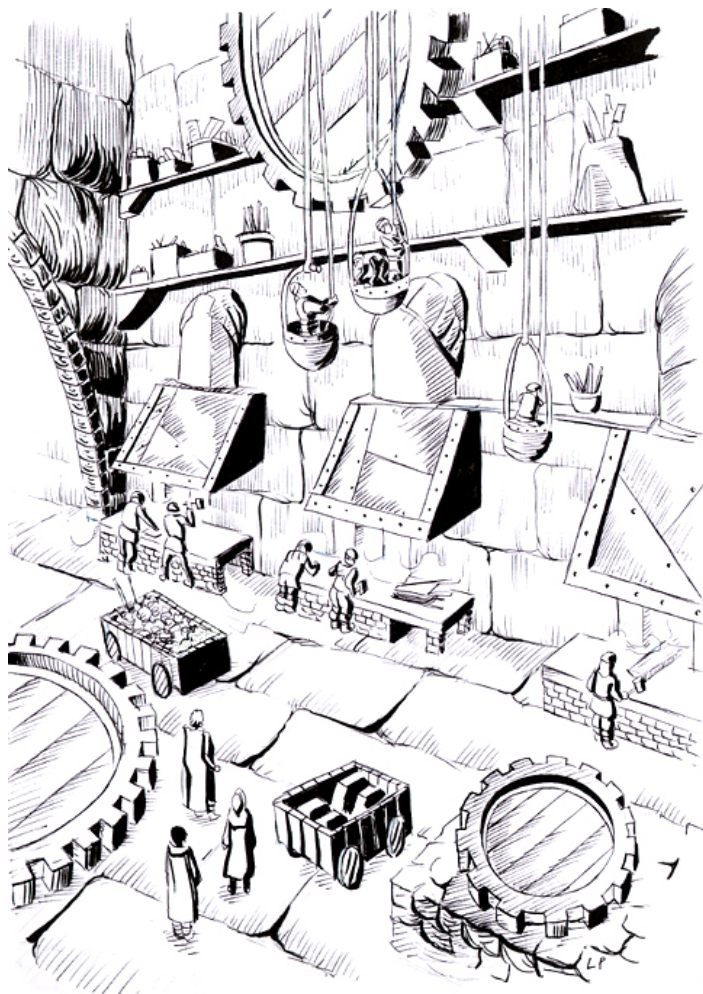


LE RÔDEUR DE GAVEN



Dans ce scénario, les joueurs font partie d'une caste secrète. Ils peuvent posséder une ou plusieurs aptitudes de magie.

Aptitudes de magie

(chaque sort est utilisable une fois par jour)

- o Guérison (le résultat d'un dé donne les points de santé pour soi ou un(des) autre(s) récupérables par jour, il faut relancer le dé chaque jour)
- o Divination (avoir une vision en touchant un objet ou un individu)
- o Protection (créer un mur invisible qui peut protéger un groupe de 5 personnes pendant 5 minutes)

L'univers de jeu

C'est un univers qui ressemblerait à l'Europe médiévale, teinté de magie et d'une émergence d'inventions mécaniques (les engrenages) et d'énergies nouvelles (la vapeur et la poudre).

Vous faites partie de la Caste de l'Aube...

Les PJ's œuvrent pour une caste qui les a recrutés discrètement, un par un. Ils doivent déceler les forces occultes qu'ils croisent sur leurs routes et protéger les gens de celles-ci. Ils ont des styles vestimentaires qui leur permettent de passer inaperçus, des capes à capuches par exemple, possèdent des armes facilement dissimulables (des épées courtes et des poignards), un peu d'argent (20 écus chacun) et quelques objets de leur choix. Ils commencent leur aventure dans une roulotte tirée par 2 chevaux que l'un d'eux est entrain de conduire.

Les joueurs peuvent très bien décider, ou suggérer certaines descriptions, intégrez chaque élément dans le jeu (sauf s'il est incohérent avec l'univers, ou incompatible avec la description

de la Caste de l'Aube. Certains joueurs peuvent se créer un background plus étoffé (quelle est leur famille, d'où viennent-ils), toutes les questions des joueurs doivent avoir des réponses pour éviter les frustrations de jeu (si les réponses ne sont pas dans le scénario, improvisez...)

L'histoire centrale

Ici est décrit ce que les joueurs ne doivent pas savoir, mais découvrir. Cette description des événements est faite en début de scénario pour aider le meneur de jeu à bien cerner l'intrigue et ses enjeux.

Tanael était un mage, mais aussi un grand inventeur, alliant sa magie, son savoir-faire de forgeron, et ses connaissances de machineries (vapeur et engrenages), il créa 5 créatures mécaniques dotées d'une force extraordinaire, qui lui permirent de fonder la ville de Dorey.

Avant sa mort, il prit soin de cacher ses Golems mécaniques dans un lieu magique, secret, une autre dimension, pensant qu'elles seraient des armes bien trop redoutables dans des mains mal intentionnées.

Sa fille Lisa, quitta la ville de Dorey, pour le village plus au Sud de Gaven, elle y épousa Stern, ils eurent un enfant : Gustave.

Bien que n'ayant pas connu son grand père, Gustave a toujours été fasciné par celui-ci, bercé par son entourage (surtout Lisa sa mère) des histoires de sa magie et de ses inventions.

Il y a 10 jours de cela, Gustave trouva les écrits de son grand père, qui relatent l'existence des golems, leur fonctionnement et le procédé magique qui permet d'ouvrir la porte secrète où ils sont cachés. Emballé par cette découverte, il en parla à son ami Arthur, le fils du fermier qui travaille à la forge de feu son grand père. Arthur y déroba les clefs magiques dans un coffret, mais ce que ni Arthur, ni Gustave ne savait, c'était que le sortilège nécessitait 3 clefs et que le coffret n'en contenait que 2 (la 3e ayant été donnée par précaution, à l'ami de toujours du mage, son apprenti de l'époque : Guilan, qui est aujourd'hui propriétaire de la forge).

Ainsi équipé, le jeune Gustave partit à l'aventure, traçant une porte à la pierre de Lune (la 1re clef) sur le mur d'une grange abandonnée dans la forêt. Il entra dans l'entre 2 mondes, mais n'ayant pas la 3e clef, il ne put en sortir et en demeure prisonnier. La cerise sur le fiasco c'est qu'une créature de l'entre 2 mondes a profité de l'ouverture de cette porte secrète pour s'échapper et hante désormais les alentours. Deux jours après la disparition de Gustave Stern, les PJ's arrivent au hameau de Gaven...

Maintenant va commencer le jeu à proprement parler pour les joueurs. Il se peut que selon leurs décisions, ils puissent court-circuiter quelques peu (voire beaucoup) le scénario.

Pas de panique, un bon MJ doit savoir improviser, le but du jeu n'est pas que les joueurs suivent à la lettre le scénario, mais qu'ils aillent au bout de cette histoire en ayant été maîtres de leurs choix.

L'histoire commence ici

Les PJ's errent en quête d'une nouvelle mission, que leur impose leur Ordre (la Caste de l'Aube) : traquer les agissements occultes quels qu'ils soient. Ils sillonnent actuellement les terres de Landen Fol, les terres du Nord Est du Vieux monde. La roulotte des Investigateurs avance péniblement sous la neige qui tombe depuis 2 jours, un petit hameau se dessine au loin.

Qui conduit la roulotte? Ont-ils des objets particuliers dans cette roulotte ? Le fait de poser des questions peut relancer leur attention (si besoin, surtout quand les situations s'enlisent, ou qu'ils décrochent), et apporter des précisions utiles (par exemple certains objets de la roulotte qu'ils auront déterminé pourront leur servir (vivres, cordes, lanternes...) à eux d'imaginer ce qu'ils transportent, et à vous d'en tenir compte dans la partie...).

Une battue

Les PJs arrivent à Gaven, petit hameau de 4 bâtisses rurales aux toits de chaumes, recouverts de neige, encerclant un puits, au moment même où une battue est organisée.

Une dizaine de personnes munies de flambeaux, d'arcs et de fourches. (Stern, Chris, son fils aîné, Edouard et son père, de la ferme, ainsi que 5 hommes d'armes de la ville de Dorey), part pour "une battue, une traque à la créature, qui hante les alentours depuis 5 jours et 5 nuits." et toute aide est la bienvenue...

Si les PJs partent à la battue avec le groupe, improvisez selon leurs actions, vont-ils se séparer; poser des questions aux PNJs, entendront-ils les cris d'Edouard, trouveront ils les traces étranges dans la neige...

Selon ce qu'ils décident de faire, rendez l'ambiance la plus intéressante et la plus énigmatique possible et aillez à l'esprit que les scènes improvisées en cours de partie peuvent la rendre plus intéressante.

Des traces dans la neige

Le groupe va draguer la campagne enneigée vers le Sud Est du hameau, là où Janette Jérémias a vu la silhouette inquiétante du monstre il y a deux jours (le lendemain de la nuit où Gustave aurait disparu), depuis, elle parle peu, son état de choc semble s'améliorer petit à petit (elle évitera d'évoquer cette scène traumatisante, et si les PJs tentent de la questionner là-dessus, son mari interviendra "laissez mon épouse je vous prie, ne voyez-vous pas qu'elle est accablée par ce qui se passe ici..."). Encore aujourd'hui, des flocons tombent et épaississent toujours un peu plus le manteau hivernal de ce paysage, recouvrant toute trace (Cela dit un pisteux aura des chances de voir un relief dans la neige, des grands pas qui iraient vers le sud).

Les villageois resteront ensemble, tandis que les hommes de la caste des Armuriers formeront un groupe à part entière, libre aux PJs de suivre l'un des groupes ou de former le leur (ou de prendre toute autre décision inattendue...).

Personne n'aura vu la créature, mais l'un des villageois a été blessé par le monstre alors qu'il s'était isolé, il s'agit d'Edouard, l'aîné des garçons de la ferme. S'ils sont dans les parrages, les PJs entendront les cris et pourront intervenir, mais la bête aura sûrement déjà disparue, seulement des traces, elle a dû bondir d'un monticule neigeux surplombant, frapper et disparaître, car ses pas vont vers le sud, mais l'heure se fait tardive, il faut emmener le blessé et le hameau est à une heure de marche, l'obscurité et un froid glacial se lèvent...). Au final, il est des chances pour que personne n'ait rien vu de cette agression.

À tout moment on peut faire une divination (pas plus d'une par jour, comme toute intervention magique...), dans ce cas le PJ verra un peu ce qui s'est passé, mais laissez toujours planer un flou, un mystère, la divination donne une information incomplète et mystérieuse qui aiguillera le joueur et peut confirmer ou infirmer ses soupçons, en aucun cas elle ne dévoile les rouages complets de l'énigme.

Au retour, tous sont terrifiés. La victime porte une profonde plaie et est inconscient, il est entre la vie et la mort (un sort de soin, peu améliorer son état, mais il reste inconscient, comme victime d'un envoûtement...).

Libre aux PJs de se soucier de sa santé, toute initiative pour le soigner est bien venue (potions, magie, bandages, etc) dans tous les cas, les membres de la Caste des Armuriers iront chercher en ville un médecin qui sera là au milieu de la nuit et veillera sans relâche sur Edouard.

Durant la nuit, il parlera dans son coma dans une langue incompréhensible (on peut attribuer ça à un envoûtement), au bout de quelques jours (choisissez le plus opportun...) il reprendra connaissance. Si on l'interroge il ne se souvient de rien, si ce n'est le rêve récurrent d'une porte étrange nimbée de brumes noires...)

Les PJs peuvent être pris en sympathie par Stern Denoval, qui le soir leur offre le gîte et le couvert. Lui et sa femme Lisa se confient et parlent de la disparition de leur jeune fils Gustave, la nuit précédant la première apparition de la créature.

Maintenant, ils sont au courant de la disparition de Gustave.

1er indice : le plan du golem (voir à la fin du scénario)

Si les PJs décident de fouiller la chambre de Gustave, ils trouveront sous le lit, les plans d'une machine (golem de fer), plan, qui était supposé être exposé à la forge de Dorey (d'après les dires de Stern et Lisa). De là, Lisa et Stern, consternés, parleront de Tanael et ses inventions dans les grandes lignes (ils ne savent pas ce que sont devenus les Golems et ne connaissent rien de l'histoire de la cachette magique et des clefs, ils aiguilleront les PJs désireux d'en savoir plus vers Guillian et la Forge de Dorey).

Il est fort à penser que cet indice donnera aux PJs l'envie de se rendre à la forge de Dorey. Mais au fait, quelle heure est-il ? Si c'est la nuit et qu'ils ont bourlingué toute la journée sous la neige, ils seront sûrement fatigués. Pour être réaliste n'oubliez pas de faire jouer la fatigue aux PJs qui décident de ne pas dormir ou ne pas manger lors d'une aventure (d'abord des malus aux jets de dés et au pire, des pertes de points d'endurance... qu'ils récupéreront en dormant et en se nourrissant).

Dorey, la ville forgée

À peine plus au nord de Gaven (une demie heure de marche lorsque le chemin n'est pas enneigé comme en ce moment). Une belle citée de pierre, de bois et de métal couverte d'un lourd manteau blanc, encerclée par des remparts plus que centenaires garde un millier d'âmes.

On y trouve toutes sortes de commerces, de part et d'autres des rues étroites. Le sol habituellement de terres et de pierres est recouvert d'une neige fondante et poisseuse.

Si l'on s'y promène, on y découvre ses épiceries, armureries, auberges, mais aussi des maisons aux couleurs de différentes castes. Même par un temps froid et neigeux, les rues sont animées.

Evidemment, les PJs sont libre d'aller et de faire ce qu'ils veulent, parler à la population, se faire des amis à l'auberge, s'attirer des ennuis, errer dans les rues, faire des emplettes chez l'armurier; le pharmacien-herboriste (surtout s'ils sont blessés, peut être trouveront-ils des remèdes moyennant écus pour gagner quelques points de santé...), ou de se rendre directement à la Forge...

Voici une description sommaire des castes et lieux importants De Dorey ou ils pourront se rendre durant l'aventure (comme vous le verrez plus loin, la découverte de certains indices passe par ces lieux).

Caste des armuriers (milice de la ville) à laquelle appartient Auguste, l'administrateur de la ville. Celle-là même qui a prêté main forte aux villageois pour la battue. Les PJs peuvent être informés sur la ville, et son fonctionnement par le Scribe de l'administrateur affairé à manuscrite des documents officiels. Un Tableau représentant Auguste orne le mur, à côté d'un autre représentant Tanael.

Caste des 3 clefs (la communauté de mages dont était issu Tanael), une 10 aine de disciples sont à leurs bureaux, feuilletant des grimoires. Un Grand escalier monte et tourne jusqu'à ce qui semble être la bibliothèque, d'où va et vient un vieille homme à lunettes, des ouvrages à la main.

Les membres de la Caste ne dévoilent à personne leurs ouvrages où secrets de magie. Pour cause, la maison a été cambriolée il y a peu par un groupe de voleurs notoires de la ville. (Ils sont les seuls à pouvoir créer les 3 clefs pour le sort de la porte secrète...)

La bibliothèque des 3 clefs (Si les PJs arrivent à y accéder) Elle est immense, les rayonnages font toute la surface de cette pièce circulaire et très haute de plafond (10m). On accède aux livres et objets, grâce à un système d'ascenseurs, contrepoids et poulies qui se déplace efficacement (si l'on a la compétence : mécanismes).

La taverne du Cyclope est un repaire de voleurs à la tir connu des initiés. Les PJs auront à faire à eux d'une façon ou d'une autre. Karal est le tenancier borgne et le chef des malfrats, les biens volés et stockés dans la réserve sont vendus au marché noir. Les PJs peuvent en être victimes dans les rues s'ils ne sont pas discrets sur leurs armes et équipement, où s'ils viennent se reposer dans la Taverne sans prendre garde. Ils peuvent aussi y acheter des objets volés s'ils sont rencardés et se procurent le mot de passe... (attention, les prix sont chers)

Il est peu probable qu'ils aient pu découvrir tous ces lieux (avec la forge en plus) en une seule journée (à eux de gérer le déroulement de leur enquête, des endroits qu'ils souhaitent visiter en priorité. Il faudra aussi qu'ils sachent à chaque fois où dormir (à Dorey, à Gaven, ailleurs, les petits détails du quotidien d'un aventurier font aussi partis de l'aventure et l'enrichissent...).

La forge

Une statue de métal représentant Tanael siège devant l'imposante forge de la ville.

Cette forge est tenue par Guillian, une dizaine d'hommes travaille pour lui, frappant le métal et le faisant fondre pour construire généralement des outils, quelques armes, mais surtout des engrenages convoités pour les châteaux et forteresses de la contrée.

On est surpris par les imposants mécanismes, engrenages, chaudières et tuyauteries de la forge principale.

Un système d'ascenseurs en cage métallique et contrepoids permet aux forgerons de travailler en hauteur, ou d'accéder à des outils et autres pièces métalliques.

Une partie du local est un musée ouvert à tous. Sur le mur on ne peut manquer l'imposante gravure représentant Tanael et ses 5 golems

Des objets sous verre (dont le coffret aux 3 clefs, qui à la surprise générale sera vide, si on l'ouvre, mais pour cela, il faut la permission de Guillian) et des plans de mécanismes.

Guillian

Il était apprenti à l'époque où Tanael tenait la forge. Il a repris le flambeau, bien que n'étant pas magicien, seulement un forgeron très doué (comme il le dit par modestie et respect pour feu, son

maître de profession).

Il connaît un tas d'anecdotes sur Tanael et se livre facilement aux PJs. Il tient en estime la famille du mage. S'il apprend la disparition de Gustave, il fera tout pour leur venir en aide. Il peut leur fournir deux armes à feu, et 2 ou 3 lames bien affûtées (toutes ses armes sont de belles factures et valent un certain prix). Au besoin, si les PJs sont trop peu nombreux, il peut traquer la bête avec eux, ou battre la forêt à la recherche de Gustave. Il possède la 3e clef, dans un tiroir de sa chambre, la donnera aux PJs, s'ils la lui demandent...

Il vit avec sa femme et ses fils dans la partie supérieure de la forge.

L'histoire des golems

Guillian parlera de la puissance de ces machines, des travaux qu'elles accomplissent, du génie de Tanael. Il ne sait pas où elles sont actuellement, (d'ailleurs, hormis Gustave et Arthur, personne ne le sait) mais il sait que peu de temps avant la mort du mage, il prit la précaution de les faire disparaître. Il ne pense pas qu'elles soient détruites, mais cachées, sûrement l'œuvre du mage.

Les employés

Habituellement, ils sont 8 : Therry et Clovis sont ses fils, Arthur et Edouard Geremius qui viennent tous les jours de Gaven en charrette. Reste Barnabé, Ursule, Thomas et Gulter qui vivent en ville.

Mais aujourd'hui, Edouard manque à l'appel...

Les aveux d'Arthur, les écrits de Tanael

Arthur est là. Inquiet pour son frère comateux et son ami disparu, il se confiera aux PJs dès qu'il les reverra au village (à la forge il ne dira rien, on prendra son silence pour de l'inquiétude et de la tristesse); il leur donnera les écrits de Tanael, Gustave les lui avait confié après les avoir dérobé dans la chambre de ses parents (qui n'en savent rien, ils n'ouvrent jamais l'armoire aux archives familiales). Arthur attendait le retour de son ami pour les lui rendre, mais voilà, il n'est pas revenu. Il parlera aussi des 2 clefs, "empruntées" à la forge pour son ami, et suppliera les PJs de n'en souffler mot à personne, de peur de la punition à endurer. Gustave lui avait parlé d'une cachette soit disant magique où se trouveraient les inventions de son grand père. Il ne sait rien d'autre.

Les écrits de Tanael (voir à la fin du scénario)

L'énigme codée (voir à la fin du scénario)

Pour déchiffrer le code, les PJs devront se creuser les méninges (ou au pire le trouver dans un grimoire de la caste des 3 clefs).

CODE DE LA CASTE DES 3 CLEFS

pour le lire, remplace ainsi chaque symbole :

Y par A

3 par U

L par E

Lorsque que l'on déchiffre le code, on obtient le texte suivant : Au Sud-Ouest du hameau de Gaven, une petite rivière entre dans la forêt. Après quelques lieux un chêne centenaire se dresse, le plus grand de la forêt, certainement, il faut marcher vers l'est, et après une bonne distance, un rocher à taille d'homme se dresse, marcher au sud pendant quelques lieux, là se trouve une vieille grange abandonnée, la porte sera ouverte en ce lieu...

Le sort de "Porte Magique..."

On peut le trouver inscrit dans le coffret vide du musée de la forge, ou dans un grimoire de la Caste des 3 clefs, ou encore

l'apprendre d'un mage de la Caste dont les PJs auraient gagné la confiance...

3 clefs :

Une de pierre pour tracer le contour de la porte.

Une d'or pour l'ouvrir,

Et une d'argent pour revenir...

Comment se procurer les 3 clefs ?

1) en cambriolant de nuit la Caste des 3 Clefs (le jeune gardien, a le sommeil lourd, mais attention à ses éclairs magiques, les PJs devront lancer les dés pour les éviter et ne pas perdre 1 dé d'endurance)

2) en les achetant au marché noir de la taverne du cyclope qui a cambriolé il y quelques semaines la Caste (déconseillé de faire un tour de force ou de ruse, une 15aine de voleurs armés, y boivent de la bière et y jouent aux cartes nuits et jours...).

3) en prêtant main forte à un mage chahuté par 5 voleurs. "j'en serai venu à bout même sans vous, mais j'apprécie le geste", sur quoi il continue son chemin pour la maison aux 3 clefs, et se laissera persuader par une bonne argumentation de la bonne fois des PJs.

Le dernier acte

Une fois que le code est déchiffré, les PJs ne devraient pas avoir trop de mal à se rendre à la grange. Sur le chemin ils sentiront une présence (Surtout s'ils ont Sens du Danger...) inquiétante qui les observe (à moins que ce ne soit leur imagination..., le tout est de créer une ambiance étrange, oppressante, que les joueurs ne soient pas rassurés (au fait, ont-ils déjà vu la créature ?).

La vieille grange

C'est un lieu abandonné, de pierres à la toiture éventrée que recouvre en partie la végétation de la forêt.

L'intérieur est sombre, une multitude de cadavres d'animaux, et d'ossements encore sanguinolents jonchent le sol.

(On s'attend à ce que la créature surgisse à n'importe quel instant...)

Dans le mur du fond un rectangle à hauteur d'homme a été tracé à la craie, et si l'on y regarde de plus près ce tracé recouvre un tracé plus ancien, identique (Gustave a tracé sa porte sur celle qu'avait tracé jadis Tanael). Les PJs devront faire de même pour créer la porte magique, puis une serrure apparaîtra (comme par magie), il ne reste plus qu'à y introduire la clef d'or...

Le bout du tunnel

La porte magique ainsi ouverte donne sur un couloir s'enfonçant dans une obscurité surnaturelle. Sa hauteur aussi se perd dans cette obscurité, de même que le sol, les joueurs sont comme entourés d'une brume noire...

Après quelques minutes de marche qui n'en finissent pas, le couloir débouche dans une vaste pièce circulaire. Des formes floues, brillent au loin...

Il s'agit des 5 Golems, figés tels des statues. Gustave est à leurs pieds, assis, se tenant les genoux, les yeux dans le vague, au bord de l'épuisement.

Scène finale

Le gardien jaillit alors de l'obscurité, animé par une rage démoniaque, mais alors qu'il livre l'assaut final, les golems s'animent pour protéger Gustave et les PJs venus le sauver (la magie de Tanael est encore présente en eux et à travers elle, sa volonté de protéger son petit-fils...).

Il faut profiter de ce combat homérique entre le démon et les golems pour prendre la fuite avec l'enfant qui les suivra machinalement (quitte à le porter). Les PJs ne seront pas de taille à combattre, et si la créature met en pièces les golems (ce qui ne devrait pas tarder), ils vont se retrouver dans un noir pétrin. Ensuite, il faut retourner au couloir et tracer une nouvelle porte sur le mur qui bouche désormais l'ouverture, et l'ouvrir avec la 3e clef, celle d'argent pour se retrouver dans la grange saine et sauf...

Une fois que les PJs et Gustave seront dans la grange, ils verront la créature courir vers eux, les yeux en flamme dans le couloir de brumes surnaturelles, mais la porte magique se referme in extremis, on entendra alors raisonner les coups sourds de la bête de l'autre côté du mur et son cri de rage qui s'atténue dans un écho surnaturel...

Un peu d'action...

Si l'ambiance tombe un peu, ou que ça piétine vraiment, n'hésitez pas à faire rebondir l'action, voici quelques exemples de scènes supplémentaires tout à fait facultatives, n'hésitez pas à en créer d'autres.

A Gaven

- Juste au nord du village, une tombe a été ouverte, celle d'un vieil oncle de la famille Gérémius, l'occupant, à moitié dévoré, les villageois (s'ils sont au courant) sont sous le choc...

- les PJs tombent nez à nez avec la créature...

- pendant la nuit, une grange prend feu, on accuse le démon, et les Gérémius accusent les héritiers du mage...

A Dorey

- les PJs se font détrousser un objet de valeur, leur enquête les mène à la taverne du cyclope...

- un mage des 3 clefs se fait agresser par 4 truands, les PJs peuvent venir en aide, ou assister à la déculotté des agresseurs.

En cas de fuite...

Si les PJs cherchent à fuir les lieux et l'intrigue, ils se retrouveront sûrement nez à nez avec la bête, qui dévorera les chevaux, et si ça ne suffit pas, blessera grièvement un aventurier (les contraignant à retourner au village ou ville la plus proche pour des soins...)

La créature

2m50 de haut, la peau violacée, le regard jaune félin, la chevelure hirsute et longue d'où pointent 2 petites cornes noires, des pieds fourchus, mains griffues, musculeux, agile, rapide, il se déplace telle une bête, se nourrit de chasse et de cadavres, La créature peut aussi posséder des pouvoirs si besoin.

Son aspect paralyse quelques temps quiconque la croise pour la première fois. Elle pousse un hurlement effroyable, mais n'attaque que si l'on ne prend pas la fuite, elle ne cherche pas à tuer le fuyard, sauf poussée par la faim (ce qui arrivera au bout de quelques jours) si elle se sent attaquée, On remarquera qu'elle parle un langage étrange, incompréhensif...

Si les PJs tentent de l'attaquer, leurs tentatives sont vouées à l'échec, elle est d'une force et d'une rapidité surnaturelle, espérons pour eux, qu'ils ne joueront pas les kamikazes (un sort de mur invisible, en cas d'affrontement, serait plus que bien venu...). N'hésitez pas à utiliser cette créature et la peur qu'elle provoque pour créer l'ambiance angoissante du jeu. C'est pourquoi il serait bon qu'ils ne la voient pas tout de suite. Elle peut aussi laisser des cadavres d'animaux derrière elle (qui sait, peut-être même a-t-elle dévoré le cheval d'un PJ, laissant sa carcasse sur le chemin de retour...).

Pour la comprendre et lui parler, il faut porter une amulette de compréhension (Elle est assez courante, un PJ compétant en mythe/histoire/croyance pensera à cet objet... Lisa en possède une, léguée par son père, ainsi que la caste des voleurs, et la caste des 3 clefs)

Elle expliquera alors qui elle est (un démon gardien de l'entre 2 mondes...), qu'un enfant a ouvert une porte et leurs place ont été échangées, qu'elle veut retourner dans son plan d'origine, mais qu'elle sera contrainte de tuer beaucoup de créatures pour satisfaire sa colère et son appétit d'ici peu... sur ce elle disparaît (elle fait de longues enjambées et disparaît dans les reliefs enneigé).

Regagner des jetons

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

- a) en découvrant le plan du golem
- b) en déchiffrant le code
- c) en se procurant la 3e clef

Parmi les persos principaux...

(la famille Denoval descendants de Tanael Maestos)

Stern Denoval
Lisa
Claris
Chris
Gustave

(La famille Geremius d'agriculteurs et d'éleveurs de bétail)

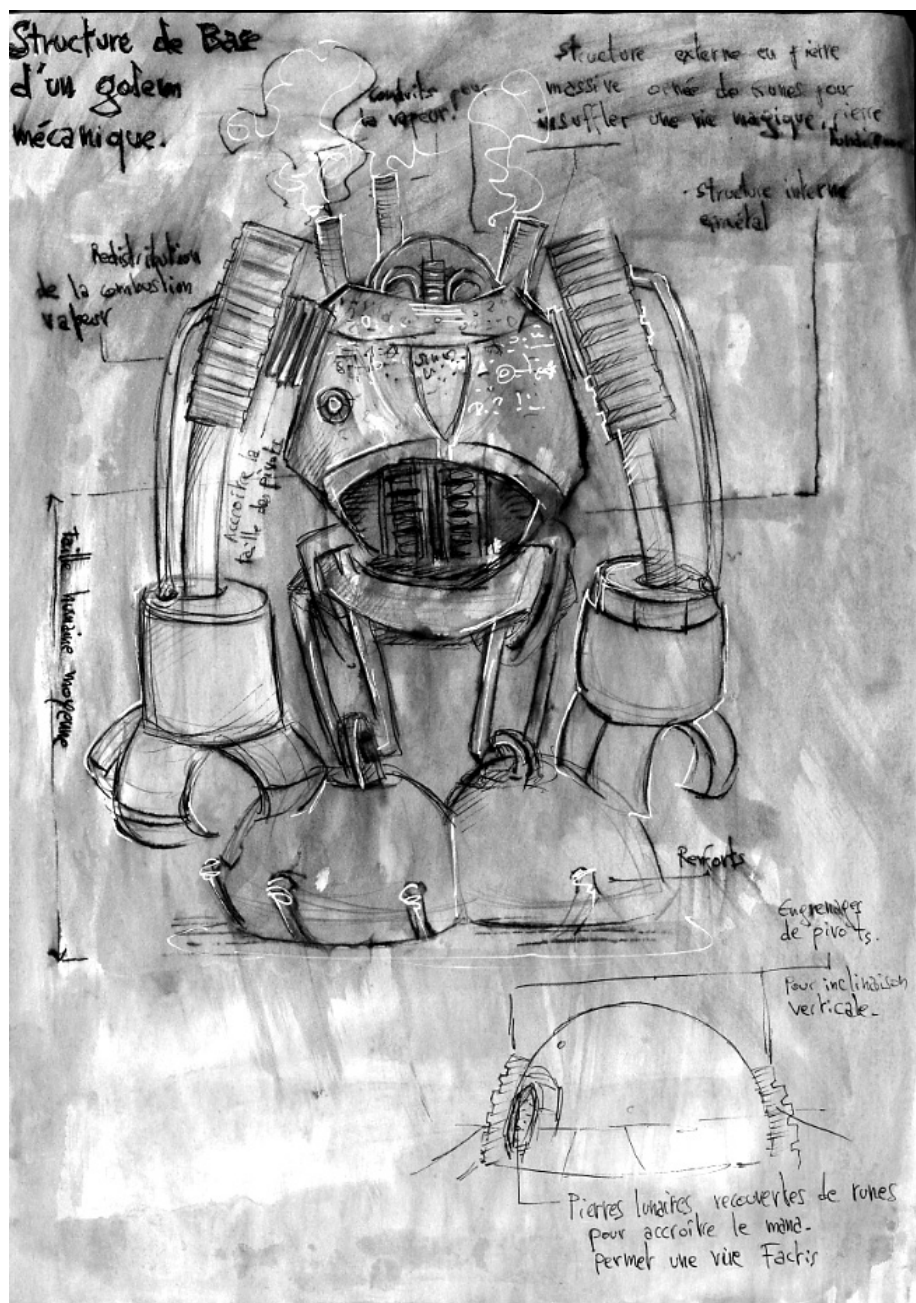
Arthur
Edouard
le Père Hugues
la Mère Janette

Guillan Ferailleur
Auguste Citadin
Karl Le Borgne
le mage : Delassé Graam

LP

Les indices

Plan du golem



Le village de Dorey est peut être le lieu où j'aimerais m'installer, les habitants sont forts sympathiques et le climat de grand froid ne me déplaît pas.

o

Quel bonheur d'avoir acheté ce grand local, je vais enfin pouvoir réaliser mon rêve, créer ma propre forge.

o

Le Jeune Guillian est un jeune villageois aimable et désireux d'apprendre le métier de forgeron, je pense qu'il sera mon premier apprenti...

o

Ses parents sont forts aimables aussi, ils m'offrent des outils en remerciement de l'apprentissage donné à leur fils...

o

Maintenant que les commandes affluent à la forge, Guillian est plus qu'un apprenti, c'est mon second pour ainsi dire, nous avons encore embauché des gens du village, qui au fil des quelques années ne cesse de s'agrandir.

o

J'aimerais faire de Dorey une véritable ville en proposant des constructions inédites à l'administrateur de la ville.

o

J'ai pour projet d'expérimenter ma magie sur des outils de la forge.

o

Ces expérimentations fonctionnent à merveille, la combinaison de ma magie, des tuyauteries, de la vapeur et des engrenages métalliques décuple la puissance des outils.

o

Ca y'est les plans sont faits, ces golems métalliques devraient me permettre de réaliser mon projet d'extension urbaine.

o

Ses 5 machines de ma création sont incroyables, je n'aurais jamais pensé y arriver, mais ça y'est... elles fonctionnent. D'une aide précieuse, elles taillent et soulèvent les pierres les plus lourdes en un tour de main.

o

Les travaux de la ville avancent d'une façon inespérée. J'ai encore amélioré le processus.

o

Un accident aujourd'hui, un employé a failli être broyé par un golem qui ne l'avait pas vu.

Il était derrière la pierre que la créature métallique devait tailler, mais j'ai pu l'arrêter à temps, et mes sorts de guérison ont remis sur pied le pauvre homme... Plus de peur que de mal.

o

L'accident d'hier me fait réfléchir, ces machines pourraient bien s'avérer dangereuses dans les mains d'un mage inexpérimenté ou qui sait... malveillant.

o

Je ne peux me soumettre à les détruire. Mais elles seront cachées après que la ville soit achevée.

o

Voilà, je me fais très vieux, il est temps de me servir des clefs magiques de mon Ordre pour ouvrir une porte secrète et cacher dans un autre monde les 5 golems.

o

Énigme codée

Y3 S3D A3LST D3 HY6LY3 DL GYVLN, 3NL PLTITL
MIVILRL LNTML DYNS ZY FOMLT. YPMLS
QULZQ3LS ZIL3S 3N CHLNL CLNTLNYIRL SL
DMLSSL, ZL PZ3S GMYND DL ZY FAMLT,
CLMTYINL6LNT, IZ FY3T 6YMCHLM VLMS Z'LST,
LT YPRLS 3NL BANNL DISTYNCL, 3N RACHLM Y
TYIZZL D'HA66L SL DMLSSL, 6YMCHLM Y3 S3D
PLNDYNT Q3LZQ3LS ZIL3S, ZY SL TMA3VL 3NL
VILIZZL GMYNGL YBYNDANNLL, ZY PAMTL SLMY
A3VLMTL LN CL ZIL3...

