

# TOUTE PREMIERE FOIS

*Le hasard va mener nos personnages au cœur d'une drôle de chasse. Mais la proie s'avèrera plus extraordinaire qu'attendue. C'est en effet un nouveau type de créature qu'ils vont rencontrer. C'est dans une petite seigneurie rurale que se déroulera la découverte et elle mènera les personnages jusqu'aux frontières du plan éthéré.*

Une aventure pour 4 personnages de niveau 2

## **En quelques mots...**

Les PJ se retrouvent au cœur d'une battue contre une mystérieuse bête. « Un démon » rode en effet dans la région depuis quelques mois. Et la créature a été aperçue dans le Vieux Bois du mont Tanath, au cœur du fief de Cisère. Bientôt, le fils du seigneur des environs s'invite à la chasse alors que la bête se cache. Le jeune noble ne prend alors pas la mesure du danger qui guette son fief. C'est pourtant une exception de la nature qu'il faudra affronter.

Ce scénario est conçu comme une péripétie au cours d'un voyage. En traversant le village du Mont, les personnages vont se retrouver impliqués dans une battue. Le caractère fantastique de la proie ne manquera pas d'intéresser les joueurs. Ils découvriront alors le Vieux Bois qui recèle un ancien tombeau ainsi que son gardien, une créature féérique puissante dont il faudra se faire une alliée.

## **Introduction**

Les personnages chevauchent sur une route fréquentée par les marchands de toute la région. Elle traverse en effet le fief de Cisère dans toute sa largeur. Alors qu'ils longent un bois, ils entendent une voix appeler au secours. Un enfant est tombé dans une fosse creusée là pour piéger le gibier. La fosse paraît anormalement grande pour qui y prête un peu d'attention. L'enfant remerciera les PJ et ne les lâchera pas d'une semelle, trop heureux d'avoir rencontré de vrais aventuriers.

## **Dans la tourmente**

Quelques minutes plus tard, en route vers le village et probablement guidés par l'enfant, les personnages sentiront le vent se lever. D'abord une brise forte puis des rafales pour finir en véritable tornade. Un personnage compétent en survie (soit le joueur a la présence d'esprit de demander un jet pour étudier le vent, soit vous accorder une vigilance passive) pourra sentir le danger. Le vent se lève anormalement et des mesures peuvent être prises (accordez deux tours aux personnages pour agir). L'enfant est possiblement en grand danger.

## **Un peu de technique**

Cette scène est en fait une rencontre déguisée. Elle se règle donc à la manière d'un combat. Procédez d'abord à un jet d'initiative. Les PJ agissent ensuite chacun leur tour en respectant cet ordre. Résister à la tornade nécessite un jet de sauvegarde contre les souffles (en cas d'échec, on est projeté à 3mètres ; 2d6 dégâts contendants). Si le jet est réussi, le personnage peut agir normalement. La créature à l'origine du vent est, dans l'intérêt de la narration, invisible pour l'instant. Les éventuelles montures des personnages doivent elles aussi effectuer un JS.

La zone de la tornade est un terrain difficile. La vitesse de déplacement est divisée par deux. Parmi les actions possibles, il est probable que les joueurs souhaiteront s'entraider. Ils peuvent ainsi s'amarrer avec une corde ou simplement se tenir

mutuellement. Cela permet de bénéficier d'un bonus au JS. Les objets qui ne sont pas fermement attachés risquent de s'envoler (pas de JS pour eux, du bon sens suffira). Eviter les débris (ou les corps !) nécessite de réussir un jet de Dextérité ou occasionne 1d6 dégâts contendants.

La tornade est brève : deux tours de vent intense puis elle s'éloigne. Au cours du deuxième tour, les personnages aperçoivent une tête de taureau dont le meuglement est amplifié par les bourrasques. Il est impossible de voir son corps de sorte que l'enfant (s'il survit) sera persuadé d'avoir vu un minotaure et s'empressera d'annoncer la nouvelle au village.

S'il est mortellement blessé, on peut imaginer que les aventuriers le ramèneront agonisant auprès de sa famille pour un dernier adieu. L'enfant aura alors l'énergie de parler du monstre si les personnages ne le font pas.

### **Un témoin ?**

Si les personnages n'évoquent pas l'incident une fois au village et qu'ils ont laissé mourir l'enfant, un autre témoin opportun viendra annoncer la nouvelle aux villageois. Il prendra les PJ à parti lorsque, fatalement, ils arriveront au village quelque temps plus tard : « Dites leur que je dis vrai ! Vous aussi vous l'avez vu ! je vous ai aperçu juste après son passage, vous étiez encore tout ébouriffés ! » A vous de voir, en fonction de l'attitude des personnages lors de l'introduction, comment les PJ seront perçus par le témoin en question.

## **Synopsis**

Très rarement, des créatures liées aux plans intérieurs (les plans élémentaux) naissent et leur nature se révèle rapidement dangereuse. On les appelle des Avaleurs. C'est une de ces créatures qui sèment la panique sur le fief de Cisère depuis six mois. Un taureau a grandi malgré son lien avec le plan de l'air. Sa présence a ouvert une brèche vers le plan

éthéré et le bois est peu à peu envahit de brume.

### **Les Avaleurs**

Nul ne sait quand les premiers Avaleurs apparurent. D'aucuns disent qu'ils sont issus du chaos primordial, qu'ils sont des vestiges de la création de l'univers par les Dieux. D'autres affirment que la réalité est fragile, que l'équilibre qui la compose parfois se tord. Alors les fils qui sous-tendent chaque existence parfois vacillent. Pour quelques êtres, ils se rompent. Ils deviennent alors le centre d'un déséquilibre profond qui altère la réalité.

Quoiqu'il en soit, en ville comme au milieu des étendues sauvages, naissent parfois une étrangeté. On les appelle les Avaleurs car ces créatures, intelligentes ou animales, semblent aspirer la force d'un élément originel. Ainsi les Avaleurs du jour (peut-être liés à la Gisombre) sont perpétuellement entourés d'un crépuscule au cœur duquel on distingue à peine leur silhouette.

En termes de jeu les Avaleurs possèdent les mêmes caractéristiques que la créature qu'ils sont à l'origine. Aussi existe-t-il des Avaleurs de toutes les puissances. Mais le déséquilibre qui fait leur nature a des conséquences sur leur développement. Ce sont des créatures solitaires et sauvages. On imagine difficilement un Avaleur entretenir des relations normales et donc suivre une éducation ou un quelconque enseignement. Le plus souvent, seule la peur les anime. Ils sont les premières victimes de leurs « capacités ».

Ces capacités aussi peuvent varier en puissance : la force d'un Avaleur augmente avec le temps, car le phénomène s'amplifie et la créature en perd rapidement le contrôle. Pour un Avaleur de jour, la pénombre s'épaissit jusqu'à devenir une sphère d'obscurité complète de plus en plus large autour de lui. La créature développe évidemment une capacité de vision nocturne, plus ou moins efficace, qui lui permet de

survivre. Un Avaleur d'air étouffe les flammes, peut provoquer la suffocation et soulève un vent de plus en plus fort. Un Avaleur d'eau provoque la déshydratation des chairs, assèche les sources et les cours d'eau, fait dépérir la végétation. Plus rares sont les Avaleurs de nuit qui baignent dans une clarté perpétuelle. Ils peuvent éblouir leurs opposants et ont eux même les yeux brûlés par la lumière qu'ils émettent : on les nomme aussi les Aveugles.

Enfin, on dit qu'il existe des Avaleurs différents. Ceux-ci auraient développé leur capacité plus tard, suite à un choc émotionnel important (un deuil ; une humiliation ou au contraire une grande joie). Ces Avaleurs, de par leur éducation antérieure, pourraient même parfois réussir à contrôler leur appétit, devenant alors de redoutables adversaires...

## **Acte 1 : D'étranges évènements**

### **Le village**

Le Mont abrite une centaine d'âmes. Le village s'est constitué autour d'une antique villa disparue aujourd'hui. Un temple de petite taille occupe le centre du Mont, à côté de la maison longue occupée par le chef du village, Gilbert Vieb. Une vingtaine de masures abritent les paysans libres qui entretiennent les terres alentours. Un peu à l'écart, sur les bord de l'Oreva, un moulin appartenant au seigneur de Cisère permet de moudre les céréales.

Le temple est entretenu par Damil Ferio, un jeune prêtre sans grand talent (considérez-le comme un acolyte). Il n'a pas su gagner la confiance de ses paroissiens. Les villageois restent distants, même s'ils fréquentent avec régularité le temple pour leurs rituels. Damil sera ravi de rendre service au cours de l'aventure. Il y voit l'occasion de trouver sa place au sein de la communauté qu'il affectionne.

Le meunier est aussi le représentant du seigneur. Il est chargé de percevoir le ban

pour l'utilisation de sa meule. Il se rend donc régulièrement à Cisère. L'inaction du seigneur rend sa position délicate et les griefs de la population se retournent contre lui. Il n'a en réalité aucun pouvoir et se désole tout autant que les autres de la situation.

### **Témoignages**

Le chef du village se nomme Gilbert Vieb. Il évoquera les apparitions de la bête auprès des personnages. Ils apprendront ainsi qu'une tornade a ravagé un champ en pleine journée, il y a trois jours. Des chasseurs ont vu des hordes animales quitter le Vieux Bois, visiblement apeurées. L'ainé du meunier a été envoyé comme messenger auprès seigneur de Cisère mais aucune réponse n'est encore arrivée. Tous les récits confirment que la créature hante le Vieux Bois. Un vent maléfique semble affoler la population. Le chef du village encouragera toutes les initiatives des PJ. Il y a fort à parier qu'il leur proposera, contre rémunération, d'organiser voire de diriger la chasse.

Pour qu'ils appréhendent mieux leur proie, le chef leur proposera de rencontrer un paysan qui a « vu » de près la « bête ». Il s'agit d'Amerel, un homme d'une quarantaine d'années encore tremblant lorsqu'il évoque son aventure. Il habite avec sa famille une mesure un peu à l'extérieur du village.

*« C'était après la veillée, j'étais le seul encore réveillé. Je suis sorti chercher des buches pour la nuit. J'ai senti le vent se lever. A cette époque de l'année, c'est pas courant ! Craignant un mauvais grain, je me suis dépêché. Soudain, une rafale plus forte que les autres s'est abattue. Lorsque j'ai ouvert la porte, le vent s'est jeté sur moi, littéralement. Mais ce qui m'a le plus surpris, c'est que le souffle venait de l'intérieur de ma maison. Il a aspiré le foyer qui s'est brusquement éteint. J'ai senti que l'air me manquait. J'ai cru que j'allais mourir asphyxié. Puis j'ai entendu un galop de sabots derrière moi, sans rien pouvoir voir. Et tout s'est arrêté aussi*

*rapidement que ça s'était levé. Je ne sais pas ce que j'ai croisé ce soir là, mais la mort est passée pas loin ! »*

Pour terminer son histoire, Amarel évoquera le vieil Abel qui, selon lui, est le seul à savoir ce qui se trame dans « son » bois. Gilbert réagira par un simple : « Laisse donc ce vieux fou tranquille. » Amarel sera prêt cependant à conduire les PJ jusqu'à lui.

### **L'arrivée du seigneur**

A la fin de la première journée arrive la réponse du seigneur de Cisère en la personne de son fils, Alvin, un jeune chevalier tout juste adoué (considérez le comme un Guerrier Humain, niveau1), accompagné de deux hommes d'arme. Certains ne manqueront pas de faire remarquer que leur suzerain ne semble pas prendre au sérieux la menace qui pèse sur ses gens. D'ailleurs le jeune homme demandera immédiatement où a été vu pour la dernière fois l'animal avec une pointe de moquerie. Gilbert gardera son calme et avec respect présentera la situation au jeune seigneur. Sire Alvin ne semblera pas convaincu : les paysans sont selon lui affolés par un prédateur un peu plus gros qu'à l'accoutumé, un loup peut-être, ou quelque créature monstrueuse hors du commun. Raisonner Alvin n'est pas impossible cependant. Mais le témoignage doit être apporté par quelqu'un que le jeune seigneur puisse considérer comme fiable. Seuls les PJ ont cette stature au village. Ils peuvent donc essayer de le persuader. Il s'empressera sinon de partir à la chasse dès le lendemain matin sans aucune préparation (voir l'acte 2 : Partie de chasse).

Alvin est une personne digne de confiance mais il a du mal à se mettre dans la peau du seigneur qu'il est appelé à devenir. Son attitude prétentieuse cache en fait un manque d'assurance et si quelqu'un le guide avec tact, il suivra ses conseils. Il a néanmoins une haute idée de ce qu'il incarne et en aucun cas il ne laissera son honneur ou celui de son père

entaché. Répondre à sa fierté avec arrogance ne mènera qu'au conflit (même si tout argument sensé le rendra prudent).

### **Le vieil Abel**

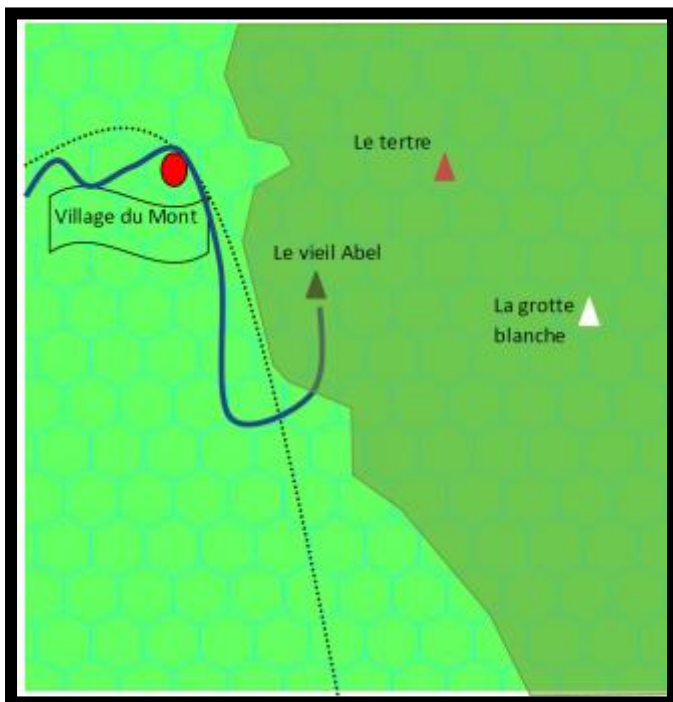
Cet ermite sort rarement du Vieux Bois au point que certains villageois s'en méfient : avec le temps, presque tous ont oublié qu'il fut en son temps un druide respecté et seuls les anciens le consultent encore parfois pour quelques soins dans la cabane qu'il occupe depuis des lustres à proximité de la source de l'Oreva. Abel vit donc à l'orée de la forêt préservant comme il le peut cet environnement. La vieillesse l'empêche cependant de parcourir son territoire. A regret il reste dans sa cabane, en compagnie de ses plus proches compagnons. Il voit et sent ce qui se passe dans le Vieux Bois mais n'a plus la force d'intervenir.

Abel pourra révéler ce qu'il sait aux personnages s'ils sont sincèrement préoccupés par ce qui trouble la région. Son lien avec la faune lui a en effet permis d'identifier l'Avaleur. Il le décrira de la manière suivante :

*« Parfois, la nature est blessée en son cœur. Une pauvre créature doit alors en supporter la charge pour éviter que l'équilibre se rompe. Et c'est sa propre nature qui se modifie, liant le malheureux être à un élément de manière inextricable. On ne peut qu'apaiser la victime d'une telle malédiction. Mais il faut agir avec prudence car c'est la peur qui guide ses actes. Tout lui semble hostile, sans qu'elle comprenne qu'elle est à l'origine des perturbations qui l'affolent. C'est cette peur qui rend la créature dangereuse. Je crois néanmoins que ce mal peut se guérir. Avec du temps et de la patience. »*

Il leur fera ensuite promettre de protéger la créature : « Elle est aussi innocente que vous et moi. Calmez sa peur et amenez la moi. » Il terminera enfin sur un ultime conseil : « La forêt sait que je vieillis... Mais elle ne compte

*pas sur moi pour la protéger. Suivez l'esprit de la forêt. Respectez-le et il vous aidera. »*



## Acte II : Partie de chasse

### Le Vieux Bois

Cette forêt qui borde le village du Mont Tanatha mauvaise réputation. Si elle est encore exploitée dans sa partie la plus proche de la lisière, les gens de la région évitent de pénétrer au cœur du bois : un antique tertre est à l'origine de ses craintes. Nul ne se souvient de qui repose ici, mais on raconte depuis longtemps des histoires d'enfants disparus, d'accidents mystérieux qui ont éloigné les habitants du mont qui donne son nom au village.

En interrogeant les villageois, les personnages pourront se faire une petite idée des rumeurs qui courent. Ils pourront aussi, s'ils le désirent, trouver un guide en la personne de Tébor, le seul chasseur du village qui ose encore s'aventurer parfois dans le bois. Il ne fera rien gratuitement et seul l'appât du gain le poussera à guider les PJ. D'humeur taciturne, il jugera les personnages et sire Alvin (s'il les accompagne) sur pièce, se révélant un peu envers les plus courageux.

Tébor connaît bien le bois et pourra mener les aventuriers vers le tertre ou la grotte blanche (voir plus loin) sans détour. En revanche, il ne

pourra pas les éclairer sur l'Avaleur ni sur Abel ou l'esprit de la forêt qui ne s'est jamais montré à lui.

La traque dans le Vieux Bois est l'occasion d'inquiéter vos joueurs au moindre frémissement du vent. La forêt portera de nombreux signes de l'agitation de ces dernières semaines. Des arbres ont été arrachés par le vent. Le sol est piétiné par le passage d'animaux paniqués. Des terriers sont abandonnés. Des charognes parsèment le chemin (les blessures qui ont causé la mort sont accidentelles : chute sur un rocher, branche empalée à travers le torse..). Un silence inquiétant règne. Les animaux se font de plus en plus rares alors que les personnages s'enfoncent dans le bois. Lorsqu'ils en croisent, ceux-ci fuient à la moindre alerte.

### Le destin de Sire Alvin

Le jeune seigneur insistera pour accompagner les personnages lors de la chasse. Une fois seul avec eux dans le bois, il tombera un peu le masque. Il n'est plus en représentation et pourrait dévoiler un peu plus ses failles. De quoi le rendre plus sympathique. Il ne manquera pas de courage et n'hésitera pas à se mettre en danger pour le groupe avec l'espoir de prouver son rang et de marquer les esprits.

Les personnages pourraient ainsi devenir les témoins de la naissance d'un seigneur et créer des liens pour l'avenir. Si vous le décidez, le destin d'Alvin peut être plus tragique et les héros devraient alors expliquer les événements qui ont conduit à la mort ou à la blessure du jeune héritier. L'épilogue aurait lieu à Cisère, lors d'une réunion qui prendrait les allures d'un procès.

### Le tertre

Le nom du village tire son origine de ce petit mont au cœur du bois. Depuis quatre siècles, Lorn Vesquial git ici. Héros en son temps, ses exploits sont aujourd'hui oubliés. Son âme est restée cependant prisonnière du plan matériel.

Il attend en effet d'avoir retrouver sa fidèle Opale pour quitter ce plan et rejoindre les dieux. Le tertre est donc hanté par son fantôme qui ne quitta jamais les environs immédiats de son tombeau.

Etrangement, les perturbations causées par l'Avaleur sont ici sans effet. La petite clairière peut donc aussi devenir un refuge. Lorn tentera d'abord d'effrayer les intrus et fera une démonstration de sa puissance. Il se montrera beaucoup plus aimable si on lui fait croire qu'on peut l'aider à retrouver sa moitié. Mais gare aux méprises : Opale est son épée, perdue lors de son dernier combat. Si le MD le désire, les PJ pourraient retrouver la lame du héros, soit par hasard, dans le bois, dans le temple ou bien la maison longue du village. Elle y aurait été alors conservée comme une relique ou un trophée.

Lorn ne sait rien à propos de l'Avaleur. La licorne, quant à elle, vient régulièrement paître dans la clairière et les deux créatures ont commencé il y a fort longtemps une longue conversation silencieuse. La gardienne reconnaît en effet en Lorn un défenseur de la forêt. Nouer un contact avec lui peut donc faciliter l'approche de la licorne.

### **La forêt de brume**

A mesure que les personnages s'enfoncent dans le Vieux Bois, une brume étrange s'insinue à travers la végétation. Ce brouillard est fin et ne diminue pas la vision à proximité des personnages. Il rend cependant impossible de voir naturellement au-delà de 20 mètres.

La fêlure de la créature provoque effectivement une altération de la frontière entre le monde primaire et le plan éthéré. Aucun passage de l'un à l'autre n'est à priori possible mais cela a attiré une araignée éclipsante qui harcèlera les PJ jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.

### **L'araignée éclipsante**

DV : 5+5 TACO 15

CA : 7

*1 att Dégâts : 1d6 (poison type F)*

*Attention, l'araignée de phase peut s'avérer être un ennemi redoutable pour vos aventuriers. Pour s'en sortir, au moins un combattant devrait avoir une initiative supérieure à la sienne et attendre sa brusque apparition pour essayer de la toucher.*



Les rencontres suivantes peuvent être programmées dans l'ordre pour faire monter la tension. Ne les enchaînez pas. Elles doivent ponctuer l'avancée des PJ dans le Vieux Bois et son exploration. Quelques bons jets de pistage (Sagesse survie DD10) les mèneront vers la grotte blanche, lieu de la rencontre finale avec l'Avaleur.

### **Rencontre 1 : Le taureau et l'araignée**

Cette rencontre va permettre aux PJ d'identifier l'Avaleur et de faire connaissance avec l'araignée de phase. Dans une clairière, après deux heures d'un silence mortel, les personnages perçoivent des bruits. S'ils s'approchent avec discrétion (DD9), ils surprendront un taureau broutant paisiblement dans une clairière. La brume fine qui s'élève à un mètre du sol ondule légèrement jusqu'à ce que les PJ se fassent remarquer ou que l'araignée de phase passe à l'attaque. Alors

soudain le vent se lève. La brume en une seconde disparaît et le ciel devient visible un instant. Si un personnage est assez proche du taureau, il subit l'effet de sa tornade pendant un tour avant que l'Avaleur ne s'enfuit en entraînant avec lui un vent violent.

Seule reste alors l'araignée qui harcèlera les PJ jusqu'à ce qu'elle perde la moitié de ses PV. Elle fuira ensuite pour mieux revenir un peu plus tard...

### **Rencontre 2 : Vase**

La brume s'épaissit alors que les personnages s'approchent d'une combe. La visibilité est réduite partout autour d'eux. L'air semble étrangement moite. Finalement un des personnages (le plus en avant) sent ses pieds s'enfoncer dans le sol. Il est pris dans une zone visqueuse où le contact avec le plan éthéré est plus fort. La terre meuble devient alors similaire à des sables mouvants. Le personnage doit réussir un jet de Dextérité ou être entravé. Il ne peut se dégager seul. Un autre personnage peut l'aider à se tirer du borbier éthéré en s'approchant (il effectue à son tour un jet de Dextérité mais avec un bonus de +2 car il n'est pas surpris) et en réussissant un jet de Force. Si personne ne vient aider la victime, celle-ci peut au prochain tour retenter un jet de Dextérité (avec malus puisqu'elle est entravée) pour s'extirper seul de la vase. Si elle échoue, elle s'enfonce un peu plus et sortir de la zone nécessitera alors deux réussites (avec ou sans aide). Quatre échecs indiquent que la presque totalité du corps est enfoncé. Le personnage est alors paralysé (mais il peut néanmoins parler). S'il tente de bouger, la tête est recouverte et le personnage commence alors à suffoquer (voir les règles). S'il reste immobile, il doit attendre de l'aide.

C'est évidemment à ce moment que l'araignée opère sa seconde offensive. Elle attaquera avant de fuir dès que ses PV descendront en dessous de 15.

### **Rencontre 3 : L'esprit de la forêt**

Le Vieux Bois est protégé par une licorne.



Personne ne connaît son existence en dehors d'Abel. Les personnages pourraient d'abord se sentir épiés. La créature les observera en effet assez longuement pour pouvoir les juger. Les actes des PJ sont donc primordiaux pour déterminer la réaction à leur rencontre de la gardienne de la forêt. Elle se révèle aux personnages après cette période d'observation alors qu'ils aperçoivent l'Avaleur pour la seconde fois. Il semble apaisé (la licorne n'y est pas pour rien) et marche entre les arbres à une cinquantaine de mètres. La licorne apparaîtra entre lui et les personnages. Comme précisé plus haut, sa réaction dépendra des actions précédentes des PJ. S'ils cherchent à tuer le taureau, elle les empêchera, d'abord sans les attaquer directement.

Soudain, un cri strident surgira à proximité des personnages : c'est l'ultime attaque de l'araignée de phase. Cette irruption fera fuir l'Avaleur et la licorne partira à sa recherche une fois l'araignée éliminée.

La licorne possède de puissants pouvoirs qui pourraient s'avérer cruciaux pour la survie des aventuriers. Elle agira cependant toujours dans l'intérêt de la forêt. Son alignement Bon

l'obligera peut-être néanmoins à intervenir pour leur sauver la vie, même si leur comportement n'est pas irréprochable. Elle agira de la même manière envers l'Avaleur qu'elle considère comme un élément de la nature au même titre que n'importe quel animal. Dans la mesure du possible, elle tachera d'aider les PJ à la contrôler en utilisant son sort d'apaisement des émotions. Ses capacités de téléportation peuvent aussi permettre d'approcher le taureau ou de le fuir. Elle soignera aussi bien les animaux que les êtres humains, sans distinction.

### **La grotte blanche**

La licorne réapparaîtra et pourra guider les personnages jusqu'à cet endroit. Cette ancienne carrière de pierre est à l'abandon depuis plusieurs dizaines d'années. Elle n'est pas très grande mais un peu labyrinthique. Au moment de son exploitation, les mineurs suivaient la veine de granit qui formait une sorte de spirale s'enfonçant sous terre. Le taureau s'est réfugié dans ses profondeurs car le vent qui le poursuit s'atténue ici.

Lorsque les PJ s'approchent du complexe, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

*« Devant vous se tient une falaise d'une dizaine de mètres de hauteur. A son pied, creusée à même la roche, une ouverture s'enfonce dans l'obscurité. Vous sentez un vent léger s'engouffrer à l'intérieur. Le courant d'air gagne en force lorsque vous vous approchez de l'entrée de ce qui semble être une mine. Des poutres vieilles soutiennent les flancs du tunnel. Un souffle animal semble résonner contre les parois de pierre, comme si la roche elle-même respirait bruyamment. Lorsque vous allumez une torche, sa flamme est irrésistiblement attirée par les ténèbres. Un son rauque se fait entendre et vous arrêtez instinctivement votre progression. Le crissement du bois lui succède alors que le vent se lève ostensiblement. Puis le calme revient et un silence inquiétant s'installe. »*

L'exploration du complexe est rendu difficile à cause de l'obscurité. Les sources lumineuses utilisées par les personnages sont susceptibles de s'éteindre si le taureau entre dans une rage incontrôlée et déclenche sa tornade. Cela risque de se produire s'il prend peur. L'approche de la créature doit donc se faire avec prudence. Si les personnages usent de discrétion, une erreur de leur part effrayera automatiquement l'Avaleur, déclenchant sa peur.

Une approche non agressive, franche et mesurée peut éviter que le taureau n'emploie sa tornade. Un jet de Sagesse (dressage) devra ponctuer chaque étape de cette approche.

Si la panique s'empare de la créature, son seul et unique objectif sera la fuite. L'animal s'élancera alors dans une cavalcade endiablée pour trouver le chemin de la sortie, chargeant tous ceux qui s'interposeront. Si une tornade est formée dans la grotte, des portions du plafond risquent de tomber sur les personnages. Jetez un dé de 6 pour chaque espace occupé : sur un résultat de 4 ou plus, une poutre à proximité cède, provoquant une chute de pierres. Chaque personnages occupant cet espace doit alors réussir un jet de sauvegarde contre les souffles ou subir 4d10 dégâts contendants (la moitié si le jet de sauvegarde est réussi). Ce type d'effondrement peut être anticipé si une capacité spéciale est utilisée comme la compétence mine ou la détection naine des pièges : un abri sûr est trouvé et évite tous les dégâts.

Si le taureau réussit à sortir, sa peur engendrera un véritable cyclone. Un orage ne tardera pas à se lever et une pluie diluvienne s'abattra sur la forêt, rendant n'importe quel terrain non couvert difficile.

### **Le taureau Avaleur**

*Mammifère*

DV 3+3 CA 7 TACO 17

Vitesse : 12 m

1 Att dégâts : 3-12

**Le taureau continue de se battre tant qu'ils ne sont pas tombés au moins à -7 points de vie.**

*Tornade.* La tornade entoure le taureau dans un cercle à 3 mètres de distance de la créature. L'œil de la tornade est une zone calme. La largeur de la tornade varie de 3 à 18 mètres, selon la colère ou la peur de la peur de l'avaleur. C'est un terrain difficile. Chaque créature se trouvant dans la tornade doit réaliser un jet de sauvegarde contre les souffles. En cas d'échec, la cible subit 2d6 dégâts contondants, est projetée à 3 mètres de sa position dans une direction aléatoire, et se retrouve à terre. Si la cible frappe dans un obstacle, tel un mur, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants. Si la cible est projetée vers une autre créature, celle-ci doit réaliser un jet de Dextérité DD 13 ou subir les mêmes dégâts et se retrouver à terre. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit la moitié des dégâts contondants et ne se retrouve ni projetée, ni à terre.

## Epilogue

Les personnages risquent d'être surpris par la nature de l'Avaleur et il est possible que, sans témoin, on ait du mal à les croire. Si Alvin peut se porter garant de la disparition de la créature, alors le seigneur leur réservera les honneurs de son fief. Ils peuvent gagner 300 points d'expérience ainsi que le respect des habitants et des dirigeants de la seigneurie de Cisère. Dans le cas où Alvin ne survivrait pas, octroyez leur l'XP mais l'attitude du seigneur (et donc des habitants) sera tout autre : on pourrait même les accuser d'avoir conduit le jeune noble à sa perte...

S'ils apaisent le fantôme de Lorn Vesquial, distribuez 200 autres points d'expérience. Confiez l'Avaleur à Abel ou à la licorne permet aux personnages de gagner 400 points d'XP. Au total, ils peuvent donc chacun espérer s'ajouter 900 points d'XP.

Il gagne dans tous les cas la connaissance des Avaleurs et sauront reconnaître les traces laissées par de telles créatures s'ils en croisent à nouveau dans l'avenir.

Thomas Le Goareguer