rendent avec leur prévenue, seront accueillis par le caporal de faction dans la tour de garde. De là, ils pourront pénétrer dans la grande pièce de la Tour. Une odeur d'iode y est toujours présente, proximité du port oblige, et tout le monde semble accaparé par les affaires courantes du Guet.

L'annonce du pourquoi les personnages viennent à la tour va faire l'effet d'une bombe.

Suite à la tentative d'assassinat, il y a dans l'air un je-ne-sais-quoi de panique et d'appréhension. Les patrouilles vont être doublées et une partie de celles revenant repartent aussi sec prévenir les autres postes, la douane, la caserne principale ainsi que l'état-major afin que les portes, les entrées et sorties soient contrôlées plus que d'habitude.

La "prévenue" est conduite dans la salle de Vérité.

## AMBIANCE SALLE DE VÉRITÉ

Les salles de Vérité sont des pièces closes au sein d'une tour de garde, d'un tribunal ou du casernement.

Ces salles ont été spécialement enchantées pour que quiconque énonçant un mensonge soit découvert : une sonnerie stridente se fait entendre l'espace d'un instant, indiquant que la personne qui vient de parler a dit un mensonge.

Un crépitement et une décharge électrique est émise sur la personne proférant un mensonge par la suite. Il va de soi que ce n'est pas agréable bien que non douloureux.

Selon l'expression sous couvert de la salle de Vérité, tout ce qu'on dit peut être retenu contre ou pour soi le cas échéant.

La procédure quand on y emmène un prévenu est de lui annoncer en quoi il est accusé et les peines encourues.

**Exemple :** *Mademoiselle, vous êtes accusée de vol à l'étalage, délit passible selon votre casier judiciaire d'un minimum d'une Peine du Nécessiteux.*

Puis de demander l'acceptation afin d'enclencher le début du processus de la salle.

**Exemple :** *Avez-vous compris ce que je viens de dire et l'acceptez-vous de vive voix ?*

## EXEMPLES DE QUESTIONS / RÉPONSES

**Qui êtes-vous ?** Je m'appelle Hélène.

**Pourquoi avez-vous volé ?** J'y suis obligée, et j'avais faim.

**Qui vous oblige ?** Mon petit frère est retenu prisonnier. Je dois faire ce qu'on me demande pour ne pas qu'il lui arrive malheur.

**Où avez-vous été enlevés ?** Avec mon frère nous avons été enlevés dans la nuit chez nous près des Monts Angelyss.

**Qui vous a enlevés ?** Je ne sais pas vraiment, mais ils procèdent toujours de la même manière : ils prennent un "plus vieux" et un "plus jeune". Ils gardent le plus jeune pour faire pression et le plus vieux doit travailler pour eux.

**Et si vous refusez ?** Si on refuse, ils tuent les deux, le plus jeune d'abord devant le plus âgé et... certains disent qu'ils les mangent après. Je vous en prie je ne veux pas qu'ils mangent mon p'tit frère !

**Où sont-ils ?** On a toujours les yeux bandés à partir de là où ils nous gardent prisonniers jusqu'à arriver proche de la ville. Par contre, on vit dans des grottes, ou quelque chose dans le genre. Y a aussi une forêt pas loin j'en sais pas plus.

**Combien sont-ils ?** Aucune idée. D'après ce que m'ont dit les autres enfants, il y aurait peut-être plusieurs camps ailleurs.

**Pourquoi revenir et où ?** On doit revenir tous les soirs à la sortie de la ville, à l'orée de la forêt. Le point de rendez-vous change tous les jours. Ils nous demandent toujours de porter une cagoule occultante pour ne pas qu'on les voit.

## RENDEZ-VOUS NOCTURNE

**L**1 commençait à faire froid, quelques flocons de neige commençaient même à tomber, éparses. De l'autre côté on pouvait voir les lumières du garde-pont dans sa mesure et sentir l'odeur du feu de bois et du ragout y mijotant porté par le vent.

Le pont en lui-même plus haut en son centre qu'à ses extrémités pouvant laisser passer un trois-mâts sans problème, les rives étant déjà en elles-mêmes assez vertigineuses.

Au loin, après la mesure du garde-pont on devinait aux bruits et aux couleurs une demi-douzaine de charrettes et de roulottes disposés en camp pour le soir.

Le passage du pont se fait entre chien et loup au bruit de la Nelme (le nom du fleuve) en contrebas.

Le groupe arrive en vue de la clairière caravanière sur votre droite en passant le pont où plusieurs groupes se sont installés sans toutefois se mélanger. L'avantage du pont c'est que vous surplombez le camp d'un simple regard.

Peu de personnes traînent dans la nuit froide, et si un feu de camp parsème de-ci de-là les campements, ils sont surtout là pour la lumière et faire revenir le frichti.



- Le cercle bleu correspond à la maison du garde-pont.
- Le cercle jaune au lieu de stationnement des caravanes/charrettes.
- Le cercle rouge le lieu supposé du rendez-vous.



### AMBIANCE IL NEIGE

La neige va tomber de plus en plus drue, de plus en plus fortement. De quelques flocons voltigeant, cela va se transformer en tempête, voir en blizzard.

C'est tout à fait normal et ce pour deux raisons :

- La première c'est que la course-poursuite et la découverte des grottes doivent être un moment éprouvant pour les personnages, avec cette sensation qu'ils risquent de perdre la piste et de se perdre eux-mêmes par la même occasion.

C'est un élément à part entière du scénario qui va placer la découverte des grottes sous un aspect de huis clos sans possibilité de retraite ou d'aide extérieure.

- La seconde, que vous pouvez négliger si vous le souhaitez, c'est que cela met aussi en place l'aventure **Jamais sans Toi(t)**, où cette tempête s'avèrera pas si naturelle que cela.

En bref, cette tempête est un élément du scénario, il faut la prendre en compte.

En passant devant la mesure du garde-pont, les personnages verront celui-ci et sa petite famille (femme et trois enfants en bas âge) attablés devant un gruaux et une sorte de ragoût de légumes qui vous met les papilles en ébullition et l'eau à la bouche...

Le garde-pont n'a rien vu. Il a baissé les barrières du pont à la nuit tombée comme d'habitude, mais ne contrôle pas les gens à pied ou à cheval.

### LE CAMP PRÈS DU PONT

#### FAUSSES PISTES ET INDICES POUR LE FUTUR

A quai, sûrement en attente de l'ouverture des écluses pour descendre à la mer, un magnifique deux mats Goélette, voiles ourlées, battant pavillon Ashkann est en attente. Les matelots de quart patrouillent nonchalamment et briquent le navire faute de mieux comme occupation.

Dans le camp, la quasi-totalité des personnes sont déjà entrés dans leurs chariots/roulottes.

Le froid est mordant, la neige tombe à flocons de plus en plus gros. Auprès des feux ne restait au final que ceux devant s'occuper de la popotte.

Celle-ci finie les personnes autour s'empressent d'embarquer leur marmite pour s'engouffrer dans une roulotte où ils sont accueillis avec joie par des cris et des vivats.

Le camp improvisé comporte trois grands feux et plusieurs petits. On peut compter cinq sous-camps :

- Le premier composé de cinq roulottes bigarrées semble être celles d'une troupe d'acteurs / saltimbanques / enfants de la Balle.
- Le deuxième composé de trois chariots et une roulotte gardés par deux humains visiblement frigorifiés mais imposants. Il ressemble à n'importe quel convoi de marchandises comme on peut en voir tant d'autres.
- Le troisième d'un seul chariot/roulotte arborait l'inscription : *Magnus le magnifique, Apothicaire*.
- Le quatrième composé de sept chariots et d'une roulotte ressemble beaucoup dans sa composition et sa garde au deuxième, bien qu'éloigné l'un de l'autre.
- le cinquième et dernier composé d'une unique roulotte qui voit sur sa margelle une femme gnome imposante admonester deux chenapans gnomes pour qu'ils rentrent se laver les dents.



## LA CLAIRIÈRE

### LE RENDEZ-VOUS

Après la tombée de la nuit, seuls ou par petits groupes, des adolescents de l'âge d'Hélène se regroupent dans la clairière du rendez-vous. Ils y patientent en faisant de nombreux battements dans le froid et le vent, puis sortie de nulle part, une personne de haute stature les admoneste pour qu'ils approchent.

Les adolescents se délestent alors dans un grand sac à ses pieds de divers objets, bourses et autres.

Ce sac est confié par le grand individu à une tierce personne, plus petite, à la démarche chaloupée, qui les rejoint par l'Ouest en passant par la forêt lui indiquant que "la voie est libre" d'une voix clairement féminine.

Si les personnages se font voir / détecter ou s'ils procèdent à une arrestation de masse, l'homme à la capuche prend à parti deux jeunes hommes un peu mieux bâtis que les autres dans le lot des adolescents et leur demande qu'ils « *s'occupent des fouineurs* » (sic).

C'est donc avec un « *Pardon m'sieur, m'dame pardon, on n'a pas le choix* » que les deux gaillards vont tout faire pour empêcher les personnages de progresser. Ces derniers se rendront néanmoins compte rapidement que les deux adolescents ne tapent pas pour tuer, mais juste pour faire gagner du temps et permettre au groupe de s'enfuir.

Une fois tout le reste du groupe enfui, ils résisteront pour la forme et se rendront au premier sang en déclarant « *Y vont faire du mal aux nôtres si on n'obéissait pas. On n'avait pas le choix. Pardon.* »

A peine sortis de l'adolescence, à peine trois poils au menton, le visage poupin, mais déjà la belle carrure des humains travaillant durement, ce ne sont pas vraiment des hommes mais plus vraiment des enfants non plus.

**Georges** (humain de niveau 0) : CA 10 ; VD 9 ; niveau 0 ; pv 7 ; TACO 20 ; #AT1 ; Dég selon l'arme employée ; For 16, Dex 9, Con 15, Int 13, Sag 11, Cha 9 ; TA M ; NM 10 ; AL CB ; PX 15 ; 1 dague.

**Dazniel** (humain de niveau 0) : CA 10 ; VD 9 ; niveau 0 ; pv 9 ; TACO 20 ; #AT1 ; Dég selon l'arme employée ; For 15, Dex 9, Con 18, Int 9, Sag 7, Cha 12 ; TA M ; NM 10 ; AL CB ; PX 15 ; 1 dague.

### ET SI... PROTÉGER ET SERVIR

Et si les personnages en profitent pour "embaucher" l'un des deux jeunes assaillants pour leur servir de guides ?

Si Georges et Dazniel sont défaits sans que le sang coule et que les personnages se montrent "humains" et compréhensifs avec eux, les deux adolescents peuvent vouloir servir de guide aux miliciens afin de retrouver les leurs.

Ils se doutent que leur participation au groupe leur vaudra de la suspicion de la part des personnages, mais ils ont bien plus peur de ce que feront "les autres" à leur petit frère ou sœur.

La promesse d'aller sauver les plus jeunes et de mettre un terme à tout cela les fera changer de camp. Si en prime les personnages les considèrent comme des victimes et que cela joue en leur faveur le jour du jugement, ils se feront des alliés indéfectibles des deux adolescents.

Dans cette optique et parce qu'ils avaient envisagé de fuir un jour ou l'autre, les deux compères pourront indiquer que les "chefs" font généralement des tours et des détours mais qu'ils avaient fait des marques sur le parcours afin de pouvoir s'échapper et se repérer.

## CE QU'ILS PEUVENT APPRENDRE

Mis en confiance les deux adolescents se laisseront aller aux confidences dans la mesure de leurs connaissances (et de ce que le Maître du Jeu voudra bien laissé fuiter).

### EXEMPLES DE QUESTIONS / RÉPONSES

**Qui êtes-vous ?** Je m'appelle Georges et voici Dazniel.

**Combien êtes-vous ?** On doit être, je sais pas, une dizaine, p'tre une douzaine de grands et p'tre un peu plus de petits.

**Qui sont les personnes qui vous retiennent ?** J'ai jamais vu plus de trois ou quatre personnes, mais celui qui était là ce soir et qui nous a demandé de euh... de vous retenir, c'est sûr qu'il est pas dans les grottes, il ne vient que pour nous chercher et nous emmener.

**Est-ce qu'il peut y avoir des représailles ?** Oui, des fois quand un grand se fait pincer et qu'il revient pas, bah le petit, il disparaît dans les jours qui suivent et personne n'a le droit d'en parler sinon ils nous cognent ou pire. D'ailleurs j'ai peur pour mon tit frère et pour celui des copains qu'était pas là, celui de Dazniel par exemple et pis j'ai pas vu Héléne non plus ; c'est sûr qu'ils vont faire le rapprochement. Je veux vraiment sauver les petits et surtout mon tit frère.

**Qui est l'homme à la capuche ?** Je ne sais pas qui il est. Il nous prend par petit groupe le matin et nous amène aux portes de la ville en nous donnant le lieu d'un rendez-vous et un horaire pour rentrer ici. Mais ce n'est pas toujours la même personne, des fois un homme, des fois une femme, difficile de dire à quoi il ressemblait par contre, car il ou elle est toujours habillé(e) pareil et leur visage est toujours dans l'ombre de leur capuche.

### LA COURSE-POURSUITE DANS LE BLIZZARD

Le blizzard va prendre à partir de ce moment de l'ampleur, au point de ne plus pouvoir voir à plus de dix pas, d'autant plus que la nuit est tombée. La neige se fait cinglante et les quelques traces de pas que les personnages laissent derrière eux disparaissent rapidement.

Dans les mugissements du vent glacial et les trombes de neige, une vague odeur de porc braisé met l'eau à la bouche des personnages. Ces odeurs proviennent, pour le peu que le vent ne fasse pas défaut, d'une centaine de pas plus en avant (l'infravision permet de distinguer comme un vague halo de chaleur diffus dans la même direction).

Les traces se perdent rapidement dans la neige et la tempête ; seules les odeurs et l'infravision amènent les personnages vers ce qui semble une vallée encaissée dans l'arrière des falaises.

A travers le blizzard, finalement, après avoir lutté contre les éléments, les personnages pourront distinguer l'entrée d'une grotte d'où provient la chaleur et apparemment aussi les odeurs de nourriture.

Il semble qu'un grand feu de camp soit allumé dans la plus grande entrée.

### ET SI... INTERPELLATION

Et si les personnages se sont séparés pour interpellier l'homme à la capuche et la femme ?

De prime abord il faut se reporter au paragraphe et l'aide de jeu sur les poursuites.

Avec le blizzard, le Maître du Jeu doit prendre en compte que les deux protagonistes doivent pouvoir survivre et fuir. Les personnages les rencontreront dans une autre aventure par la suite.

Ils ne sont là que pour donner des sueurs froides et des interrogations aux personnages et ne joueront plus aucun rôle dans l'histoire à partir de ce moment.

Ils ont parfaitement compris que les carottes sont cuites pour les ogrillons et qu'il vaut mieux prendre la fuite pour éviter de se faire prendre (et ainsi révéler potentiellement leur véritable nature).

### FILATURE

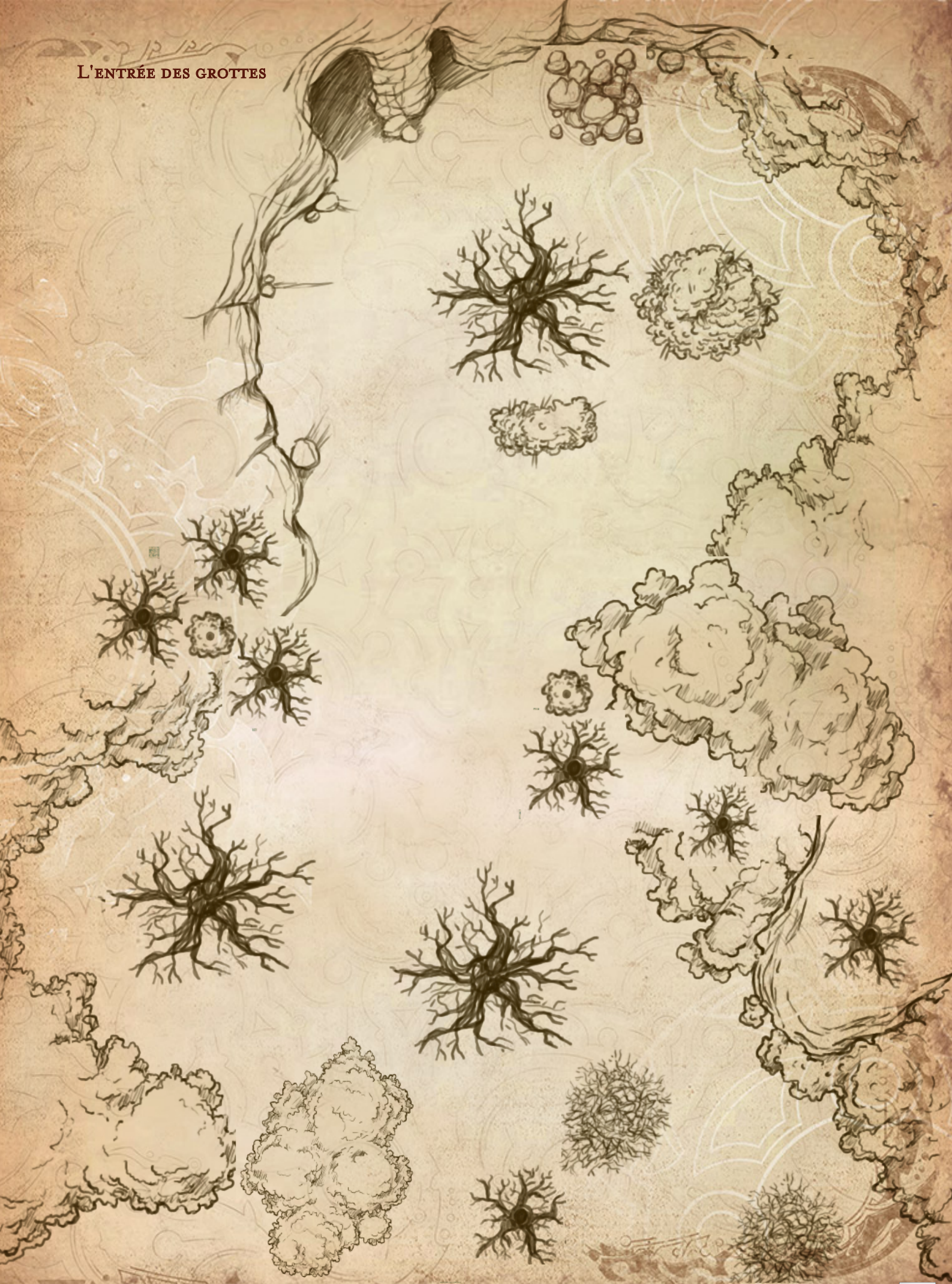
Et si Les personnages n'interviennent pas dans le regroupement ?

C'est sûrement le cas le plus simple. Les personnages engagent une filature du groupe qui fera de multiples détours avant d'arriver à la grotte.

Le maître du jeu peut, s'il veut corser le tout, faire découvrir la filature et reprendre la partie ou Georges et Dazniel doivent attaquer les personnages pour couvrir le groupe.



L'ENTRÉE DES GROTTES



# L'ANTRE DE L'HORREUR

Le complexe est géré par des ogrillons, des versions aberrantes et dénaturées des ogres. Moins intelligents et charismatiques que leurs originaux, ils n'en sont pas moins de redoutables adversaires à la force et la puauteur proverbiales.

Sous couvert d'une branche d'une organisation de malfaiteurs dénommée la "Main", ils se sont fait une spécialité de l'enlèvement d'enfants qui ne "manqueront à personne" et dans leur exploitation à des fins criminelles. En cas de défaillance d'un de leur élément, ce dernier passe à la casserole... Littéralement.

Les notes "1" et "2" des descriptions correspondent respectivement aux parties gauche et droite du complexe.

## LA GROTTES "CHENIL"

Outre leurs actions néfastes sur les enfants, les habitants du complexe se sont lancés dernièrement, grâce à leurs complices et à une organisation structurée, dans l'élevage.

Ils ont assez récemment pu récupérer un loup géant, qui du fait de sa récente arrivée, reste encore pour le moment attaché à une très longue chaîne. L'acquisition, plus ancienne, de quelques louves leur donne l'espérance de pouvoir créer des rejetons entre les deux espèces plus facilement domesticables.

Les louves, sous la domination du loup géant, restent dans les parages et ne chassent que par deux.

Selon le niveau des personnages, on pourra compter entre 2 et 12 louves en plus du Loup Géant et moitié moins de louveteaux.

Si les personnages agissent de jour, il y a 30% de chance que la meute dorme et ne s'occupe pas de qui approche du complexe.

Idem dans le cas d'une tempête de neige (cas nominal de l'aventure). Les deux cas sont cumulables.

La chaîne est assez longue pour aller jusqu'à l'autre ouverture mais guère plus loin, cette grotte n'était rien moins qu'un chenil avec des os trainent ça et là.

### AMBIANCE LES GROTTES

Avec les appels d'air dus aux ouvertures continues des rideaux, l'odeur de nourriture est plus présente. Quelque chose cuit au feu de bois, ou plus exactement mijote en civet...

Hors de l'entrée de la grande flambée, aucun bruit ni lumière n'est présent la nuit.

Tout change dès le premier combat ou les premières libérations, puisque la lumière des personnages ou des ogrillons arrivant à leur rencontre illuminera les lieux.

## L'ENTRÉE DE LA GROTTES PRINCIPALE

Une fois entrés dans le complexe, la tempête atteint un paroxysme. Le vent hurle, la neige devient tels des dards fouettant, piquant violemment les personnes. La tempête et le blizzard empêchent maintenant tout tir à distance à l'extérieur et la visibilité n'est plus que de quelques pas tout au plus.

Une belle tempête du Père Gros comme on n'en n'avait pas vu depuis longtemps.

L'entrée de cette grotte n'est pas sûre, surtout du fait d'un sol légèrement bombé qui cache une fosse de trois (3) mètres de profondeur. Le sol ne tolère pas plus d'une personne sur son passage sinon c'est la chute (dégât de chute : 1d6 points de dommages).

Rien ne bouge dans cette entrée néanmoins, mais l'odeur de nourriture est de plus en plus forte et pour certains alléchante.

Il y a bien un feu de camp dans l'entrée de la grotte, au-delà des quelques planches de bois vermoulues jetées au sol qui assurent le passage au-dessus de la fosse.

Une petit-gens, mal habillée et sale, enchaînée au mur et liée par ses pieds se trouve juste derrière une énorme baliste elle-même derrière le feu de camp.

L'arbalète géante peut pivoter pour prendre en ligne de mire toute l'entrée mais guère plus. Elle grince dans l'effort sans grand résultat qu'un angle suffisant pour pointer toute l'entrée de la grotte par-dessus le feu de camp. Le bruit se répercute dans les ténèbres des couloirs adjacents où l'on perçoit de loin en loin des torchères éteintes plantées aux murs / parois.

Deux filins courent au mur de chaque côté du couloir (ding ding... alarme) et actionnent un système de cordes et des chaînes reliés à la cloche. Chaque corde forme une ramification du système partant dans un des couloirs.

La petit-gens est un des adolescents prisonniers qui fait feu sans sommation si on entre dans les grottes puis actionne le système d'alarme par la suite.

Si Georges ou Dazniel sont avec les personnages et que ceux-ci leur font confiance, ils demanderont à passer les premiers en s'annonçant et en tentant de parler au "planton".

Au Maître de Jeu de gérer la situation selon sa convenance.

**Grotte** (petite gens de niveau 0) : CA 10 ; VD 0 ; niveau 0 ; pv 5 ; TACO 20 ; #AT1 ; Dég selon l'arme employée ; For 7, Dex 15, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 15 ; TA M ; NM 5 ; AL CB ; PX 15 ; 1 baliste.

Il est possible de rendre inutilisables les câbles d'alarmes avec un jet sous la compétence *Désamorçage des pièges*, un échec signifiant l'activation de l'alarme. Le mieux étant donc ne pas y toucher.

## DORTOIR-PRISON

### GÉNÉRALITÉS

Sales et insalubres, les dortoirs-prisons renferment les petites victimes des deux couples.

Le jour, les plus grands œuvrent en ville et ne restent que les plus petits qui ne peuvent pas encore voler et qui servent de garantie quant au retour des plus grands.

Si l'un d'entre eux tombe malade ou n'est plus d'utilité, il disparaît du jour au lendemain et finit inexorablement dans les assiettes des ogrillons.

D'autre part, les plus jeunes qui n'ont pas de grands frères ou de grandes sœurs à faire travailler, sont revendus par l'entremise de la Main à des organisations mafieuses, peu regardantes sur la moralité, afin d'être formatés, puis formés au sein d'une guilde de voleurs ou autre.

Les portes massives en bois sont fermées et s'ouvrent vers les couloirs. Les grilles, elles, coulissent.

En regardant de plus près, on remarque facilement que le trousseau des clefs est accroché à côté des portes en bois des geôles.

Les enfants des dortoirs-prisons sont sales, amaigris voire émaciés. Ils souffrent tous de carences à plus ou moins grande échelle.

### AMBIANCE LES DORTOIRS

*Des petits cris, des sanglots et des pleurs déchirants*

*Résonnent à vos oreilles comme ceux de petits animaux meurtris.*

*Du brasero que vous allumez de votre torche, à la lumière rougie,*

*Ce que vous voyez vous glace les sangs.*

*Heureusement que les ados ne sont pas là.*

*Accrochés aux murs, telle la carcasse d'un animal à l'abattoir,*

*Plusieurs petits corps sont suspendus sans vie, les mouches et l'odeur en plus du voir.*

*Au-delà des grilles de la prison une douzaine de petiot(e)s recroquevillé(e)s, las,*

*Sur des paillasses miteuses et des matelas vermoulus*

*Vous regardent avec des yeux qui en ont trop vu.*

*La lumière de l'enfance n'est plus présente dans leurs yeux,*

*C'est la souffrance et l'apathie que l'on sent en eux.*

### DORTOIR-PRISON 1

Dans cette vaste grotte éclairée que par l'entremise de deux braseros hors de portée derrière les grilles, on trouve quelques paillasses, certaines avec des bouts de tissus en guise de draps jetés au sol et servent péniblement de literie à une douzaine d'adolescents des deux sexes.

### DORTOIR-PRISON 2

Dans cette vaste grotte éclairée que par l'entremise d'un flambeau hors de portée derrière les grilles, on trouve Un tas de paille central grouillant de vermines. Ce tas de paille moisi sert d'appoint pour les paillasses et la dizaine de jeunes enfants qui s'y terrent.

Les adolescents et les plus jeunes sont séparés. Ce dortoir rendrait fou la plupart d'entre eux et même les personnages pourraient succomber à la violence au vu des petits corps accrochés aux eses des murs.

### ENTREPÔTS

#### GÉNÉRALITÉS

Tout comme les humains, les ogrillons aiment bien amasser. Chaque couple a donc son propre entrepôt dans lequel ils stockent leurs rapines.

On y trouve aussi pêle-mêle des sacs de farine, des pots de miel, des petits tonnelets de vins et de bières, des rouleaux de tissus de différentes couleurs et différents types (laines, soie...) et des outils en tout genre.

Mais assez bizarrement, pas d'argent, de pierres précieuses ou autres liquidités pas plus que de tonneaux de viande séchée ou en saumure et très peu de légumes.

Sur un premier tour d'horizon, il semblerait que tout soit entassé sans queue ni tête à la va-comme-je-pousse, ce qui est un peu le cas, même si on peut y trouver quelques pépites en fouillant un tant soit peu.

Chaque objet "précieux" trouvé dans l'un des deux entrepôts est un objet volé. Les propriétaires légitimes donneront volontiers 10% de leur valeur en cas de restitution. Bien sûr si vos personnages font partie de la milice et n'occultent pas les objets pour leur propre compte (corruption / vol qualifié), ces 10% iront dans leur pot commun pour leur fin de conscription.

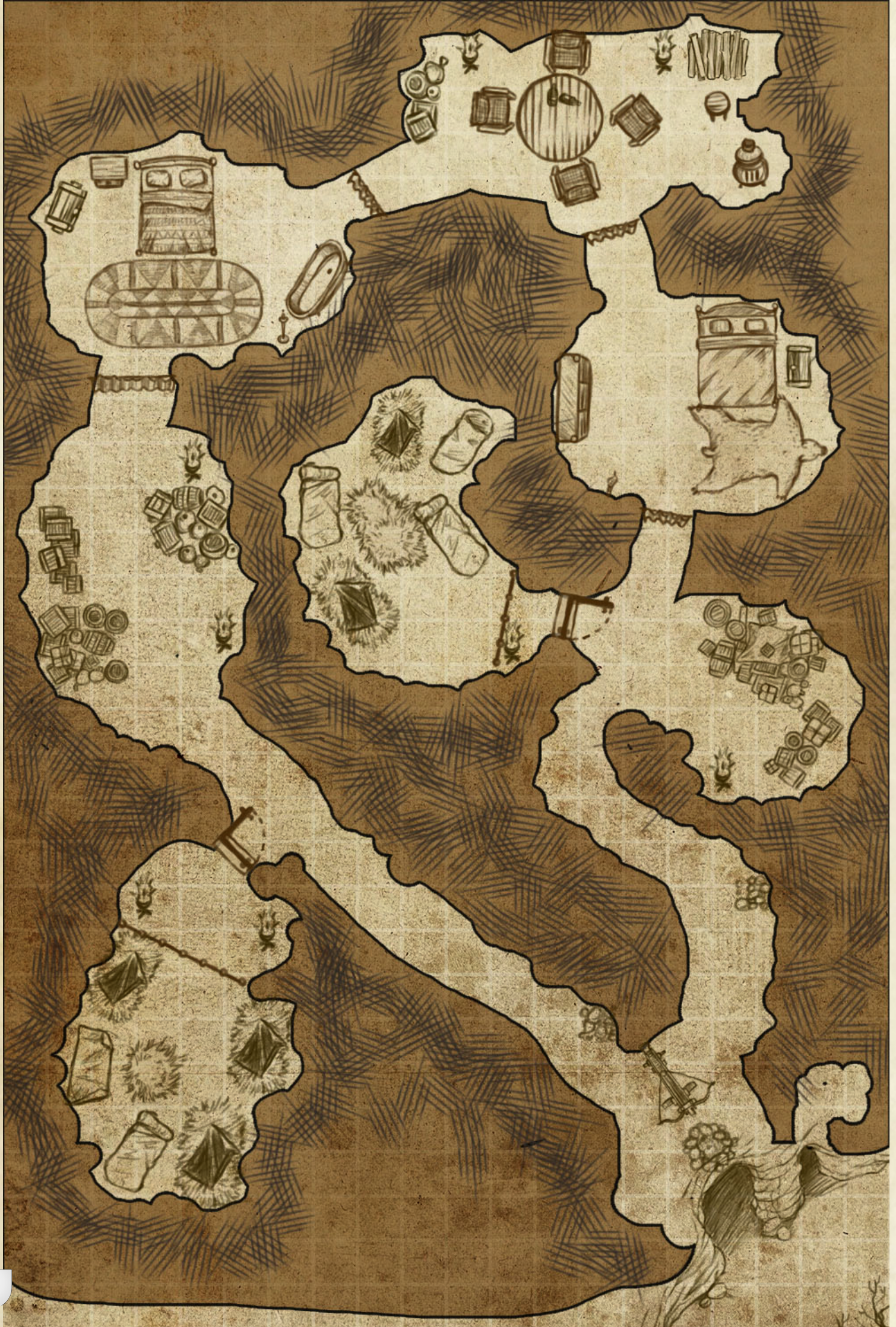
#### ENTREPÔT 1

Le premier entrepôt est un peu plus vaste que le second et semble-t-il un peu moins fouillis : les diverses caisses, objets sont classés par "thèmes".

En fouillant au moins un tour il est possible de trouver les objets sortant de l'ordinaire suivants :

- une statuette en cuivre recouverte de poussière d'une pierre rosâtre (Rhodochrosite) pour la peau et de poussière blanche (poudre de perle) pour le reste, représentant Aerdrie Faenya d'une valeur de 500 or,
- une toge / cape en laine d'une valeur de 60 or,
- un collier en os d'une valeur de 60 or,
- un parchemin roulé semblant être une toile de maître d'une valeur de 600 or (une œuvre marine représentant le Phare de Malouin dans le port d'Eternème),
- une flûte en os d'une valeur de 50 or,
- un arc long de maître,
- une robe de velours pourpre tissée de fils d'or de taille humaine d'une valeur de 200 or,
- divers manteaux de fourrures pour un total de 130 or.

**Valeur totale : 1600 or**



## ENTREPÔT 2

Cet entrepôt est plus petit que le premier, mais aussi beaucoup plus mal tenu. Il renferme néanmoins plusieurs objets intéressants :

- un peigne en argent serti de pierres de lune d'une valeur de 700 or,
- une grande tapisserie en laine représentant un paysage montagneux d'une valeur de 300 or,
- un bracelet de cheville serti de fausses pierres fines d'une valeur de 2 or,
- une arme de corps à corps usuelle de maître (masse d'arme),
- une chope en laiton incrustée de motifs en jade d'une valeur de 250 or,
- six batonnets fumigènes dans leur coffret de bois,
- un manteau de soie et de velours orné de nombreuses pierres de lune d'une valeur de 120 or,
- un dague d'apparat avec pierreries apparentes d'une valeur de 75 or,
- une statuette de Malouin portant un trident, des algues en marbre, en émeraude, en nacre et en lapis-lazuli d'une valeur de 150 or et volée au temple du dieu de la Mer.

**Valeur totale : 1607 or**

### ET SI...

#### UNE RÉVOLTE SUR LES BRAS ?

Vous voulez corser un peu les choses ?

Et si les adolescents une fois libérés et prenant conscience du carnage chez les plus jeunes, décident de se révolter et de tuer d'éventuels prisonniers ogrillons ?

Quid des personnages, qui sous le coup de l'émotion et l'insoutenable réalité, ont soudain des bouffées de vengeance qui leur font bouillir le sang et les sens ?

L'annexe « **Gérer l'insoutenable** » est faite pour gérer ce cas et bien d'autres encore.

## CHAMBRES

### GÉNÉRALITÉS

Par contraste avec les prisons-dortoirs, les chambres sont très bien meublées, propres, et clairement conçues comme de vrais cocons.

Si nous n'étions pas dans un complexe d'esclavagistes, mais plus dans une hostellerie troglodyte, ces chambres auraient même un certain charme.

Si les ogrillons sont des rustres puants, les ogrillonnes, charismatiques vieilles dames d'apparence, veillent à leur confort et à la propreté des lieux de vie pour leur famille.

### CHAMBRE 1

Coincée entre la cuisine commune et son entrepôt par deux rideaux / tentures, cette chambre bien meublée possède même une baignoire dans un renforcement, près du rideau agrémenté d'un braséro ; très certainement pas pour l'ogrillon dont l'odeur musquée et âcre empuantit l'atmosphère et se mêle aux odeurs de nourritures qui mijotent.

Le sol est en pierre polie par le passage et le temps. La chambrée se compose d'une baignoire, d'une table de chevet, d'un coffret, d'un grand tapis élimé sans grande valeur mais aux couleurs chamarrées et d'un lit en bois massif assez large pour trois.

En temps normal on y trouve, l'une des ogrillonnes aux yeux exorbités tenant à portée de main une arbalète lourde impressionnante. A sa ceinture pend un énorme hachoir à viande ruisselant encore d'un sang frais coagulant.

Dans le coffre, une fois ouvert (le cadenas en lui-même est un cadenas d'excellente facture d'une valeur de 20 or, il octroie un malus de 20% au crochetage), on peut trouver :

- diverses robes, chemises d'homme et de femme, vêtements de fillettes. Du banal et du pratique,
- une chemise de maille de taille M d'une valeur de 100 or,
- trente (30) carreaux d'arbalète lourde,
- une arbalète lourde de maître manufacturé (d'une valeur de 375 or) et un carquois (sur la femme la plupart du temps, sauf quand elle dort).

Dans la table de chevet, la fouille révèle :

- un assortiment de dentelles luxueuses décorées d'une valeur de 200 or en tout,
- une boîte à musique en ivoire d'une valeur de 400 or,
- une loupe d'une valeur de 100 or,
- un cadenas de maître et sa clef d'une valeur de 150 or (-40% au crochetage),
- une fiole d'acide (1d4 par tour pour 1d8 rounds) d'une valeur de 50 or. La fiole est transparente et laisse voir un liquide marron rouge caramel. Son l'odeur est celle d'œufs pourris très urticante.

**Valeur totale : 1375 or**

Bien sûr tous les objets précieux ont été volés préalablement.



## CHAMBRE 2

C'est un quasi meublé à l'identique de la première chambre à quelques détails près. Le grand tapis élimé a été remplacé par une peau d'ours, la table de chevet par une armoire.

Cette pièce en forme d'alcôve, est composée d'un grand lit, d'un coffre et d'une armoire dans laquelle on trouvera :

- diverses robes, chemises d'homme et de femme, ainsi que des vêtements d'adolescentes. Du banal et du pratique,
- un arc court de maître manufacturé (d'une valeur de 375 or) et un carquois de vingt (20) flèches classiques,
- un cadenas d'excellente facture d'une valeur de 20 or.

**Valeur totale : 395 or**

La femme, une ogrillonne, grande (de l'ordre du mètre quatre-vingts) y est assoupie (ou le cas échéant attend de pied ferme quiconque pénétrera dans la chambre).

Son odeur est douceuse et âcre, elle rappelle celle des gens d'une vieillesse proche de la mort. Sa peau parcheminée et ridée est pâle, limite cendreuse. Ses cheveux qui devaient être de jais sont parsemés de gris et d'argent. Ses prunelles sont d'un noir de jais où iris et pupilles se confondent.

Un châle vert-de-gris est posé négligemment sur sa tête et ses épaules.

Mais quelque chose ne va pas avec elle, clairement. Non seulement elle dégage un charisme presque surnaturel, mais lorsqu'elle ouvre la bouche, la multitude de canines en lieu et place de prémolaires et molaires ne laissait guère de doute à son sujet : elle n'est pas humaine.

Un colosse d'une quarantaine d'année portant sur sa face ce qu'on pourrait qualifier de preuve que la consanguinité n'est pas une chose à prendre à la légère est à ses côtés.

Si la femme a ce quelque chose de charismatique, l'homme lui évoque indubitablement la colère, la force brute et la sauvagerie. L'homme malgré sa taille et sa corpulence s'avère être pourtant diablement rapide.

Une petite bouille blonde aux grands yeux sortant de sous le lit se jette littéralement dans les jambes de la matrone aux cris de « Faites pad'mal à ma maman ! » si les personnages font mine de vouloir s'en prendre à l'ogrillonne.

Elle est rapidement suivie par une adolescente aux cheveux longs noirs de jais qui voyant le carnage, les larmes aux yeux, entre colère et dents serrées, se met elle aussi en travers en provenant de la cuisine.

Le coffre est piégé avec une vipère alvéolée (animal) : CA 6 ; VD 15 ; DV 2+1 ; pv 11 ; TACO 19 ; #AT1 ; Dég 1 + poison (temps d'action 2d4 rounds, Malade pendant 1d4 jours) ; TA P ; NM moyen (8) ; AL N ; PX 175). On y trouve une fois ouvert les objets suivants :

- diverses robes luxueuses et parées (d'une valeur totale de 200 or),
- un calice en cuivre serti de plusieurs hématites d'une valeur totale de 400 or,
- une dague d'apparat en chêne d'une valeur de 140 or,

- un excellent cadenas d'une valeur de 150 or (sur le coffre, il a donc un cadenas et un piège, les deux étant indépendants).

**Valeur totale : 890 or**

### ET SI...

#### UNE OGRILLONNE PARMIS LES ENFANTS ?

Vous voulez corser un peu les choses (encore) ?

Et si une des filles des ogrillons s'était mêlée aux petites victimes pour asseoir la mainmise de sa famille sur les victimes et servir aussi de "taupe".

Elle fait croire qu'elle était prisonnière aussi.

Puis un jour elle disparaît, chaque enfant du dortoir-prison pensant alors qu'il lui était arrivé malheur ont pleuré sa disparition...

Sa réapparition auprès des ogrillons pourrait-elle déclencher une révolte chez les survivants ?

## CUISINE COMMUNE

Cette salle sert de salle commune, de cuisine et de salle de réunion aux deux couples.

Dans un des coins se trouve un poêle et son conduit savamment dissimulé pour éviter d'être repéré de l'extérieur. Sur le poêle mijote toujours un pot-au-feu à l'odeur alléchante.

Malheur à celui qui ne serait-ce ouvrira le pot ou pire goûtera à son contenu : la viande qui surnage dedans devrait arracher un haut-le-cœur à n'importe quel personnage normalement constitué (restes humains).

On trouve ici une large table ronde, quatre fauteuils plutôt confortables, deux braseros pour éclairer la pièce, deux tabourets, une pile de bois proche du poêle où mijote le faitout. La fumisterie se perd dans le plafond de la grotte et quelques caisses et ustensiles parsèment le reste de la "pièce".

L'odeur que les personnages sentent depuis le début provient du faitout et commence maintenant à sentir le brûlé de plus en plus. Le poêle allumé donne une sensation de confort et de chaleur inespérée.

C'est aussi ici que le dernier ogrillon, un géant massif et hirsute, beuglant à tout va et courant sus à l'ennemi passe son temps ainsi que la dernière des petites ogrillonnes, une gamine aux longs cheveux de jais.

Dans les mains de l'ogrillon hirsute se trouve un gourdin long comme un bras et épais comme une cuisse. A sa ceinture un poignard qui aurait valu en son temps l'appellation d'épée courte...

## EPILOGUE

### ET SI... EVACUATION ?

Dehors c'est la tempête du siècle. Elle va durer des jours, voire des semaines selon que les aventuriers fassent l'aventure **Jamais sans Toi(t)** ou pas, et selon la volonté du Maître du Jeu. Pourtant les personnages voudront peut-être sortir les enfants du complexe le plus rapidement possible.

Peut-être voudront-ils aussi chercher des secours auprès de leur hiérarchie.

Il y a pas de solution unique ; cela sera à chaque Maître du jeu de faire la part des choses et d'envisager en fonction des idées des personnages-joueurs les tenants et aboutissants.

Quelques jets d'Alchimie / Survie seront peut-être susceptibles d'être demandés.

#### Exemple

*Ainsi, dans les tests de ce scénario une des solutions mises en œuvre fut de confectionner l'équivalent de fusées de détresse faisant beaucoup de bruit et de fumée afin d'attirer le restant de la troupe de miliciens resté près du pont à leur rescousse.*

### RETOUR EN VILLE

D'une manière ou d'une autre, les personnages et les enfants (il faut espérer qu'il en reste quelques-uns de vivants) rejoindront les autres forces de la milice ou seront rejoints par eux s'ils arrivent à signaler leur présence.

Ne leur restera plus qu'à faire leur rapport une fois revenus en ville. Outre la joie et la félicité d'avoir sauvé des enfants, la nouvelle fera rapidement le tour de la ville et les personnages auront la surprise de trouver dans les jours qui vont suivre des paniers-repas livrés directement à la caserne, des remerciements en pleine rue, des tournées dans certaines tavernes.

Une fois les festivités du Père Gros finies, les gens commenceront à oublier leurs "héros" d'un jour. Seuls quelques gamins survivants (selon comment cela s'est passé avec les personnages) leur garderont une amitié ou une haine indéfectible.

Certains pourraient devenir des compagnons, des indices ou autres au choix du Maître du Jeu. Hélène si elle a bien été traitée et a pu retrouver sa sœur trouvera en eux une nouvelle famille (avec tout ce que cela comporte d'aléas, de rebondissements ou d'amorces de scénarii futurs).

### CONSÉQUENCE EN CAS DE PRISONNIERS

Si les personnages ont réussi à faire prisonnier un ou plusieurs ogrillons dans le complexe. Il leur reviendra le choix de les escorter hors du complexe avec les enfants, dans la tempête ou de les y maintenir dans l'attente des secours.

Dans un cas comme dans l'autre, les personnages auront deux problèmes sur les bras. Le premier c'est que les Ogrillons feront tout pour traîner des pieds, voir tenter de s'échapper par tous les moyens disponibles si l'occasion se présente.

La seconde, surtout si leurs exactions "culinaires" venaient à être connues serait de les protéger de la vindicte des adolescents, voir des autres personnages ayant décidé de faire justice eux-mêmes (avec les conséquences qu'on peut imaginer par la suite pour eux).

Dans le cas où le groupe arriverait à tout contrôler, les ogrillons seraient pris en charge par le reste de la milice et placés en détention sous bonne garde avant leur déferrement au tribunal quelques jours plus tard.

Cela donnera une occasion au Maître du jeu de faire vivre le système judiciaire Eternien (ou le sien propre) en faisant participer en guise de témoins à charge les personnages.

Si dans le système éternien, les adultes survivants écoperont à coup sûr d'une peine de mort avec ligature de l'âme pour leurs crimes (et si vous voulez être tatillon avec vos joueurs n'hésitez pas à leur demander si leurs personnages ont fait les sommations d'usages, ... bref à faire jouer le tribunal dans le plus pur style des procès de ce type).

Les petites ogrillonnes, elles, seront placées, éduquées et surveillées. Un jour peut-être reviendront-elles pour se venger des personnages qui leur ont pris leurs parents.

### BONUS D'EXPÉRIENCE

En plus des points d'expérience de cette aventure, pour le groupe, et au total : **5000xp**, voici quelques bonus pour le ou les personnages concernés :

- Par nombre d'enfants sauvé : 25 xp
- Obtenir des informations d'Hélène autrement que par la force : 100 xp
- Réussir à calmer les marchands du marché : 100 xp
- Poursuivre le tueur à l'arbalète : 250 xp
- Ogrillons arrêtés : 175 xp par ogrillon mort ou vif.
- Bonus si jugement des ogrillons (au moins un vivant) : 250 xp
- Trouver un moyen de procéder à une évacuation des lieux sans risque pour les enfants : 250 xp
- Trouver un moyen d'alerter les secours malgré la tempête : 250 xp
- Eviter une révolte des adolescents devant l'ignominie (justice aveugle) : 150 xp

# ANNEXES :

## OGRES ET OGRILLONS

*J'ai faim !*

<b>Climat/Terrain</b>	terre ferme
<b>Fréquence</b>	rare
<b>Organisation</b>	tribale
<b>Cycle actif</b>	tous
<b>Régime</b>	carnivore
<b>Intelligence</b>	moyenne (10-13 - Ogre mâle) haute (15-20 - Ogre femelle) basse (5-8 - Ogrillon mâle) grande (13-15 - Ogrillon femelle)
<b>Trésor</b>	G (R, S, magie seulement) M (B, S)
<b>Alignement</b>	Loyal Mauvais Chaotique Mauvais
<b>Nombre</b>	1-4 (5-30)
<b>Classe d'armure</b>	(9) 5 / (9) 6
<b>Déplacement</b>	12 m
<b>Dés de Vie</b>	5+2 / 2+4
<b>TACO</b>	15 / 17
<b>Nb d'att</b>	1 / 2 , ou selon arme ou sort
<b>Dégâts/Attaque</b>	(poing) 3-14 (poing) 2-7/2-7 ou selon arme
<b>Attaques spéciales</b>	+2 aux dégâts minimum -4 attaque sur les créatures de taille P et moins
<b>Défenses spéciales</b>	sans
<b>Résistance à la magie</b>	aucune
<b>Taille</b>	G (2,70 m ou plus de haut) M (1,80 m à 2,10 m de haut)
<b>Moral</b>	Élite (13-14) / Moyen (10)
<b>XP</b>	975 / 175

Type	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
Ogre mâle	14 (+1d6)	3d6	14 (+1d6)	9 (+1d4)	3d6	14 (+1d6)
Ogre femelle	10 (+1d6)	3d6	13 (+1d6)	14 (+1d6)	14 (+1d6)	14 (+1d6)
Ogrillon mâle	13 (+1d6)	3d6	13 (+1d6)	4 (+1d3)	2d6	4 (+1d6)
Ogrillon femelle	13 (+1d6)	3d6	10 (+1d6)	12 (+1d3)	12 (+1d3)	13 (+1d6)

## Capacités spéciales

**Compétences diverses** : du fait de leur implication dans la vie humaine et leur volonté de se camoufler au milieu de la société, les ogres et les ogrillons ont les compétences particulières suivantes :

- Beuverie,
- Bombance,
- Allumage de feu,
- Chasse,
- Intimidation,
- Religion,
- Pistage,
- Combat sauvage.

**Toujours affamé** : plus une malédiction qu'une capacité, les ogres et les ogrillons n'ont aucun sentiment de satiété, ils sont donc perpétuellement affamés .

Les ogres sont communément considérés au premier abord comme un type d'homme ou de femme jovial, charismatique, gros mangeur. Il n'en reste pas moins que ce n'est qu'une façade qu'ils présentent au monde, leur voracité et leur cruauté étant ainsi dissimulés.

Le cannibalisme, qui engraisse leur corps et les accroît jusqu'à en faire des presque géants, s'accompagne ainsi d'une profusion de richesses et de pouvoirs exceptionnels.

Les ogres et les ogrillons n'ont qu'une obsession : manger de la chair fraîche. Leurs mets de prédilection sont les petits enfants. À la différence du sauvage, qui dévore ses victimes crues, les ogres et les ogrillons aiment que la viande soit préparée et cuite, en sauce, comme on accommode le veau ou le mouton.

Paradoxalement les ogres (à la différence des Ogrillons) semblent amicaux et peuvent l'être si cela sert leurs intérêts. Il n'est pas rare qu'après la découverte de son existence un ogre soit décrit comme « bon mari » ou « bonne mère », élevant leurs enfants comme des princes ou des princesses. On retrouve ce comportement filial puissant chez les ogrillons.

Malgré leur taille, leur appétit, leurs richesses et leur position sociale élevée les rendant d'autant plus à craindre, les ogres ayant une très haute estime d'eux-mêmes ont tendance à prendre les gens de haut, voire à être trop sûrs d'eux ou à sous-estimer les autres.

Les ogrillons c'est la progéniture d'un ogre qui n'a pas su s'arrêter « à temps » et qui a laissé cette voracité et cette cruauté prendre possession de lui ou d'elle.

Les ogrillons sont dépeints comme des brutes géantes, hirsutes, inintelligentes et cruelles. Les ogrillonnes comme de vieilles femmes acariâtres, au regard intelligent et calculateur. La plupart sont avaricieuses, vivent d'embuscades, de raids et de vols simples. Ils tendent à être d'un tempérament exécrationnel, méchants et très violents.

Une autre caractéristique des ogrillons mâles c'est la saleté : les ogres ne se lavent jamais, se lèchent les babines, dégagent une odeur de vieille terre et feuilles flétries. Ils ont une pilosité développée, ils sont couverts de poils longs et noirs, on ne voit parfois que leur ombre, une bouche énorme. Leur attitude détonne : rire bruyant, ils ronflent fort, ces ronflements épouvantables reviennent souvent dans les récits. Leur voix est forte et puissante et un sommeil très lourd.

Les ogrillonnes hors de leur apparence de vieille femme, sont soignées, presque maniérées. La propreté est pour elles une obsession, ce qui est assez paradoxal puisqu'elles tolèrent sans mot dire la crasse de leur époux.

Ce sont les femmes qui ont l'intelligence et la sagesse dans le couple et les hommes la force brute. Elles mènent donc leur petit monde par le bout du nez, du rouleau à pâtisserie et à la marmite car les ogrillons ont ceci de commun avec leur parentèle : ils sont non seulement carnivores, mais anthropophages tout autant. La chair des enfants étant ce qu'ils préfèrent par-dessus tout.

Leurs yeux sont violets et blancs, les dents et griffes oranges ou noires, et ils ont de longs cheveux grasieux dont la couleur va du bleu-noir au vert sombre.

Les ogres vivent de raids et de pillages quand ils ne sont pas en famille. Si une maîtresse-femme tient le clan, le groupe sera plus retors et pratiquera le banditisme à plus grande échelle. Ils mangeront de tout.

Ils utilisent les prisonniers comme esclaves et nourriture. Ils ont une nature vorace - ils convoitent tout ce qu'ils voient. Dès lors, on ne peut leur faire confiance, et ils se disputent chaque trésor, même parmi les leurs.

La plupart des ogrillons sont une plaie pour l'humanité. Ils cherchent constamment des gemmes, de l'or, des bijoux et de la chair humaine et demi-humaine. Il en est peu qui développent leurs propres compétences, et encore moins qui accomplissent la moindre forme de travail productif pour eux-mêmes ou les leurs.

Ogres et ogrillons vivent au milieu des humains dont ils ne se distinguent que par leur taille et leur force supérieures (voir par un faciès disgracieux pour certains ogrillons mâles). Ils se considèrent comme les prédateurs naturels des humains. Ils savent même tromper les dieux pour s'intégrer aux cultes habituels.

L'ogre et encore plus l'ogrillon devenant aventurier est un cas extrêmement rare. Il est très difficile aux ogres et aux ogrillons de surmonter leur nature mauvaise et leur goût pour la chair humaine et demi-humaine.

Ceux qui le font ont rejeté la société ogre et sa morale, et sont rejetés dans leur propre société. Ils se sont détournés de leur côté maléfique, mais gardent généralement une nature chaotique.

De nombreux personnages ogres ou ogrillons sont agréables et gentils, du moins par rapport aux standards orgesques. Ils deviennent amis avec des aventuriers et décident de rejoindre la "tribu" de leurs nouveaux amis.

En tant que membre de la tribu d'aventuriers, le personnage ogre ou ogrillon fera de son mieux pour s'intégrer et agir comme ses compagnons, bien qu'il est inévitable que des erreurs et glissements se produisent.

Il éprouvera des difficultés particulières à contenir sa nature avaricieuse, réclamant tout trésor sur lequel le groupe mettra la main.



# ANNEXES : GÉRER UNE COURSE-POURSUITE (TABLES D'EMBÛCHES)

Dans cette poursuite, un personnage a pris en chasse un voleur à la sauvette, un tireur embusqué, etc. Lorsque le résultat du jet de poursuite du personnage est inférieur ou égal à 10, le Maître du Jeu lance un d20 sur la table des embûches ci-dessous. Tout échec à l'embûche, est un échec à la poursuite.

## POURSUIVANTS

### 1d20 Embûches

- 1 Le PJ attrape un point de côté et doit réussir un jet de Constitution.
- 2 Des passants sont agglutinés dans la ruelle. Le personnage doit réussir un jet de Dextérité ou Acrobaties avec un bonus de +4 pour passer sans perdre de temps.
- 3 Le fuyard déverse un sac de billes juste derrière lui. Le personnage doit réussir un jet de Dextérité pour éviter de glisser sur les billes.
- 4 Le fuyard escalade une pile de caisses et de tonneaux pour passer dans une petite ruelle. Le personnage doit réussir un jet de Force (ou Athlétisme +4) pour passer l'obstacle sans perdre de temps.
- 5 Le fuyard bouscule une brute épaisse dans sa course. Celle-ci se retourne et aperçoit le personnage. Le personnage doit réussir un jet de Charisme (ou Intimidation +4) pour ne pas être retardé par la brute épaisse.
- 6 Le fuyard traverse un jardin très mal entretenu. Le personnage doit réussir un jet d'Intelligence (ou Herboristerie +4) pour reconnaître les feuilles de nénuphar qui dissimulent une petite mare et ainsi éviter de tomber dedans.
- 7 Le fuyard traverse une foule dense qui ralentit sa progression mais également celle du personnage. Le personnage doit réussir un jet de Sagesse (ou Perception+4) pour ne pas perdre de vue le fuyard.
- 8 Le fuyard traverse la terrasse d'un marchand alors que celui-ci mange en famille. Le personnage doit réussir un jet de Charisme (ou Persuasion/Tromperie +4) pour couper court à toute discussion avec leurs hôtes.
- 9 Le fuyard passe devant un groupe de petites frappes qui cherchent apparemment la bagarre. Le personnage doit réussir un jet de Dextérité (ou Discrétion +4) pour ne pas être pris en chasse à son tour par des voyous en mal de victime.
- 10 Le fuyard entre dans une maison et ferme derrière lui. Le personnage doit réussir un jet de Dextérité (ou Pickpocket +20%) pour attraper à la volée la clef de la porte qui se trouve à la ceinture du propriétaire qui vient tout juste d'en sortir.
- 11 La ruelle qu'a emprunté le fuyard se divise en deux plus petites ruelles. Le personnage doit réussir un jet d'Intelligence (ou Investigation+4) pour remarquer instantanément les traces qu'a laissées le fuyard.
- 12 Le fuyard s'introduit dans une auberge et monte à l'étage. Le personnage n'a pas le temps de voir dans quel chambre il rentre. Il y en a 4. Le joueur dit un chiffre entre 1 et 4, le Maître du Jeu lance un d4. Si les résultats correspondent le personnage ouvre la bonne porte juste à temps pour voir le fuyard ouvrir la fenêtre et sauter dans la ruelle.
- 13 Le fuyard passe au-dessus d'une palissade en bois puis fait tomber l'échelle grâce à laquelle il est monté. Le personnage doit réussir un jet de Force pour défoncer la palissade, sinon il perd du temps à remettre l'échelle en place.
- 14 Le fuyard passe dans une ruelle où des chiens errants se battent pour une carcasse. Le personnage doit réussir un jet de Dextérité ou un jet de Sagesse (ou Connaissances des animaux / Dressage +4) pour ne pas se faire mordre au passage, subir 1d4 points de dégâts.
- 15 Un mendiant se met en travers de votre route pour demander l'aumône. Le personnage doit réussir un jet de Force (ou Athlétisme +4), Dextérité (ou Acrobaties +4), ou Charisme (ou Intimidation +4) pour passer devant lui sans être retardé. Si le personnage lui lance une pièce, le jet est automatiquement réussi.
- 16 Des enfants se sont battus dans la rue et l'un d'eux a le genou tout écorché. Les passants accourent de partout pour voir ce qu'il en est. Le personnage doit réussir un jet de Force (ou Athlétisme +4), Dextérité (ou Acrobaties +4), ou Charisme (ou Persuasion +4) pour ne pas être ralenti par les passants. Si le PJ lance un sort de soin, une potion de soin, ou une trousse de soin à l'enfant, le test est automatiquement réussi.
- 17 Le fuyard renverse l'étal d'un vendeur de farces et attrapes pour vous barrer la route. Le personnage doit réussir un jet d'Alchimie pour reconnaître avant qu'elle ne se brise une fiole de poudre à éternuer, sans quoi le personnage inhale la poudre et a un désavantage à son prochain jet de poursuite.
- 18 Le personnage est interpellé par un groupe de prédicateurs religieux fanatiques. Il doit réussir un jet d'Intelligence (ou Religion +4) pour trouver les mots justes pour les stopper net.
- 19 Le personnage remarque une ruelle parallèle à celle du fuyard et s'y engouffre, espérant qu'elle lui fasse gagner du temps. Lancez un d8 ; sur un 1-2, la ruelle est un raccourci, le personnage a l'avantage à son prochain jet de poursuite. Sur un 3-4, la ruelle ne fait pas gagner de temps, ce jet de poursuite n'est pas un échec. Sur un 5-6, la ruelle est au contraire un chemin plus long, ce jet de poursuite est un échec. Sur un 7-8, la ruelle se termine en cul de sac, ce jet de poursuite est un échec et le prochain jet de poursuite du personnage se fait avec un désavantage.
- 20 Le fuyard traverse une rue juste avant qu'un charriot fou débaroule. Le personnage doit réussir un jet de Dextérité sous peine de subir 1d4 points de dégâts. Si le jet de Dextérité échoue de 5 points ou plus, en plus le personnage tombe à terre et a donc un désavantage à son prochain jet de poursuite.

Dans cet exemple, c'est le PJ qui est pris en chasse par la garde de la ville. Le personnage est d'alignement bon et n'a pas envie de trucider des innocents qui font leur boulot, il décide donc de s'enfuir sans faire de morts. Lorsque le jet de fuite du personnage est un échec, le MD effectue un jet de 1d20 sur la table des embûches suivante. Tout échec à l'embûche, est un échec à la fuite.

## POURSUIVIS

### 1d20 Embûches

- 1 Le personnage attrape un point de côté et doit réussir un jet de Constitution.
- 2 Des gardes surgissent des deux côtés de la ruelle dans laquelle se trouve le personnage. Il doit réussir un jet de Force (ou Athlétisme +4) pour grimper suffisamment rapidement le long des pierres grossières qui composent les murs des maisons alentours et poursuivre sa fuite par les toits.
- 3 C'est jour de marché. Le personnage s'engouffre dans une ruelle bondée d'étals et de marchands. Il doit réussir un jet de Dextérité (ou Acrobaties +4) pour sauter d'étals en présentoirs et ainsi éviter d'être ralenti par la foule.
- 4 À l'angle d'une rue, le personnage se cache derrière un tonneau pour laisser passer les gardes et rebrousser chemin. Il doit réussir un jet de Dextérité (ou se cacher dans les Ombres +20%) sous peine d'être repéré.
- 5 Un tout jeune soldat tente de barrer la route au personnage. Le personnage doit réussir un jet de Charisme (ou Intimidation +4) pour paralyser de peur la bleussaille le temps qu'il passe à côté.
- 6 Les chiens de la garde ont été lâchés. Le personnage doit réussir un jet d'Intelligence (ou Connaissance des animaux/dressage +4) pour trouver rapidement un moyen de masquer son odeur, que ce soit en plongeant dans le caniveau, en s'aspergeant de parfum, en traversant un fumoir à poisson, ou en se frottant dans les pissenlits.
- 7 Pris dans une impasse, sa retraite coupée par un garde, le personnage doit réussir un jet de Dextérité (ou Pickpocket +20%) pour défaire la boucle de ceinture du garde d'un geste vif, faisant chuter du même coup le pantalon du représentant de la loi et sa fierté, laissant ainsi le temps au personnage de repartir en sens inverse et s'enfuir, sans quoi le personnage a un désavantage à son prochain jet de poursuite.
- 8 Un saltimbanque fait une démonstration de tours de magie en pleine rue. Le personnage doit réussir un jet d'Intelligence (ou connaissances des Sorts +4) pour comprendre que l'imposante motte de terre qui barre la route n'est qu'une illusion mineure et ainsi ne pas perdre de temps à la contourner.
- 9 Ces ruelles sont un vrai labyrinthe. Le personnage doit réussir un jet d'Intelligence (ou Investigation +4) pour se rendre compte qu'il est déjà passé par le carrefour où il se trouve et qu'il a intérêt à prendre une autre voie pour ne pas tourner en rond.
- 10 Le personnage atteint une place d'où partent 7 autres ruelles. Il doit réussir un jet d'Intelligence (ou Histoire Locale +4) pour se rappeler quelle partie de la ville est la plus tortueuse et lui permettra de semer le plus facilement ses opposants. En cas d'échec, le Maître du Jeu et le joueur jettent tous les deux un d8. Si le résultat des deux dés est le même, ou si le personnage réussit son jet il prend la bonne ruelle, il a l'avantage à son prochain jet de poursuite. Dans le cas contraire, le personnage tarde à prendre une décision et emprunte une rue qui grouille de soldats, il a un désavantage à son prochain jet de poursuite.
- 11 Le personnage ouvre à grand fracas la porte d'un autel religieux. Il doit réussir un jet d'Intelligence (ou Religion +4) afin de trouver les mots justes pour que le prêtre en pleine office ne le fasse pas déguerpir sur le champ. Le personnage a un avantage au jet si l'autel au question vénère le même dieu que le personnage.
- 12 Un troupeau de vaches dévale la ruelle. Le personnage doit réussir un jet de Sagesse (Connaissance des animaux/Dressage +4) pour grimper à la volée sur une vache et s'en servir de monture. La vache en question est au milieu du troupeau et le suit quoi qu'il arrive. En cas d'échec, le personnage subit 2d4 pints de dégâts, écrasé sous les pattes des vaches.
- 13 Les gardes tirent à l'arbalète sur le personnage et le touchent au bras. Le personnage subit 1d4 points de dégâts et doit réussir un jet de Sagesse (ou Premiers soins +4) pour rapidement garroter sa plaie et ne pas perdre trop de sang.
- 14 Le personnage doit réussir un jet de Sagesse (ou Perception+4) pour remarquer les gardes qui sont situés dans la rue suivante et ainsi prendre un autre embranchement à temps. En cas d'échec, le personnage pénètre dans la mauvaise rue, attire l'attention des gardes qui se lancent alors à ses trousses, puis rebrousse chemin.
- 15 Le personnage arrive à une herse encore levée. Des gardes sont situés de l'autre côté prêts à lui tomber dessus. Le personnage doit réussir un jet d'Intelligence afin d'avoir la présence d'esprit de mettre un coup de pied dans le levier qui actionne la fermeture de la herse.
- 16 Le personnage rentre dans une taverne d'aventuriers. Il doit réussir un jet de Charisme pour faire croire aux clients qu'il est poursuivi par un groupe de malfrats en tenue de soldat et qu'il a besoin d'aide. Si ce jet de Charisme est réussi, les aventuriers s'en prendront aux gardes, mais une fois qu'ils se seront rendus compte de la supercherie, ils se jetteront eux aussi à la poursuite du personnage.
- 17 Le personnage doit réussir un jet de Force pour faire tomber d'un coup de pied un étal de melons et de pommes et ainsi barrer la route aux gardes. En cas d'échec au jet de Force. Le personnage subit 1d4 points de dégâts contondants du fait de son coup de pied dans une poutre bien trop grosse.
- 18 Le personnage se jette dans un lavoir et doit réussir un jet de Constitution afin retenir son souffle suffisamment longtemps pour que les gardes qui le pourchassent passent devant lui et s'éloignent.
- 19 Dans une impasse, le personnage voit un mur recouvert de lierre et autres plantes grimpantes. Il doit réussir un jet de Grimper pour escalader le mur suffisamment rapidement.
- 20 Dans la foule qui se presse, le personnage doit réussir un jet de Charisme (ou Représentation +4) pour charmer en un instant une paysanne qui passe par là et l'embrasser, se servant d'elle pour échapper à la vigilance des gardes qui lui passent devant sans le voir. En cas d'échec, la paysanne lui retourne une paire de baffes et appelle la garde à l'aide, ce jet de poursuite est donc un échec.

# ANNEXES : LE MENS REA

## DESCRIPTION

Le Mens Rea ou La Justice Positive par la Notion "d'acte Volontaire" dans le droit pénal Éternien. En droit pénal Éternien, la notion de Mens Rea ou d'état d'esprit coupable est la clé de voûte de la responsabilité morale et de la responsabilité juridique.

Au point de vue juridique, la notion de Mens Rea est considérée comme le prolongement immédiat de la faute morale en droit criminel, comme le symbole de l'individualisation de la responsabilité pénale en droit.

## HISTOIRE

### LA JUSTICE ÉTERNIENNE AU 1<sup>ER</sup> ET 2<sup>E</sup> SIÈCLE

La formation et la succession des premiers modèles de justice pénale au cours des deux premiers siècles de la construction d'Éterny, visa à associer à la communauté pluriethnique, un système régissant tout citoyen non selon sa race mais selon des critères de jugement communs.

Longtemps, il a été pris d'une manière globale comme un phénomène progressif, comme une évolution normale des formes générales de la peine : moins de cruauté, moins d'injustice et accroissement de l'importance accordée au sentiment de l'accusé.

En fait, la dérive d'une justice ethnique ou raciale marquée par le sang à une justice pénale fondée sur la responsabilité individuelle est un processus beaucoup plus profond qui traduit un changement important dans l'objet même de la fonction de punir et dans les sentiments reliés à l'exécution de la peine. Il relève surtout de cette capacité à accepter les autres non pour leur race ou couleur de peau mais pour ce qu'ils sont avant toute chose et sur la capacité à construire, ensemble, un pays neuf débarrassé des événements du passé.

Le premier système à avoir été testé fut celui de la compensation monétaire. La responsabilité individuelle à cette époque reposait sur une vision objective de la faute. Toutefois, il est intéressant de noter que l'intention de l'auteur d'un crime est un élément dont les autorités tiennent compte au moment de la détermination de l'étendue de la peine. Concrètement, cela signifie que l'approche objective de la faute qui sous-tend l'exercice de la compensation monétaire commence à se doubler d'une relation particulière dans laquelle se trouve pris non seulement la victime comme personne à dédommager, mais aussi l'auteur de l'acte comme individu à connaître et à punir.

Malgré l'importance de ce phénomène, certains crimes — meurtre, vol, entrée avec effraction, incendie criminel et d'autres — demeurent, en raison de leur gravité et de leur nature particulière, irréparables au point de vue monétaire.

Ne pouvant faire l'objet d'un dédommagement quelconque, cette catégorie d'infractions est sanctionnée par l'exil et la confiscation des biens (voire la peine de mort pour les meurtres de sang-froid prémédités).

En ce qui concerne les fondements de la responsabilité pénale, les « infractions non-rachetables » obéissent à peu près aux mêmes principes que ceux de la compensation monétaire : c'est-à-dire responsabilité objective et absence d'intérêt portées à l'intention de l'auteur de l'acte...

Devant l'impossibilité de prendre de "justes" décisions sur tous les cas, le système fut contraint à l'abandon pour un système plus efficace qui prendrait en compte la responsabilité pénale de l'individu.

## RESPONSABILITÉ PÉNALE

A partir du second siècle après la Grande Danse, un nouveau partage s'établit entre les principes régissant la responsabilité pénale et l'exercice de la fonction punitive. Les fondements qui sous-tendent alors la procédure visant à déterminer la responsabilité individuelle commencent à se doubler d'une relation d'objet dans laquelle sont pris non seulement le crime en tant que fait matériel, mais aussi le criminel en tant qu'individu à punir. Dans cette transformation, deux processus se sont mêlés.

D'un côté, nous assistons à l'individualisation définitive de la responsabilité pénale en Éterny : la faute objective quitte graduellement le droit criminel pour entrer dans le domaine de la responsabilité civile. De l'autre côté, nous sommes témoins de l'affranchissement définitif de la prérogative de l'État : la constatation de l'innocence morale du criminel ne relève plus des privilèges de la souveraineté démocratique, mais de la compétence régulière des cours de justice et de l'application cohérente des principes gouvernant la responsabilité pénale.

## LE DÉLIT / CRIME EN TANT QU'ACTION "HUMAINE" IMPUTABLE

Éterny étant une nation pluriethnique qui reçoit aussi des humanoïdes à l'intérieur de ses frontières, il fallait bien trouver une justice acceptable par tous. Ainsi naquit la notion de Mens Rea : *L'Acte Volontaire*.

Au plan psychologique, est volontaire l'action qui procède des deux facultés propres à la personne que sont l'intelligence et la volonté. En droit éternien, nous trouvons un tel rapport entre l'intelligence et la volonté dans le libre arbitre.

Ainsi, l'individu possède à l'intérieur de sa propre identité, les deux facultés qui lui permettent de choisir intelligemment et librement sa conduite. Étant la cause efficiente de ses actes, il peut donc en assumer la responsabilité morale et pénale.

Parfois, il arrive cependant que le fonctionnement de l'intelligence ou de la volonté de l'individu soit contrarié par des causes qui lui sont internes ou externes. Dans ces cas, le droit prévoit certaines exemptions visant à exclure l'individu de l'application normale de la responsabilité pénale. En Éterny, les facteurs qui écartent la présence d'un acte volontaire en droit criminel peuvent être classés en deux catégories distinctes selon qu'ils agissent au niveau de l'intelligence (âge de raison, idiotie, folie, démence, impotence) ou de la volonté (ignorance, crainte, nécessité).

L'intention, dans ces principes, vaut délit, qu'elle soit générale ou spécifique. De même la négligence est punissable au même titre.

## LES PEINES

Le système Eternien de justice considère qu'on ne purge pas une peine pour se laver d'une inculpation, mais que l'on rachète ainsi une faute.

On compte 5 échelons de peines :

### LES PEINES DU NÉCESSITEUX

Sont regroupés ici toutes infractions et délits effectués sous la nécessité (froid, faim, se trouver un abri, mendicité dans 99% des cas). Les peines sont légères et habituellement proportionnelles aux délits.

*Exemple : ainsi une personne accusée d'avoir volé une pomme ou un morceau de viande pour manger, sera condamnée à travailler une journée pour le marchand à qui elle a volé cette nourriture afin de le dédommager.*

Au bout de trois (3) *Peines du Nécessiteux*, les Juges appliqueront une *Peine de la Peur* en lieu et place. Le casier judiciaire du délinquant le stipulera.

### LES PEINES DE LA PEUR

Sont regroupés ici toutes infractions à la moralité, aux troubles et à la sérénité (alcoolémie publique, bagarre de rue, résistance à agents, trouble de l'ordre public, etc.).

Les peines varient de la réparation des dégradations aux travaux d'intérêts généraux d'une période d'une semaine à trois (3) mois suivant la nature du délit et ses conséquences.

Au bout de cinq (5) *Peines de la Peur* les Juges appliqueront une *Peine Mineure* en lieu et place. Le casier judiciaire du délinquant le stipulera.

### LES PEINES MINEURES

Sont regroupées ici toutes infractions n'ayant causé aucun préjudice physique (effraction, vol, vol à la tire, cambriolage, proxénétisme - à noter que les maisons de joie sont tolérées si elles ne troublent pas le paysage urbain-).

Suivant la nature des infractions et délits, suivant le comportement de l'accusé et son casier judiciaire, les peines peuvent aller du simple travail d'intérêt général pendant un mois à la prison ou aux mines (de sel, ou minerais) pour une durée maximale d'une année (cas de multirécidiviste avec résistance à agents).

Au bout de cinq (5) *Peines mineures* les Juges appliqueront une *Peine grave* en lieu et place. Le casier judiciaire du délinquant le stipulera.

### LES PEINES GRAVES

Sont regroupés ici tous délits ayant causé des préjudices physiques importants (sans entraîner la mort) et/ou pécuniaire/moraux (incendie volontaire, fraude, contrebande, tentative d'assassinat, enlèvement, viol sur adulte etc.).

Les Peines sont toujours dans ce cas de 2 à 10 années de travaux forcés. Voire plus en cas de récidives (cela peut monter jusqu'à 25 ans au maximum).

Au bout de deux (2) *Peines graves* les Juges appliqueront une *Inexcusable* en lieu et place (à priori un exil). Le casier judiciaire du délinquant le stipulera.

### LES INEXCUSABLES

Sont regroupés ici tous ce qui se fait de plus horribles : meurtres de sang-froid, complicité de meurtre, viol sur enfant, complot, etc.

Il existe deux peines : l'*Exil* ou la *Mort* nommée aussi le *Châtiment*.

L'*Exil* n'est prononcé que dans les cas les « moins graves » ou ceux avec circonstances atténuantes. Le ou les coupables sont alors emmenés à la frontière la plus proche ou sur le premier bateau en partance pour l'étranger. Ils sont de plus avant cela marqués au poignet d'une marque indélébile et magique que l'on nomme la *Marque de l'Infamie*. Tout garde-frontière a l'ordre de les alpaguer à vue sur le territoire Eternien afin qu'ils soient emmenés à Heaven (capitale d'Eterny) subir le *Châtiment*.

Le *Châtiment* est une mise à Mort publique sur la place des Suppliciés à Heaven. Ces sentences demeurent tout de même très exceptionnelles et ne sont prononcées que sur des individus complètement irrécupérables. Pour la pire des lies, il se peut qu'il y ait une clause de *Ligature de l'Âme* (tout simplement une dispersion de l'âme du condamné) afin que celle-ci ne se réincarne pas.

Il est bon de se rappeler qu'à Heaven aucun sort de Nécromancie ne fonctionne, pas plus que les rappels à la vie ou les résurrections.

## L'ORGANISATION JURIDIQUE

Comme dit précédemment, l'État et l'appareil judiciaire sont séparés. On compte une cour de justice pour chaque ville d'au moins mille habitants.

Un juge de ville (un prêtre la plus part du temps assisté du maire du village et d'une troisième personne élue par la communauté) s'occupe dans les plus petits bourgs (donc ceux de moins de 1000 habitants) des peines allant jusqu'aux Peines Mineures. Au-delà (pour les délits les plus importants) les accusés seront conduits à la plus proche cour de justice afin d'y être jugés.

Le système juridique et politique étant séparés, les magistrats sont élus par leurs concitoyens.

Tout accusé est présumé innocent jusqu'à preuve du contraire. Les Jugements se font par trois juges à la majorité des voix (le minoritaire peut poser une réclamation minoritaire qui sera examinée par la Haute cour d'Heaven en cas de litige).

Tout accusé a le droit de se défendre lui-même ou d'être représenté par la personne de son choix. Dans le cas où il n'y aurait personne et qu'il n'aurait pas les moyens de se payer un avocat, la cour lui en désignera un d'office (à moins qu'il ne souhaite faire sa défense par lui-même).

# ANNEXES : GÉRER L'INFÂMIE, L'IGNOMINIE ET L'INSOUTENABLE



es personnages sont censés être des représentants de la Loi et à ce titre ne pas commettre d'exactions eux-mêmes.

Mais quand on tombe sur un charnier ou sur la cuisine d'Ogrillons, il y a de quoi mettre un mouchoir sur sa moralité et l'enfourer profondément dans ses poches quelques minutes ; ainsi il ne serait plus question de justice mais de vengeance. La colère peut monter et faire beaucoup de dégâts.

**stupeur, colère, dégoût** autant de mots à mettre sur le malaise que chacun encaisse bon gré mal gré.

Boule au ventre, gorge nouée, estomac serré... des notions bien plus physiques.

Dans le cas de ce scénario il faut jouer sur la consternation générale, muette, profonde, universelle, véritable : un massacre a été commis dans ce complexe et dans la cuisine et le dortoir des enfants en particulier, aux vues d'yeux qui n'auraient jamais dû voir cela à leur âge. Des enfants ont été assassinés parce que... parce quoi d'ailleurs... par appétit ? par plaisir ? par sadisme ?

Quelle sorte de crédo peut justifier une action violente comme celle-ci. Aucune très certainement, pas pour de jeunes yeux en tout cas.

En terme technique cela commence par les impressions physiques : un jet de sauvegarde contre les Poisons (avec un malus de 4 en prime pour les personnages ayant un odorat plus développé). En cas d'échec c'est la nausée assurée et communicative (nouveau jet de sauvegarde contre le Poison).

Puis vient l'aspect psychologique : jet sous Sagesse aussi pour éviter le coup de rage devant la situation. Un échec critique engendre un problème psychologique (phobie, aversion, rage frénétique...)

## EFFETS DE LA FOLIE

La folie peut être de courte durée, de longue durée, ou de durée indéterminée. Les situations les plus courantes entraîneront une folie de courte durée, qui ne dure que quelques minutes. Des effets plus horribles ou le cumul d'effets et de situations pourront engendrer des folies de longue durée ou de durée indéterminée.

Un personnage affligé d'une **folie passagère** est sujet à un effet de la table Folie passagère pendant 1d10 minutes.

Un personnage affligé d'une **folie persistante** est sujet à un effet de la table Folie persistante pendant 1d10 x 10 heures.

Un personnage affligé d'une **folie à durée illimitée** gagne un défaut parmi ceux de la table Folie à durée illimitée, qu'il conserve jusqu'à ce qu'il soit soigné.

**Exemple rage frénétique** : -4 intelligence, -4 sagesse, +4 toucher, +4 dégâts pour 1d10 minutes. Le personnage est pendant cette période obsessionnel. Et cette obsession est clairement meurtrière.

On peut citer aussi pêle-mêle : la catatonie/stupeur, la crise de panique, les (auto) mutilations, la fuite, les hallucinations, le mutisme, une amnésie partielle ou complète, tic/toc, insomnies, les phobies, ...

## SOIGNER LA FOLIE

### LA GUÉRISON NATURELLE

La guérison naturelle est un effet purement psychologique, qui fait que le cerveau a un réflexe de lutte contre la folie que le personnage vient juste de sombrer. Ce réflexe donne la possibilité de faire un jet de Sagesse.

### L'AIDE EXTÉRIEURE

D'autres personnages peuvent tenter de raisonner les "atteints" avec des arguments "mouches" (à la convenance du Maître du Jeu). Les "possédés" devront alors faire un jet de Sagesse pour sortir de leur colère et reprendre leur esprit.

### LES REMÈDES

Certains remèdes peuvent être conçus à base de plantes et d'herbes. Des bonus/malus peuvent être donnés selon la pathologie sur le jet d'Alchimie / Herboristerie / Fabrication de potion visant à réaliser le remède. Certaines potions peuvent octroyer un bonus/malus au jet de Sagesse.

### LA GUÉRISON MAGIQUE

Certains sorts peuvent guérir les âmes les plus tourmentées. Les plus puissants peuvent même guérir complètement des folies majeures.

### CRÉDITS

**Scenario** : Olivier "LLyr"

**Mise en page** : Olivier "LLyr" / The Homebrewery

**Relecture** : Olivier "LLyr" / FloP / Feladen

**Couverture** : *En Hiver* - Iwan Schischkin - 1883

**Dessins** :

- *Patrouilleur* - DragonHeist
- *Marché aux poissons* - Jina Park
- *Poste de Garde* - Inconnu
- *Campement de roulottes* - Inconnu
- *L'entrée des grottes en hiver* - Inconnu
- *Tresor* - Hacturne
- *Ogres* - FloP

**Plans** : Olivier "LLyr"

Les Terres de Leyt sont une oeuvre collaborative. Les textes et dessins appartiennent à leurs créateurs respectifs.