

## LES ENFANTS DE GALLAN



Ce scénario est prévu pour 2 joueurs, les deux derniers paragraphes vous expliquent les modifications à y apporter pour le faire jouer à 3 joueurs ou 4 joueurs.

### Les élémentalistes

Les PJ sont des magiciens élémentalistes presque adultes : l'un contrôle la terre, l'autre le feu.

### Leurs pouvoirs

**Divination** : poser une question à la matière, la réponse n'est pas toujours des plus claire

**Force de l'élément** : bonus lors d'un combat

**Sort personnel** : à eux d'en inventer un avec l'approbation du MJ

**Invocation d'un guerrier élément** : une créature ressemblant comme 2 gouttes d'eau au PJ dans la matière de son élément, ayant les mêmes aptitudes guerrières.

### Le cadre

Les PJs traversent les terres du royaume dans un chariot tiré par un cheval gris que conduit leur mentor de toujours, le très vieux Gallan Belt, magicien de son état.

Tous trois sillonnent les landes en quête d'instruction, d'observation de la nature, d'apprentissage de la magie, le plus souvent en dehors des villes. Ils vivent de petites chasses, de cueillettes et accessoirement de vente de leur artisanat et dans les temps plus difficiles de mendicité.

Les PJs sont des enfants abandonnés au berceau et recueillis par Gallan Belt qui leur instruit la magie.

La magie n'est pas forcément bien perçue dans le royaume, certains y voient l'œuvre du malin, comme la caste en arme des Aigles du Glaive qui les a souvent pourchassés.

### Le début

Aujourd'hui, Gallan et ses deux apprentis se rendent sur les terres de Doriel Gunt, l'ami de toujours de Gallan que les PJs rencontrent pour la première fois.

Cette visite est l'occasion de prendre quelques jours de repos et de profiter de l'hospitalité d'un lieu confortable. Sur la route Gallan semble heureux, mais à y regarder de près, plus fatigué que jamais.

### Les terres de Doriel Gunt

Au milieu de champs où galopent une dizaine de chevaux en liberté, se dresse la demeure de Doriel, mélange architectural étrange de manoir et de chaumière, un bâtiment à 2 niveaux annexé à une tourelle, des bâtissent de pierres et des toitures en chaumes, le tout percé de petits orifices que forment les fenêtres.

### Le dernier repas

Le trio est accueilli par un autre trio presque jumeau, Doriel est très vieux également, et 2 jeunes personnes de l'âge des PJs l'accompagnent.

Le soir, lors du repas, c'est l'occasion de faire connaissance et pour les élémentalistes, de montrer leurs talents.

**Thiebalt** : jeune homme, élémentaliste de l'eau.

**Josepha** : jeune fille, élémentaliste des vents.

Tous deux sont également orphelins.

### Un triste mensonge

La grande famine qu'a connu le royaume il y a presque 30 ans de cela a vu beaucoup d'enfants abandonnés dans les campagnes (c'est ce qui explique le background des PJs). La caste des Magiciens à laquelle appartenaient Gallan et Doriel avant qu'elle ne se dissolve formait des apprentis recueillis nourrissons ; à cet âge, les rites sacrés et magiques s'ancrent au plus profond de l'individu, c'est de ces rites que la magie se transmet (c'est en tout cas ce que Gallan et Doriel ont toujours raconté aux PJs).

### Le jour suivant

S'ils le désirent, les PJs peuvent faire le tour des terres de Doriel ; Thiebalt et Josepha se font un plaisir de leur faire visiter, l'occasion peut être d'apprendre des tours et de parler de leur enfance, de leur magie... Gallan préfère se reposer et s'entretenir avec son ami pendant ce temps.

De retour, les PJ sont amenés par Doriel dans une pièce où Gallan est alité. Etant mourant, il leur fait ses adieux, et leur lègue ses uniques biens que sont la roulotte et le cheval gris. Il pousse son dernier soupir.

### L'oraison

La nuit même, comme le veut l'ordre des magiciens, une veillée funéraire à lieu dehors autour du corps, Doriel Gunt salue la mémoire de son ami et récite une oraison dans un langage étrange, le corps du mage est ensuite brûlé sur un bûcher, il ne reste que des cendres qui se dispersent dans la lande.

### La vérité

Doriel et Gallan ne sont pas ce qu'ils prétendent, bien avant la naissance des PJs, de Thiebalt et Josepha, ils étaient en quête d'immortalité. Ils connaissent un sort, leur permettant d'ouvrir une porte des enfers et de pactiser avec un esprit malin très puissant. Pour ouvrir cette porte, il faut réunir 4 élémentalistes de chaque élément autour d'un corps défunt soumis à une incantation particulière et brûler le corps. Celui-ci reviendra ensuite se rematerialiser en une entité puissante et immortelle. Mais pour que le sort soit complet et que l'esprit se rematerialise il faut tuer les jeunes élémentalistes durant la nuit d'une même saison et pas plus d'un par nuit.

Evidemment, Doriel et Gallan n'ont rien appris à leurs disciples qui connaissent la magie de façon innée, c'est pourquoi, ils les ont volés à leurs familles, tuant celles-ci, guidés par les signes qui précèdent la naissance d'enfants élémentalistes (voir les dolmens).

Les divinations : en posant les bonnes questions, les PJs pourront apercevoir des éléments de leur passé, où comment les mages ont tués leurs familles...

### Les loups dans la bergerie

La cendre ensorcelée de Gallan se répand dans la lande et la forêt, permettant à son esprit de contrôler les loups et autres animaux.

La nuit qui suit, Thiebalt est tué par un loup qui est venu jusque dans sa chambre, les hurlements du jeune homme alerteront les PJs qui verront la créature aux yeux fous se défenestrer pour fuir. La mort est quasi inévitable (sauf si les PJs avaient décidé de

veiller toute la nuit et auraient croisé l'animal).

Doriel Gunt jouera à merveille son rôle de vieux mage protecteur aux accents paternalistes (en fait il a laissé la porte d'entrée ouverte pour que le loup puisse entrer sans bruit) les clenches furent tirées par magie silencieusement.

Le lendemain, on pourra constater que les chevaux sauvages ne sont plus là, les chevaux des PJs ont pris la fuite également, la grange a été forcée de l'intérieure.

### Il est temps d'agir

C'est à ce moment que commence l'investigation à proprement parler, les PJs vont devoir se sentir impliqués pour mener l'enquête autour de la mort (ou l'attaque) de Thiebalt qui a lieu après celle de Gallan, si les PJs tâtonnent et ne savent que faire, plusieurs solutions :

- Si un PJ fait une divination, il peut sentir quelque chose de louche (une vision des cendres de Gallan qui se répandent comme un poison dans la nature, une clenche qui n'était pas fermée la nuit de la mort de Thiebalt...).

- Josepha peut les supplier de rester elle a un pressentiment, elle ne veut pas rester seule «ce n'est pas normal, pourquoi lui, pourquoi comme ça, il était ma seule famille.»

- S'ils décident de partir (pensant que le seul but du scénario est de s'échapper et survivre), ils seront confrontés aux animaux ensorcelés qui hantent les alentours (sachant que le village le plus proche est à trois jours de marche).

- Les aigles du glaive peuvent intervenir, ils viennent en journée pour emmener Doriel. «Sorcier de l'ordre sombre, nous t'arrêtons, sous décret du roi, suit nous sans opposer de résistance...». Doriel en viendra à bout en utilisant sa magie (les PJs pourront être surpris de son comportement excessif, la mise à mort aurait pu être évitée et Doriel semblait avoir un léger rictus en achevant ses victimes).

### Les nuits qui suivent

Chaque nuit, la nature se déchaîne de façon étrange pour essayer de tuer un nouvel élémentaliste...

D'abord, des nuées de corbeaux essayant de s'introduire dans la demeure, la nuit suivante, ce sont des rafales de vent et des racines et branches d'arbres qui affrontent nos aventuriers, celle d'après, les chevaux sauvages qui reviennent mais possédés, etc (encore une fois, les PJs auront tout intérêt à être préparés et inventifs pour s'en sortir, l'utilisation de la magie sera efficace pour repousser les attaques malveillantes surtout si plusieurs pouvoirs sont combinés, l'aube y mettra un terme). Doriel fera toujours mine de les aider, mais si un PJ décide de l'observer de près, il apercevra un rictus étrange qu'il tente de dissimuler lorsque les éléments se déchaînent contre eux.

Si après plusieurs nuits, les choses ne se déroulent pas selon ses plans, Doriel proposera aux survivants de se terrer avec eux dans la cave, prétextant que l'union fait la force, afin de mieux affronter l'entité, il en profitera pour piéger les «durs à cuire» et aider les animaux démoniaques à arriver à leurs fins. A ce moment, nos aventuriers n'auront plus de doutes sur ses intentions...

Il se peut aussi que les PJs soient venus à bout du Nécromancien (et ce à n'importe quel moment de l'histoire), cela ne rompra pas pour autant le maléfice.

### Des Indices dans la cave

Cette pièce est fermée à clef (clef que possède Doriel, mais la porte ne résistera pas à un test de force ou de crochetage réussi). On y découvre des choses très intéressantes : des fioles de magie, des objets de nécromancie, un grimoire d'invocations démoniaque. Là, y figure le sortilège dont les PJs sont victimes sous forme de gravure, ainsi que son contre sort.

### Le contre sort (la seule façon de rompre la malédiction)

Unir la force des 4 éléments.

La nuit de pleine lune, se protéger d'un cercle de feu.

Combattre les démons jusqu'aux premières lueurs de l'aube.

Avec ça, les PJs savent ce qu'il leur reste à faire, mais voilà, le contre sort parle de la force des «4 éléments», que faire si Thiebalt (ou un autre personnage élémentaliste) a trouvé la mort ? Pas de panique...

### Créer des zombies

On peut aussi trouver une amulette noire, frappée d'un cercle blanc, et une fiole portant l'inscription «anima mortissia». Ces objets sont également expliqués dans le grimoire :

**La fiole** : elle contient une fumée noirâtre qui réanime un mort (à utilisations multiples)

**L'amulette** : permet de communiquer avec les morts (réanimés ou non).

En combinant ces deux objets, les PJs éventuellement défunts pourront regagner la table de jeu et les PNJs élémentalistes réanimés pourront leur prêter main forte (espérons qu'ils n'essaieront pas de réanimer Doriel).

### Les dolmens

C'est un lieu auquel on accède par des marches, un petit sanctuaire où l'on découvre quatre sépultures de pierres, qui gisent là depuis des siècles...

Les esprits qui reposent sous la pierre peuvent témoigner des intentions du nécromancien «il venait nous demander bien des choses... où trouver des nouveaux nés qui auraient le pouvoir des éléments en eux... nous ne pouvions lui dissimuler cela... il savait nous contrôler... nous forcer à le faire).

Evidemment, seule l'amulette (et éventuellement une divination) peut permettre d'entrer en contact avec eux.

### Le final

Les quatre élémentalistes n'ont plus qu'à se regrouper, créer un cercle de feu autour d'eux et attendre les créatures terrifiantes et autres animaux possédés qui n'auront de cesse de s'approcher. Mais ils devront tenir bon et unir leur magie, (à vous de faire de belles descriptions du final, avec la combinaison des quatre magies...) après quoi tous ces cauchemars vivants disparaîtront comme de la cendre (même les zombies PJs éventuels...).

### Adaptations pour trois joueurs

Dans ce cas, le PJ supplémentaire serait un élémentaliste de l'eau. Josepha n'aurait aucun pouvoir, mais serait uniquement la sœur de de Thiebalt ; Doriel les aurait kidnappés tous deux à la naissance, ne sachant pas lequel était élémentaliste. Les pouvoirs de Thiebalt furent dévoilés à l'adolescence, Doriel, qui s'était fait passer pour leur protecteur, fut contraint de laisser sa sœur en vie.

### Adaptation pour quatre joueurs

Chaque joueur incarne un mage d'un élément différent. Doriel aura quatre disciples élémentalistes également (Thiebalt, Josepha, Kael et Arthura). Le sortilège nécessite de tuer 8 élémentalistes. Le contre sort nécessite l'union de la force doublée de chaque élément (les 8 élémentalistes également).

### Regagner des jetons

Les joueurs doivent pouvoir gagner 3 jetons durant l'aventure :

- a) en découvrant que leurs mentors sont des imposteurs
- b) en découvrant les objets de nécromancie dans la cave
- c) en triomphant de Doriel Gunt

