

LES TERRES DE L'ÉTERNELLE



PORTE D'ENTRÉE

LE DRAGON DE HURLEMONT

Livret d'initiation

UNE SÉANCE · PERSONNAGES FOURNIS · JOUABLE EN D20 ET EN CINQUIÈME ÉDITION

LES TERRES DE L'ÉTERNELLE



LE DRAGON DE HURLEMONT

*Livret d'initiation
Les Terres de l'Éternelle*

TEXTE & UNIVERS · Bradbur & Gnomous

ÉDITION · Édition offerte

*« Ici le vent ne s'arrête jamais. Les anciens disent qu'il porte la voix du
Dragon. »*

TEXTE

Textes originaux de **Gnomous** et **Bradbur**, dans l'univers des Terres de l'Éternelle. Œuvre écrite de main d'auteur.

ILLUSTRATIONS

La couverture et les illustrations ont été réalisées par les auteurs à l'aide de modèles d'image générative, sous direction artistique humaine. Elles font partie du livret et se partagent avec lui; elles ne peuvent être réutilisées séparément.

LICENCE : GRATUIT ET LIBRE DE PARTAGE

© 2026 Gnomous et Bradbur. Ce livret d'initiation est offert. Vous êtes libre de le copier, de l'imprimer et de le partager, gratuitement et dans son intégralité, à condition de n'en rien retirer ni modifier, de ne pas le vendre, et d'en conserver la présente mention. L'univers des Terres de l'Éternelle et ses illustrations restent la propriété de leurs auteurs. La gamme complète, elle, n'est pas gratuite : ce livret en est la porte d'entrée.

UNIVERS

Les **Terres de l'Éternelle** sont un univers maison original créé par Gnomous, Bradbur et leurs joueurs depuis le début des années 2000. Retrouvez la gamme sur terresdeleternelle.fr ·
Contact : gnomous@terresdeleternelle.fr

AVERTISSEMENT

*Un premier soir de jeu dans les Terres de l'Éternelle, pensé pour qui n'y a jamais joué.
Une vallée fermée, un seigneur qui garde un secret, un vieux moine qui va mourir, et
un dragon qu'il vaudrait mieux ne pas réveiller.
Le monde tient en deux pages, les personnages sont fournis, la mécanique est donnée
en deux systèmes.*

SOMMAIRE

LE LIVRET

I · Bienvenue dans les Terres	6
<i>Les Terres de l'Éternelle, en deux pages</i>	7
<i>Comment on joue</i>	9
<i>Les personnages</i>	9
II · Le scénario	13
<i>Pour le meneur · ce qui s'est vraiment passé</i>	14
<i>La mission</i>	16
<i>Ouverture · l'attaque à la porte</i>	17
<i>Hurlemont</i>	18
<i>La vallée de Hurlemont</i>	25
<i>Les personnages non joueurs</i>	25
<i>Les indices</i>	33
<i>Le Monastère et la crypte</i>	34
<i>L'assaut du Monastère</i>	38
<i>La finale, ouverte</i>	41
<i>Vrakendur</i>	44
<i>Le rapport</i>	49
<i>Continuer dans les Terres</i>	50

ANNEXE

III · Caractéristiques	51
<i>Les cinq personnages joueurs</i>	52
<i>Les adversaires et figures</i>	55
<i>Les jets utiles</i>	56

LES JOUEURS

IV · Aides de jeu à remettre aux joueurs	57
<i>Le registre de l'ancien péage</i>	58
<i>Le Livre du Dragon</i>	58



PARTIE I

BIENVENUE DANS LES TERRES

LE DRAGON DE HURLEMONT

Un soir de jeu dans les Terres de l'Éternelle.

Scénario d'initiation en une séance. Quatre à cinq joueurs, personnages fournis. Une longue séance ou deux courtes. Aucune connaissance du monde n'est requise, ni pour le meneur, ni pour la table.

Les cinq personnages prêts à jouer sont réunis dans le livret compagnon Fiches joueurs, en A4 paysage. Il propose au choix une version d20 et une version cinquième édition.



LES TERRES DE L'ÉTERNELLE, EN DEUX PAGES

Ces deux pages donnent tout ce qui est nécessaire pour commencer. Le scénario introduit les autres éléments au moment utile.

Un royaume de routes. Les Terres de l'Éternelle sont un vaste royaume médiéval, tenu par un fleuve, l'Éternelle, et par les routes qui le suivent. On y voyage beaucoup, à pied ou en péniche, d'un bourg à l'autre, et l'on ne passe pas une frontière ni une porte de ville sans un **sauf-conduit**, un papier scellé qui dit qui vous êtes et de quel droit vous circulez. Le vôtre, ce soir, vient du Majistère.

Une foi, une Église. Le peuple des Terres croit en la **Relique**, un livre saint que gardent les **Monastriers**, l'ordre religieux qui tient les monastères, les écoles et les écritures. Les moines copient, prient, enseignent, soignent. On les respecte, on les craint un peu, on les évite dans les vallées reculées où ils vivent seuls.

Le Bon Roi. Le royaume a longtemps été gouverné par un souverain qu'on appelle le Bon Roi. Ses ballades content ses guerres anciennes, dont une contre un grand dragon vaincu au bout du temps. Personne ne sait plus tout à fait ce qui, là-dedans, tient de l'histoire et de la chanson. Des dragons anciens, rares et dangereux vivent encore dans les Terres.

Le Majistère et les Juges de Paix. À Monastropolis, le **Majistère de la Pax Eternae** forme pendant trois ans les **Juges de Paix** : des envoyés chargés de constater les litiges, d'apaiser les conflits et de rendre compte à la Couronne. Leur troisième année se déroule sur les routes, par binômes, jamais seuls. Il faut notamment porter une Vocable et avoir accompli un Acte de Paix pour entrer dans cette école. **Myrcéa et Tarvur** sont les deux stagiaires de cette mission. **Aveline, Plin et Kesh** n'étudient pas au Majistère : leur ordre, leur métier ou leur expérience les ont fait choisir comme auxiliaires. Le même sauf-conduit nomme les cinq personnages. Il les protège également et ne donne à aucun d'eux autorité sur les autres.

Les gens qu'on croise. Des **gnomes**, des **demi-orcs**, des **demi-elfes** et d'autres peuples vivent parmi les humains. Les gnomes sont souvent bricoleurs et curieux ; beaucoup de demi-orcs sont nés sur les routes et les foires. Dans les grandes villes marchandes, cela ne surprend personne. Dans une vallée fermée de montagne, un visage qui n'est pas humain fait se taire une salle. Gardez cela en tête ce soir : Hurlemont est une vallée fermée.

La marque et la Nomation. Presque chaque humain des Terres porte, quelque part sur le corps, une marque apparue d'elle-même dans l'enfance : sa **Vocable**, le signe sous lequel il est né. Une cérémonie, la **Nomation**, la constate et lui donne son nom ; on ne la choisit pas, on ne la hâte pas. La plupart dorment toute une vie, simple part d'identité, comme un patron inscrit dans la chair ; quelques-unes, rares, accordent à qui les porte un don véritable. Un humain sans marque aucune, on l'appelle **Renécable**, et le peuple le regarde de travers, comme s'il pouvait naître à moitié. La Nomation est une affaire d'humains : les autres peuples, gnomes, nains, elfes, n'en relèvent pas. Qu'un sang mêlé, un demi-orc, un demi-elfe, porte tout de même une Vocable est un événement rare, dont on parle encore des années après. Ces particularités sont déjà intégrées aux personnages fournis.

Les gobelins. Un ancien peuple des bois vit dans les hauteurs depuis bien avant la construction des murs humains. Les relations avec les habitants restent difficiles, mais les deux peuples partagent la montagne. Un homme est généralement à l'origine des ruptures de cet équilibre.

Ce que vous devez savoir pour commencer : vous êtes de jeunes envoyés du Roi, porteurs d'un sauf-conduit, arrivés au bout des routes. Un vieux seigneur garde un secret dans cette vallée et un vieux moine approche de la mort.

Envie d'aller plus loin après ce soir? Le monde entier est décrit dans le Guide du Monde des Terres de l'Éternelle, et quatre saisons de campagne prolongent l'aventure. Voyez la dernière page.

COMMENT ON JOUE

Trois minutes de lecture suffisent pour préparer la partie.

Les fiches sont dans le livret compagnon. Chaque personnage y occupe une double page en A4 paysage, avec son histoire, ses forces et tout ce qu'il sait faire. Le présent scénario conserve les caractéristiques utiles au meneur pour conduire le combat d'ouverture et l'assaut final. Le livret de fiches existe en **deux versions** : d20 et cinquième édition. Choisissez les cinq pages de votre système, ignorez les autres.

Pour jouer, décrivez ce que vous tentez, écoutez les autres et décidez ensemble. Les jets résolvent les risques; les décisions des joueurs font progresser le scénario.

LES PERSONNAGES

Cinq pré-tirés, prêts à distribuer. Chacun tient debout seul, et chacun a un fil qui le relie à cette histoire précise. Distribuez-les au hasard ou laissez choisir : les liens entre eux sont écrits pour tenir dans tous les cas. Leurs chiffres sont au dos du livret.

MYRCÉA SERANTHOS · LA FILLE DU VIGNOBLE

Tu es la cinquième des sept enfants d'une riche famille de vignerons du Levantin, ce pays de collines dorées qui descendent vers la mer. On te destinait aux comptes et aux mariages utiles. Tu as choisi le Majistère à la place, et ton père a mis deux jours à te reparler. Aujourd'hui, Tarvur est ton partenaire officiel pour le stage sur les routes de votre troisième année. À ta Nomation, la marque qui s'était montrée était celle de l'Aurore-Éclat, la Vocabulaire des justes; ta mère y avait lu un présage, ton père un souci de plus. Tu portes l'épée avec une aisance qui gêne les gens bien nés, et tu parles à n'importe qui sans jamais paraître le mépriser : c'est ta vraie arme. **Ce qui te met en route** : prouver, à toi d'abord, qu'on peut faire le bien avec un nom lourd. Tu veux agir sur les problèmes dont on te parle. **Ce que tu veux** : rentrer en ayant réellement aidé quelqu'un. **Tes liens** : Tarvur est ton binôme. Tu lui fais confiance quand les mots échouent, même lorsqu'il te rappelle que parler pour les autres n'est pas toujours les défendre. Aux postes de route, tu exiges que le nom de Kesh soit lu avec les quatre autres.

TARVUR · L'HOMME DU CIRQUE

Tu es un demi-orc, né sur les routes, élevé sous la toile du **Cirque Delubu**, où l'on t'a fait porter les chariots, plier les tentes et, une année, garder les cages. C'est là que tu as appris à comprendre le **parler des gobelins**, à force de côtoyer un vieux montreur qui en avait un pour numéro. Tu es grand, tu fais peur sans le vouloir, et tu as passé ta vie à démentir la peur que tu inspires. Sur ton avant-bras court une marque que tu portes depuis toujours, et qui aurait dû n'y être jamais : une Vocabulaire. Un demi-orc marqué, c'est si rare qu'on en fait des histoires, et un prêtre s'arrête parfois net en la voyant. La tienne est la Bête Pardon, une Vocabulaire parfois attribuée à ceux dont l'apparence inspire la peur. Tu ne sais pas encore ce qu'elle dit de toi. **Ce qui te met en route** : tu comprends le parler des gobelins. Ton expérience te pousse à parler avant de combattre. **Ce que tu veux** : trouver un endroit où tes actes décideront de ta place. Ton Acte de Paix t'a ouvert les portes du Majistère. Myrcéa forme avec toi le binôme de troisième année. Tu vérifies maintenant si la promesse de l'école tient sur les routes. **Tes liens** : Myrcéa est ton binôme. Elle attend que tu trouves tes mots et écoute jusqu'au bout. Aveline est la première religieuse à avoir demandé ta permission avant d'examiner ta Vocabulaire.

PLIN CABOSSE · LE GNOME QUI TOUCHE À TOUT

Tu es gnome, petit, incroyablement curieux, et incapable de laisser un mécanisme tranquille. Serrure, roue cassée, mécanisme de porte, poulie grippée : tes mains y vont avant ta tête. Dame Caldebec t'a engagé comme auxiliaire technique parce qu'il y avait, aux confins, des choses que personne n'avait ouvertes depuis longtemps. **Ce qui te met en route** : un secret bien gardé, pour

toi, c'est une invitation, et une serrure qui résiste t'empêche de dormir. **Ce que tu veux** : découvrir ce que cachent toutes les portes. **Tes liens** : Aveline t'a confié le fermoir cassé de son livre de prières; tu sais qu'elle respecte les secrets qu'on lui confie. Kesh a repéré avant toi l'axe fendu d'une roue. Depuis, quand elle dit « attends », tu écoutes.

SŒUR AVELINE · LA NOVICE DES MONASTRIERS

Tu as grandi dans un monastère, recueillie enfant, et tu as prononcé tes premiers vœux avant de comprendre qu'on te les demandait. À ton front, discrète, la marque des Mille Sacrifices Miséricordieux, la Vocable de ceux qui se donnent; les frères y ont vu, très tôt, la preuve que tu étais à ta place. Et parce que tu as grandi chez les Monastriers, tu connais les marques mieux que quiconque à cette table : c'est toi qui sauras dire ce que vaut une Vocable sur un demi-orc, et pourquoi l'Église en débat encore. Tu soignes : les plaies, les fièvres, les mourants. Ton ordre t'a déléguée auprès de la mission du Majistère pour une raison qu'il n'a pas voulu dire, sinon qu'il y a, à Hurlemont, un vieux Monastère dont on n'a plus de nouvelles depuis des années. **Ce qui te met en route** : les vieux frères de Hurlemont appartiennent à ton ordre, même si tu ne les as jamais rencontrés. Tu veux les rejoindre avant qu'ils ne meurent seuls. **Ce que tu veux** : ramener auprès d'eux l'attention des Monastriers. **Tes liens** : Tarvur te fait confiance parce que tu n'as jamais touché sa marque sans demander. Plin a réparé le fermoir de ton livre de prières; tu sais maintenant qu'il démonte les choses quand il a peur.

KESH · L'ENFANT DES ROUTES

On ne t'a jamais nommée à une Nomation : tu es née sur les chemins, d'une famille de rien, et aucune marque ne s'est jamais montrée sur toi. Tu es Renécable, sans Vocable, et dans les Terres cela vaut une insulte qu'on te crache parfois au visage. Tu t'en es fait une armure : tu as appris à te faire petite, à écouter aux portes, à sentir le danger avant qu'il ait un nom. Tu vois ce que les autres manquent : le garde qui ment, la ruelle qui pue le piège, la peur qu'un bourg cache sous sa politesse. Le Majistère ne pouvait pas t'admettre sans Vocable. Dame Caldebec t'a pourtant recrutée comme éclairieuse parce qu'un Juge de Paix a vu, un jour, que tu remarquais tout. Ton nom figure sur le même sauf-conduit que celui des autres. **Ce qui te met en route** : tu reconnais la peur d'un lieu à la façon dont ses habitants se taisent. Tu as grandi dans des bourgs soumis aux mêmes silences. **Ce que tu veux** : un endroit à toi, enfin. Peut-être une raison de rester quelque part. **Tes liens** : Myrcéa ne te présente jamais comme une servante et fait lire ton nom aux contrôles. Sur la route, tu as retenu la main de Plin juste avant qu'il démonte une roue dont l'axe allait céder.

NOTE AU MJ

Note de meneur. Myrcéa et Tàrvur sont les seuls élèves du Majistère. Leur statut ne les place pas au-dessus des trois auxiliaires : la mission a besoin des cinq regards. **Tàrvur** comprend les gobelins (l'ouverture, Gritch). **Plin** peut ouvrir la crypte; cette scène éprouve le respect qu'il accorde à la parole du Vénérable. **Sœur Aveline** donne son poids moral à l'assaut et peut soutenir la transmission de l'invocation sans en devenir automatiquement la voix. **Myrcéa** parle face aux puissants. **Kesh** lit la peur du bourg et connaît les hommes qui traquent pour autrui. Si la table s'étonne de la marque de Tàrvur, Aveline sait qu'une Vocabulaire sur un demi-orc est extraordinairement rare; le Vénérable s'en souviendra jusqu'à la fin de sa vie. Si une table de quatre écarte un personnage, gardez de préférence Tàrvur et Aveline, dont les fils sont les plus noués à l'intrigue.



PARTIE II

LE SCÉNARIO

LE SCÉNARIO

POUR LE MENEUR · CE QUI S'EST VRAIMENT PASSÉ

Il y a bien longtemps, le Bon Roi et ses compagnons vainquirent un grand dragon. Cette créature avait une lignée. L'un de ses descendants, **Vrakendur**, vit depuis dans les neiges qui dominent Hurlemont. Il demeure dans les sommets tant que personne ne l'appelle.

Quatre générations plus tôt, un frère Monastrier de Hurlemont abandonna ses vœux. Il prit les armes et se fit appeler « le Grand Dragon ». Cet homme fut **le premier des Durô**, l'ancêtre du seigneur actuel. Dans la bibliothèque du Monastère, il avait trouvé un livre ancien. Le vrai nom de Vrakendur y était écrit, ainsi que l'invocation capable de le contraindre. Un dragon ne révèle jamais son nom : ce nom est la clef de sa prison. Quelqu'un avait pourtant commis la faute de coucher celui de Vrakendur par écrit.

Le frère défroqué prononça l'invocation. La malédiction força Vrakendur à prêter un serment toujours identique. En échange de tout l'or de la vallée, la bête protégerait celui qui l'avait appelée. Elle ne s'abattrait jamais en ennemie sur le val et brûlerait quiconque tenterait de le prendre par la force. Le dragon ne descendrait qu'une fois, afin d'emporter l'or qui scellait le pacte.

Pour Vrakendur, seul compte celui qui a prononcé son nom. Le dragon ignore les domaines et les dynasties. Le frère paya, obtint sa protection et régna sous le nom de « Grand Dragon ». Il devint le premier des **Durô**. À sa mort, le serment prit fin.

Depuis quatre générations, les Durô règnent sans que le Dragon leur doive quoi que ce soit. Il ne leur reste que la légende. Toute la région croit que le bourg demeure « sous le Dragon ». Chacun est persuadé que la bête veille et que toute attaque contre Hurlemont entraînerait sa vengeance. Personne n'a jamais osé vérifier cette croyance. Les Durô gouvernent grâce à cette peur et au nom qu'ils portent. Varcan n'est pas plus protégé qu'un autre homme. Il tient une vallée entière par un bluff vieux de quatre générations, et il le sait.

Le livre permet de renverser les Durô ou d'établir un nouveau pacte. L'invocation fonctionne encore. Quiconque saurait la prononcer pourrait rappeler Vrakendur, refaire le serment à son profit et devenir son nouveau protégé. Aux yeux de la vallée, cette protection en ferait un rival capable de renverser les Durô. Une simple tentative révélerait que le Dragon ne répond plus à Varcan et ferait tomber le bluff.

Le livre contient le seul moyen de défaire les Durô. Varcan le désire autant qu'il le redoute.

Ce qui protège le livre. Les moines le détiennent. Une attaque contre leur maison attirerait l'attention de l'Église, du Majistère et de la Couronne. L'ouvrage est également indestructible : son texte est inscrit dans une matière qui ne brûle pas et ne se déchire pas.

L'invocation exige une **prononciation** précise dans la langue des dragons, à partir de l'original. Seuls des lettrés formés à cet art peuvent y parvenir. Les moines en sont encore capables; la traduction en donne le sens sans transmettre les sons nécessaires.

Tant qu'un moine vivant sait prononcer le nom, le livre reste une arme chargée. Si le dernier lecteur meurt sans transmettre son savoir, plus personne ne pourra appeler Vrakendur. Le livre deviendra inerte et le bluff des Durô pourra durer éternellement.

Depuis quatre générations, les Durô étouffent donc le Monastère. Ils découragent les pèlerins, laissent le chemin se perdre et empêchent les novices de venir du sud. Ils se gardent surtout d'avertir l'Église du déclin de la communauté. La prétendue « tension immémoriale entre les frères et le seigneur » dissimule un siège silencieux.

Les moines gardent le livre au Monastère. Varcan les maintient isolés et attend la mort du dernier lecteur capable de prononcer le nom.

Varcan Durô achève l'attente de ses pères. Le Vénérable est le dernier lecteur et mourra probablement cet hiver. Varcan prépare depuis vingt ans le moment où le savoir du vieil homme disparaîtra.

Varcan a une fille unique, **Albine**, âgée de dix-neuf ans. Il lui apprend les comptes, les sceaux et les devoirs du domaine, mais pas ce secret. Chez les Durô, la vérité n'est transmise qu'au moment de l'accession. Albine croit donc sincèrement que Vrakendur protège sa maison. Varcan pense préserver son héritière jusqu'au jour où elle devra porter le mensonge.

L'arrivée des personnages bouleverse en quelques jours un équilibre vieux de quatre générations. Ils pourraient faire lire l'ouvrage ou apprendre eux-mêmes à le prononcer. Dès que Varcan comprendra qu'ils approchent de la crypte, il montera prendre le livre par la force.

LA MISSION

Au Majistère, Dame Mireille Caldebec réunit cinq voyageurs aux expériences différentes sous une même lettre de mission. **Myrcéa et Tarvur** accomplissent ensemble leur stage de troisième année. Comme tous les élèves du Majistère sur les routes, ils forment un binôme et ne partent jamais seuls. **Sœur Aveline** représente les Monastriers, dont une maison isolée ne répond plus. **Plin** a été engagé comme auxiliaire technique. **Kesh** a été choisie comme éclaireuse et observatrice de terrain.

Myrcéa et Tarvur sont les seuls futurs Juges de Paix du groupe. Le même sauf-conduit nomme les cinq personnages, les place sous la même protection et ne donne à aucun d'eux autorité sur les autres.

Hurlemont ne donne plus régulièrement de nouvelles depuis plusieurs années. Le vieux Monastère de la vallée ne répond plus aux courriers de son ordre. Dans le même temps, plusieurs voyageurs se plaignent d'une route devenue dangereuse. Ils évoquent également des tensions croissantes entre les hommes du seigneur local et les gobelins des bois.

Le Majistère ne demande aux personnages ni d'arrêter quelqu'un ni de rendre justice. Il leur demande d'observer :

- vérifier que le Monastère existe encore ;
- comprendre pourquoi les communications se sont interrompues ;
- déterminer si le conflit local menace la route ;
- puis revenir faire leur rapport.

Les personnages portent un sauf-conduit du Majistère ainsi qu'une lettre destinée au seigneur **Varcan Durô**. Le document leur donne le droit de circuler et de poser des questions. Il ne leur donne aucun droit de commander.

Caldebec peut terminer par une phrase simple :

« Ce papier ne fait de personne ici un Juge de Paix. Il vous oblige seulement à regarder ensemble. Revenez avec des faits. Nous parlerons ensuite du droit. »

Six semaines plus tard, après des routes de plus en plus étroites et des villages de moins en moins bavards, Hurlemont apparaît enfin au fond de la vallée.

OUVERTURE · L'ATTAQUE À LA PORTE

Commencez par l'action. Ne faites pas de tour de table. Lisez l'encadré et lancez les dés dans les cinq premières minutes. Les joueurs découvriront leurs personnages en les jouant.

À lire à la table. *Vous descendez le dernier lacet vers les portes de Hurlemont. Des cris humains éclatent en contrebas, sous le hurlement constant du vent.*

Une douzaine de soldats en cuir bouilli rabat une poignée de gobelins vers la forêt et les traque jusque sous les murs.

Une flèche part. Un petit corps roule dans la boue. Un autre goblin se retrouve acculé contre un rocher, à dix pas de vous. Il se retourne, vous voit et lève ses mains vides.

Voilà la première scène et le premier dilemme. Les soldats du seigneur pourchassent des gobelins jusque sous les murs. Les personnages se trouvent sur leur chemin. Personne ne leur a demandé d'intervenir.

La situation. Trois soldats quittent la troupe et remontent vers le goblin acculé. Ils se dirigent donc aussi vers les personnages. Le goblin, **Gritch**, ne se battra pas. Il demande protection dans un commun approximatif. Au début, seul **Tarvur** le comprend parfaitement. Les autres gobelins ont disparu dans les arbres. Le reste des soldats tient la lisière, plus bas.

La table peut réagir de plusieurs manières. Chaque décision colorera la suite.

- **Protéger le goblin.** Les trois soldats ordonnent aux personnages de s'écarter. S'ils refusent, le conflit peut devenir physique. Gritch survit et devient un allié dévoué. Il connaît la forêt, le Monastère et les griefs de son peuple. En revanche, le groupe entre en ville avec la réputation d'être « ami des gobelins ». Varcen en sera informé avant la nuit.
- **S'interposer par la parole.** Une bonne réplique ou l'aplomb d'un porteur du sauf-conduit peut convaincre le sergent de reculer. Il laissera partir le goblin « puisque les envoyés du Roi regardent ». Gritch s'enfuit, reconnaissant mais méfiant. Le groupe évite un affrontement direct avec les soldats.
- **Aider les soldats ou ne rien faire.** Gritch meurt ou s'enfuit en jurant. Le groupe entre à Hurlemont dans les bonnes grâces du seigneur, mais se ferme la porte des gobelins. Acceptez cette décision et faites-en sentir les conséquences plus tard.

Le **sergent Bérulf** dirige la chasse. Il a cinquante ans, une voix râpée et rien d'un sadique. Il exécute les ordres de Varcen sans les approuver. Face au sauf-conduit, il hésite :

« *Le Majistère n'a rien à faire ici. Faites comme vous voulez. Moi, j'ai des ordres.* »

Bérulf ne mourra pas pour un gobelin. Il rompra si les personnages lui offrent une manière de reculer sans perdre la face.

NOTE AU MJ

Note de meneur. Cette ouverture montre la brutalité tranquille du seigneur, le sort des gobelins et la manière dont les personnages agissent lorsqu'aucune autorité ne les regarde. Accueillez leur décision sans la commenter et répercutez-la dans les scènes suivantes.

HURLEMONT

Derrière les personnages, la porte se referme. Hurlemont est faite de rues étroites, de maisons basses et de toits en lauzes. Un clocher trapu domine le bourg. Partout, le vent siffle dans la roche. Son souffle monte et retombe comme une respiration.

Les montagnards disent que les monts hurlent. Ils vivent depuis toujours avec cette plainte, que les étrangers trouvent vite éprouvante.

La vallée est pauvre. Des champs en terrasses s'accrochent aux pentes. Les bergers gardent leurs chèvres et les bûcherons travaillent la forêt en groupes armés. Les habitants considèrent cette pauvreté comme l'ordre ordinaire des choses.

Les habitants accueillent les étrangers avec réserve. L'expérience leur a appris qu'une visite annonce rarement quelque chose de bon. Ils parlent peu, répondent par le minimum et baissent les yeux au passage du seigneur. La peur règle leur conduite quotidienne.

Le **donjon** se dresse au centre du bourg. C'est une construction trapue et sombre, plus ancienne que tout ce qui l'entoure. Ses proportions paraissent légèrement fausses, comme si ses bâtisseurs avaient suivi un plan étranger à l'architecture du Royaume. Varcen y réside.

Le **Monastère** se trouve hors des murs, à deux heures de montée. Un chemin taillé dans l'à-pic permet de l'atteindre. Personne, au bourg, ne l'emprunte plus.

L'ACCUEIL DU SEIGNEUR

Les personnages doivent remettre leur lettre à Varcane. Il les reçoit avant la tombée du jour dans une salle froide du donjon. Deux soldats restent près de la porte. Bérulf se tient en retrait.

La fille du seigneur, **Albine Durô**, travaille à une table latérale. Elle recopie la lettre dans le registre du domaine. Varcane lui tend les papiers sans la regarder. Elle sait où placer chaque sceau, quelle clef ouvre chaque armoire et travaille déjà comme l'héritière de cette salle.

Varcane lit le document jusqu'au bout. Il ne paraît ni surpris ni inquiet. Il confirme que le Monastère existe toujours. Selon lui, les frères ont choisi de se couper du monde. Ils ne répondent plus parce qu'ils ne veulent plus répondre.

« Le chemin est libre. Il est aussi mauvais et les vieux là-haut n'aiment pas les visiteurs. Vous pourrez monter demain si cette promenade justifie six semaines de route. »

Il offre aux envoyés le gîte au **Vent Clos**, l'unique auberge du bourg. Ce geste ressemble à de l'hospitalité. Il lui permet surtout de savoir où ils passent la nuit.

Varcane ne leur interdit rien. Un seigneur qui empêcherait des envoyés du Majistère d'accomplir leur mission attirerait précisément l'attention qu'il redoute. Il compte sur le silence des habitants, l'isolement des moines et l'apparente banalité d'un monastère qui se meurt.

Avant de les laisser partir, il pose une seule question :

« Vous êtes venus constater que les frères vivent encore. Qu'espérez-vous donc trouver de plus ? »

Laissez les joueurs répondre. Varcane se souviendra de leurs mots.

Si Myrcéa est présente, Albine l'arrête au moment du départ :

« Votre père vous a laissée partir ainsi ? »

Albine cherche sincèrement à comprendre cette héritière qui a choisi la route. Si Myrcéa n'est pas jouée, elle adresse une question semblable au personnage dont la vie paraît la plus libre. Ne prolongez pas la scène : ce premier échange suffit à placer Albine entre le devoir reçu et le choix possible.

ENQUÊTER À HURLEMONT

Les personnages disposent de la fin de l'après-midi et de la soirée avant de monter au Monastère. Trois lieux suffisent pour faire vivre l'enquête. Ils peuvent les visiter dans un autre ordre. Chaque lieu indique naturellement le suivant.

Ne demandez pas de jet pour obtenir les informations principales. Un jet réussi permet d'agir sans attirer l'attention, de gagner du temps ou de découvrir un détail supplémentaire.

Le Vent Clos · la peur

Le Vent Clos occupe une maison basse près de la place. Sa salle commune sent la soupe aux pois, la laine mouillée et la fumée. Les conversations cessent lorsque les personnages entrent. Elles reprennent peu à peu sans retrouver leur volume.

Un soldat de Varcan boit seul près de la porte et écoute ouvertement les conversations.

Si les personnages parlent du Monastère, l'aubergiste répond que les frères ne descendent plus depuis longtemps. Un vieux muletier commence alors à raconter qu'autrefois des novices arrivaient du sud. Sa voisine renverse volontairement sa cuillère. Le bruit le coupe. Lorsque le soldat lève les yeux, la conversation s'arrête.

Un peu plus tard, le soldat sort. La salle attend que ses pas se soient éloignés avant de respirer.

Ce que Kesh comprend sans jet : les habitants surveillent la porte, les uniformes et le donjon. Leur peur vient des hommes de Varcan. Ils ont appris quand parler, devant qui se taire et jusqu'où une phrase peut aller.

Tout autre personnage qui observe attentivement peut parvenir à la même conclusion. Kesh, elle, la reconnaît aussitôt. Elle a déjà vécu dans des endroits où le silence avait des règles.

Si quelqu'un reprend doucement la conversation avec le muletier, il murmure :

« Les derniers jeunes frères sont arrivés jusqu'ici. Ils ne sont jamais montés au Monastère. Demandez à Bréa. Elle était là. »

Il n'en dira pas davantage dans la salle.

Bilan :

- le silence des habitants est imposé;
- Varcan fait surveiller les personnages;

- Bréa a vu les derniers novices venus de l'extérieur.

Chez Bréa · la mémoire

Bréa vit dans une petite maison adossée au mur du bourg. Les personnages la trouvent auprès d'un bûcheron blessé. Elle nettoie une plaie profonde à la jambe pendant que sa famille attend en silence.

La marque des Mille Sacrifices Miséricordieux pâlit sur le dos de sa main droite. Sœur Aveline la reconnaît. Bréa reconnaît la même Vocabulaire sur le front de la novice.

Si Aveline propose son aide, les deux femmes soignent ensemble avant de parler. Aucun jet n'est nécessaire. Une approche respectueuse suffit également si Aveline n'est pas jouée.

Bréa se souvient des derniers novices. Elle avait dix-neuf ans. Deux jeunes Monastriers étaient arrivés avec des lettres d'obédience et une caisse de livres. Les hommes du seigneur les arrêtaient à la porte. Le péager inscrivait leurs noms. Puis il nota l'ordre qui les renvoyait vers le sud.

Les deux frères passèrent la nuit dans une grange hors des murs. Au matin, ils repartirent avec leur caisse. Leurs lettres furent conservées par les hommes du seigneur.

« Au bourg, on prétend que ceux d'en haut ont choisi le silence. J'étais là quand les hommes du seigneur ont renvoyé les novices. À force d'interdire les visites, les Durô ont fini par faire passer cet isolement pour une volonté des frères. »

Bréa n'a jamais vu le registre. Son mari travaillait pourtant au péage. Il lui a raconté que chaque voyageur, chaque courrier retenu et chaque ordre du seigneur y était consigné. Les vieux volumes sont toujours dans l'ancien poste, contre la porte par laquelle les personnages sont entrés.

Elle ajoute une mise en garde :

« Varcas garde les comptes de ses pères. Cherchez bien : ils y ont aussi consigné leurs abus. »



Ce que la scène apprend :

- les novices ont bien été refoulés;
- leurs lettres ont été interceptées;
- l'ancien registre de péage peut en conserver la preuve.

L'ancien péage · la preuve

L'ancien poste de péage est une pièce étroite bâtie dans l'épaisseur de la porte. Il ne sert plus qu'à conserver les comptes du domaine. Sa fenêtre donne sur le chemin du sud. Une serrure ancienne ferme la porte.

Les personnages peuvent y entrer de trois manières.

- **Par le droit.** Le sauf-conduit appuie leur demande sans leur donner de droit de saisie. Myrcéa peut obliger le garde à choisir entre leur ouvrir et leur refuser publiquement l'exercice de leur charge. Ils entrent, mais Varcan apprend leur demande.
- **Par Bérulf.** Si les personnages lui ont permis de reculer sans humiliation lors de l'ouverture, ils peuvent l'aborder seul. Il possède la clef et leur ouvre pour une heure parce qu'il refuse de mentir, sans encore prendre parti contre Varcan.
- **Par la discrétion.** Kesh peut repérer le moment où la porte reste sans surveillance. Plin peut ouvrir la serrure. Un échec ne supprime pas la preuve : il coûte du temps, laisse une trace ou attire un garde.

Les registres occupent une armoire entière. Il n'est pas nécessaire de fouiller chaque volume. Les années où des Monastriers sont arrivés sont signalées dans l'index des voyageurs religieux.

Les personnages trouvent plusieurs mentions écrites par des mains différentes :

***Quarante et un ans plus tôt** – Frères Lucain et Marel, ordre des Monastriers. Lettres d'obédience pour le Monastère de Hurlemont. Entrée refusée sur ordre de sire Durô. Lettres remises au donjon.*

***Vingt-six ans plus tôt** – Caisse de livres, remèdes et cierges adressée au Monastère. Retenue pour vérification. Transporteur renvoyé.*

***Neuf ans plus tôt** – Quatre plis scellés descendus du Monastère. Remis à l'intendant du seigneur. Aucun droit de sortie acquitté.*

***Trois ans plus tôt** – Chemin du Monastère fermé aux voyageurs religieux jusqu'à nouvel ordre. Motif : sécurité du val.*

***Aide de jeu.** Remettez maintenant aux joueurs **Le registre de l'ancien péage**, reproduit avec les feuilles de personnages. Ne résumez pas les quatre entrées. Laissez-les se partager le document, lire les dates et comprendre eux-mêmes que plusieurs générations ont poursuivi le même blocus.*

Des mains différentes ont consigné la même politique pendant plusieurs générations. Les Durô ont empêché le remplacement des frères et retenu les livres, les remèdes ainsi que le courrier. Ils ont organisé la disparition progressive du Monastère.

Le registre constitue une preuve solide. Le sauf-conduit n'autorise aucune arrestation, mais les personnages peuvent s'appuyer sur ces archives pour confronter Bérulf, réfuter le récit du seigneur et montrer aux soldats que l'assaut final ne défend aucun droit ancien.

Le choix détermine la force de la preuve, le temps perdu et les dégâts causés aux archives.

- **Emporter le registre** donne la preuve la plus forte. Sa disparition est vite découverte.
- **Copier les mentions** prend du temps. La copie sera plus facile à contester.
- **Arracher les pages** est rapide. Les personnages détruisent pourtant une partie des archives qu'ils sont venus protéger.

Kesh remarque que la poussière est moins épaisse devant les registres des dix dernières années. Varcan les a consultés récemment et assume les décisions qu'ils consignent.

Faire vivre la surveillance

Après chaque lieu, faites sentir que l'étau se resserre autour des personnages.

- Après le Vent Clos, un même soldat apparaît deux fois au bout de la rue.
- Après la visite à Bréa, sa porte porte une marque de craie. Elle l'efface sans commentaire.
- Après l'ancien péage, Varcan fait demander si les envoyés « ont trouvé ce qu'ils cherchaient ».

Une seule fois, en revenant vers le Vent Clos, les personnages trouvent Albine sur leur chemin. Elle leur demande pourquoi ils insistent, sans essayer de reprendre le registre ou leurs notes. S'ils accusent Varcan, elle répond sans colère :

« *Vous pensez qu'il vous menace. Moi, je pense qu'il essaie de vous empêcher de mourir.* »

Albine parle avec sincérité. Son attitude montre que le mensonge des Durô enferme aussi l'héritière chargée de le perpétuer.

Varcan ne les arrête pas. Tant qu'ils ne connaissent pas le secret de la crypte, il espère encore les laisser repartir avec un soupçon impossible à prouver contre lui. Il ne choisira la violence ouverte que lorsqu'ils auront trouvé le livre.

(Voir la vallée de Hurlemont, page suivante.)

LA VALLÉE DE HURLEMONT



La vallée est enfermée entre deux parois de roche. Une route en lacets descend vers les portes du bourg. Le donjon trapu domine le centre. Plus haut, le chemin de l'à-pic rejoint le Monastère. La forêt des gobelins couvre les pentes. Tout le scénario tient dans ce paysage, depuis la porte où commence l'histoire jusqu'au Monastère où elle se noue.

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

VARCAN DURÔ DE HURLEMONT, DIT LE DRAGON

Varcan a cinquante ans. Il est épais et son visage est tanné par les hivers. Une colère ancienne semble retenue sous chacun de ses gestes. Il tient Hurlemont de son père, qui le tenait du sien.

Il porte autour du cou un collier de fer noir. Son pendentif représente un dragon enroulé. Varcan le présente comme « un héritage de famille ».

Varcan choisit soigneusement ce qu'il tait. Il reçoit les envoyés du Roi avec une courtoisie glaciale, leur offre le gîte et les fait surveiller. Toute question sur le Monastère se heurte au même silence.

Son secret : il attend depuis vingt ans la mort du Vénérable. Il pourra alors récupérer le livre scellé sans laisser de témoin.

Ce qu'il fera : tant que les personnages resteront en ville, Varcan temporisera. Dès qu'ils monteront au Monastère et approcheront de la crypte, il agira.

« Le Monastère est une affaire qui ne regarde pas le Majistère. Vous êtes ici chez moi. Ne montez pas là-haut fatiguer des vieillards pour rien. »



ALBINE DURÔ · L'HÉRITIÈRE

Albine a dix-neuf ans. Fille unique de Varcân, elle a appris à tenir les comptes, copier les ordres et reconnaître chaque clef du donjon. Plus mince et plus contenue que son père, elle a hérité de son regard tenace.

Elle croit que le Dragon protège les Durô et que les duretés de son père empêchent une catastrophe. Elle défend donc sa maison avec fermeté. Elle a recopié les ordres de fermeture et leur donne un sens honorable.

Ce qu'elle veut : définir sa propre manière d'hériter.

Ce qu'elle sait : les comptes, les réserves et les clefs du domaine. Elle ignore tout du pacte, du livre et de l'attente du Vénérable.

Pour la jouer : Albine pose une question précise, puis écoute la réponse jusqu'au bout. Quand une accusation vise les Durò, elle regarde d'abord son père. Jouez-la comme une héritière loyale qui commence seulement à mesurer ce que cette loyauté exige.

« Mon père m'a appris qu'un devoir ne devient pas plus léger parce qu'on refuse de le regarder. »



LE VÉNÉRABLE

Le Vénérable semble trop vieux pour qu'on lui attribue un âge. Il marche lentement, appuyé sur un bâton. Chaque escalier lui coûte. Son esprit, pourtant, demeure intact. Il possède la mémoire d'un homme qui a consacré soixante ans à lire et à penser.

Au bourg, on l'appelle « la vieille peau » ou « la liche ». Il est le dernier homme capable de lire le livre scellé. Il en connaît tout le contenu, mais a refusé toute sa vie d'employer ce savoir.

Une clef de fer pend sous sa robe. Elle ouvre le cadenas du septième livre.

Ce qu'il sait : tout.

Ce qu'il veut : rentrer le bois avant l'hiver et profiter d'un peu de compagnie avant de mourir. Il sait que cette saison sera sa dernière. Il s'efforce de ne pas le montrer.

« Aidez-nous pour le bois, et nous partagerons la table, le feu et ce que ma mémoire peut encore raconter. »



BÉRULF

Bérulf est le sergent de Varcane. Il a cinquante ans et la voix râpée. Il exécute à contrecœur les ordres qui l'envoient chasser les gobelins. La peur de la vallée lui a appris à obéir, même lorsque ce qu'on exige de lui le révolte.

Le sauf-conduit le fait hésiter et la présence du dragon le met en fuite. Si Varcane tombe ou vacille, Bérulf décidera pour les soldats s'ils doivent continuer ou rompre.



GRITCH

Gritch est un petit goblin de la forêt. Il est curieux, couard et parle un commun maladroit. Quiconque connaît le parler goblin le comprend sans difficulté.

Gritch ne se bat pas. Il sait que son peuple vivait dans ces bois bien avant l'arrivée des humains et se tenait autrefois à distance du bourg. Depuis deux mois, les soldats brûlent ses campements et pourchassent les siens jusque sous les murs. Personne ne comprend ce changement.

Gritch a remarqué un détail :

Le seigneur ne les chassait pas avant que la vieille peau du Monastère ne se mette à tousser.

Information pour le meneur : la mort prochaine du Vénérable oblige Varcan à agir. Le seigneur veut contrôler toute la montagne avant de monter au Monastère. Ses patrouilles fouillent les hauteurs, ferment les sentiers et éliminent les témoins potentiels. Les gobelins occupent précisément les zones que Varcan veut contrôler. Ses soldats les chassent afin de dégager les approches du Monastère. La maladie du Vénérable explique donc le durcissement récent des patrouilles.

Si les personnages traitent bien Gritch, il deviendra un contact précieux. À la fin, il pourra servir d'intermédiaire entre le bourg et son peuple.



LES INDICES

Trois fils conduisent au Monastère et chacun prépare la finale. Donnez les informations principales dès que les personnages accomplissent une action raisonnable. Les jets servent à éviter un coût ou à obtenir un détail de plus.

FIL SUIVI	CE QUE LES PERSONNAGES PEUVENT ÉTABLIR	CE QUE CELA PRÉPARE
La chasse aux gobelins	Elle n'a commencé que depuis la maladie du Vénérable. Les patrouilles nettoient les abords du Monastère.	Gritch comprend que Varcán prépare quelque chose. Les gobelins peuvent devenir des alliés.
La peur du bourg	Les habitants surveillent les hommes de Varcán avant de parler. Bréa a vu les derniers novices être refoulés.	Les personnages comprennent que Varcán impose ce silence et peuvent atteindre Bérulf.
Les registres du péage	Des novices, des livres, des remèdes et du courrier ont été retenus sur ordre des Durô.	Les personnages possèdent une preuve de l'asphyxie du Monastère.
Le dragon de fer	Varcán porte le même signe que le cadenas du septième livre.	Le pouvoir des Durô est lié au secret de la crypte.
La confiance du Vénérable	Il porte la clef du livre et connaît le mécanisme de la porte cachée.	Les personnages peuvent accéder à la traduction sans profaner les lieux.
L'exploration de la crypte	La traduction révèle le nom de Vrakendur, le pacte et le bluff des Durô.	La table comprend le choix final.

NOTE AU MJ

Note de meneur. La traduction demeure le seul indice indispensable à la résolution du scénario. Le registre agit pendant l'assaut : les personnages peuvent s'en servir pour retourner les hommes de Varcán contre leur seigneur. La crypte reste accessible par les autres fils de l'enquête. Si les joueurs ne trouvent pas la crypte, le Vénérable peut les aider. Il doit d'abord leur faire confiance. Un soir, sans prononcer un mot, il posera alors la main sur la troisième pierre du montant.

LE MONASTÈRE ET LA CRYPTe

Le Monastère se trouve à deux heures de marche du bourg. Pour l'atteindre, il faut suivre un chemin de pierre taillé dans la roche. Certains passages longent l'à-pic. La montée est rude en été et impraticable en hiver.

La petite enceinte protège le Monastère contre les gobelins d'altitude et les rigueurs de l'hiver.

Derrière les murs, les personnages découvrent un grand potager soigneusement entretenu. Quelques chèvres et un poulailler permettent encore aux frères de vivre. Le domaine comprend aussi une chapelle, des cellules et une bibliothèque.

Les frères ont fait vœu de pauvreté. Ils vivent de ce que la montagne leur donne, prient la Relique et laissent le monde les oublier. Personne ne leur a rendu visite depuis si longtemps qu'ils ont désappris ce que signifie accueillir quelqu'un.

Il ne reste que trois ou quatre moines. Tous sont très vieux. L'un d'eux est alité depuis l'hiver précédent et ne se relève plus.

L'arrivée de jeunes visiteurs émeut le Vénérable. Leur présence répond aux prières qu'il continuait de prononcer malgré des années de silence.

Le vieil homme ignore encore pourquoi ils sont là. Il marche lentement, appuyé sur son bâton. Les escaliers lui coûtent, mais son esprit et sa mémoire demeurent intacts. Une clef de fer pend sous sa robe, contre sa poitrine, au bout d'un lacet.

Le Vénérable ne demande qu'une chose : il faut rentrer beaucoup de bois avant l'hiver. Les frères n'en ont plus la force.

Si les personnages les aident sans rien réclamer, le Vénérable leur accordera toute sa confiance. Il pourra même les conduire vers le lieu où il refuse de descendre depuis des années.

S'ils marchendent, il les aidera malgré tout. Sa confiance restera limitée.

S'ils refusent, il demeurera courtois. Il ne leur confiera rien d'essentiel.

Le Vénérable sait depuis le printemps qu'il mourra cette saison. Son accueil calme et précis dissimule encore sa fatigue.

La Vocable de Tarvur. Utilisez ce moment si un personnage non humain porte une Vocable.

En soixante ans de lecture, le Vénérable n'a rencontré que dans les textes le cas d'une Vocable portée par un demi-orc. Certains ouvrages parlent d'un cas particulier, d'autres d'une erreur.

Lorsqu'il aperçoit la marque, il s'immobilise. Sa vieille main se lève d'elle-même. À voix basse, il demande la permission de regarder.

Sa surprise cède à l'émerveillement devant cette question qu'il croyait emporter avec lui dans la tombe.

« La Bête Pardon... sur toi. Je croyais mourir avant d'en voir une. »

Ce regard peut compter pour Tarvur, que tant de gens considèrent comme un monstre. Le vieil érudit l'observe avec émerveillement. Accordez-leur quelques secondes de silence.

La chapelle. Une vieille tenture couvre le mur du fond. Elle représente le Bon Roi et ses compagnons face à un grand dragon vert, entouré d'une nuée de gobelins. Le style est archaïque et les couleurs ont pâli. Les détails restent pourtant précis. La peur se lit sur les visages humains. Dans les yeux du dragon apparaît quelque chose qui n'appartient pas à une simple bête.

Derrière la tenture se cache une porte basse taillée dans la pierre. Elle ne possède ni poignée ni serrure apparente. Une pression sur la troisième pierre à gauche du montant suffit à l'ouvrir. Un escalier s'enfonce alors dans la roche.

La porte de Plin. Si Plin examine le mur, il repère la pierre mobile sans jet. Rappelez à son joueur que le Vénérable ne lui a peut-être pas donné la permission, puis demandez : « Est-ce que tu ouvres ? »

S'il attend, le Vénérable pourra lui montrer le mécanisme lorsqu'il lui fera confiance. S'il ouvre malgré son refus, la crypte reste accessible, mais le vieil homme lui fera moins confiance. Plin choisit ici entre satisfaire sa curiosité et respecter la parole du Vénérable.

La crypte. En bas, l'air est froid, sec et immobile. Les lieux semblent plus vieux que le Monastère. Des niches creusées dans la paroi abritent des objets de culte oubliés : calices de pierre, cierges fossilisés et encensoir de bronze noirci.

Une étagère de bois a résisté aux siècles. Sept incunables, protégés par des gaines de cuir, y sont alignés. Les six premiers sont des textes liturgiques. Le Vénérable pourrait en réciter les premières lignes de mémoire.

Le septième livre est différent. Sa gaine est plus sombre et plus épaisse. Un cadenas de fer le maintient fermé. Le métal porte le motif d'un dragon qui se mord la queue. Varcen porte le même signe autour du cou.

La clef du cadenas est celle que le Vénérable dissimule sous sa robe.

Un huitième ouvrage repose contre le livre scellé. Plus récent, il a été écrit par des frères Monastriers. Il contient une traduction patiemment annotée du septième volume. Sa couverture porte ces mots : *Le Livre du Dragon de Hurlemont*.

Aide de jeu. Remettez **Les fragments du Livre du Dragon**, reproduits avec les feuilles de personnages. Séparez les trois fragments et confiez-les à trois joueurs. Faites-les lire dans l'ordre afin que les joueurs découvrent ensemble le secret.

Ce que révèle la traduction. Le dragon se nomme **Vrakendur**. Il descend de la lignée du Grand Dragon autrefois vaincu par le Bon Roi.

Le septième livre contient son **vrai nom** ainsi que l'**invocation** capable de le contraindre. Celui qui parvient à prononcer cette formule dans la langue des dragons force Vrakendur à paraître.

La malédiction lui impose alors un serment. En échange de tout l'or de la vallée, il ne s'abattra jamais en ennemi sur le val. Il brûlera aussi quiconque tenterait de l'arracher à son protégé. Le dragon ne descend qu'une fois afin d'emporter l'or du pacte.

Le serment s'attache à **la voix qui prononce le nom** et ne dure que le temps de sa vie.

Le premier Durô conclut ce pacte. Il régna sous la protection de Vrakendur, puis mourut. Le serment s'éteignit avec lui. Depuis quatre générations, les Durô ne gouvernent plus que grâce à la légende du Dragon. Personne n'a osé mettre cette protection à l'épreuve.

L'invocation fonctionne pourtant toujours. Celui qui la prononcerait aujourd'hui rappellerait Vrakendur et deviendrait son nouveau protégé. Aux yeux des hommes, cette protection suffirait à en faire un prétendant au pouvoir. Le mensonge des Durô ne les protégerait plus.

Deux obstacles protègent ce secret. Le vrai nom est inscrit dans une matière indestructible. L'appel exige en outre une prononciation que seuls les moines maîtrisent encore.

Le Vénérable est le dernier homme capable de la dire. Il a refusé toute sa vie d'en faire usage. À ses yeux, réveiller Vrakendur serait aussi sage que provoquer une avalanche pour observer sa chute.



L'ASSAUT DU MONASTÈRE

Déclenchez cette scène lorsque Varcán apprend que les personnages sont descendus dans la crypte. Elle peut aussi commencer s'ils ont gagné la confiance du Vénérable et s'attardent trop longtemps au Monastère. Varcán agit dès qu'il comprend que l'invocation peut lui échapper.

Au petit matin ou au crépuscule, une colonne s'engage sur le chemin de l'à-pic. **Varcán la mène en personne. Bérulf l'accompagne, avec huit à dix soldats armés de torches et de haches.**

Ils viennent chercher le livre scellé et la clef portée par le Vénérable. Ils veulent également faire taire tous ceux qui ont pu lire la traduction.

Varcán exige la remise du livre et de la clef :

***Varcan, devant la porte du Monastère :** « Ouvrez. Je viens chercher ce qui appartient à ma famille. Rendez le livre et la clef. Vous redescendrez tous vivants, moines compris. Gardez-les et je prendrai l'enceinte. Alors, je ne répondrai plus de rien. »*

Varcan prévoit de tuer le Vénérable, dernier homme capable de prononcer l'invocation. Le comportement du seigneur, la traduction ou les paroles du vieil homme doivent le faire comprendre aux personnages.

Jouez la bataille comme un siège resserré autour du Monastère, dans un lieu que la table connaît désormais.

Donnez à chacun une manière de peser :

- tenir la porte;
- mettre les frères à l'abri, y compris le grabataire;
- négocier depuis le rempart afin de gagner du temps;
- combattre des soldats qui hésitent à lever leurs armes contre des moines et des envoyés du Roi.

Varcan acceptera de parler tant qu'il croira pouvoir obtenir le livre sans pertes.

L'enquête prépare cette scène. Les heures passées à comprendre Hurlémont deviennent maintenant des avantages concrets. Pour chaque vérité réellement découverte, accordez le levier correspondant. Une table qui s'est précipitée vers la crypte affrontera l'assaut sans ces ressources.

- **Les personnages ont gagné la confiance de Gritch et des gobelins.** Au moment le plus sombre du siège, une volée de flèches surgit de la forêt. Les gobelins paient leur dette et renversent le rapport de force.
- **Les personnages ont compris Bérulf.** Ils peuvent l'atteindre assez longtemps pour parler. Il ordonne à ses hommes de baisser leurs arcs et suspend le premier assaut assez longtemps pour entendre les personnages.
- **Les personnages possèdent la preuve du blocus.** Faites lire les entrées du registre devant les soldats. Demandez qui tient le livre, qui lit les noms des novices et qui regarde Bérulf pendant la lecture. Le sergent reconnaît les écritures des anciens intendants et comprend que les Durô assègent le Monastère depuis plusieurs générations. Si les personnages ont également gagné sa confiance, Bérulf pose sa hache. La moitié des soldats l'imitent. Sinon, les

hommes hésitent et refusent d'incendier la porte. Varcen perd l'initiative et doit agir lui-même.

- **Les personnages connaissent le Monastère et ont protégé les frères avant l'assaut.** Ils n'ont plus à défendre les habitants tout en tenant les murs. Toutes leurs forces peuvent se concentrer sur la porte.

Ces avantages restent facultatifs. Une enquête approfondie fournit des alliés et des arguments pendant le siège. Accordez chaque levier pour une vérité réellement découverte.

L'arme interdite : l'invocation. Les personnages ne peuvent la tenter que s'ils possèdent le livre et l'aide du Vénérable. Les inflexions draconiques ne s'improvisent pas.

Le vieil homme refuse d'être lui-même la voix du pacte. Il mourra bientôt. Hurlemont perdrait tout son or pour une protection qui s'éteindrait avec lui. S'il fait confiance aux personnages, il accepte en revanche de transmettre assez de l'invocation pour **une seule récitation guidée**.

Il décompose le texte, corrige les souffles et remplace le vrai nom par un silence pendant les répétitions. La formation de **Sœur Aveline** lui permet de noter les inflexions et d'en maintenir la cadence. Elle peut ainsi soutenir tout personnage consentant pendant l'apprentissage. Le volontaire choisi devra finalement reprendre seul le texte entier et prononcer le nom.

Avant cette dernière parole, rappelez clairement le prix révélé par la traduction : tout l'or de la vallée, puis une vie liée à Hurlemont. Demandez à chacun s'il accepte que le groupe ouvre cette voie. Demandez ensuite qui serait prêt à en porter personnellement la conséquence. La décision se prend ensemble; la dernière parole appartient au volontaire. Aucun jet ne remplace ce choix.

Si Aveline est absente, le Vénérable peut guider directement le volontaire. Aveline a besoin de son enseignement pour noter et soutenir la prononciation. La mort du dernier lecteur rendrait donc l'invocation muette. Varcen attend ce moment.

Si l'invocation est prononcée, **Vrakendur paraît**.

L'apparition révèle aussitôt le mensonge de Varcen, qui n'a jamais vu Vrakendur. Elle oblige aussi les personnages à répondre au prix annoncé dans la traduction.

***La règle du pacte, pour le meneur seulement.** La prononciation du vrai nom appelle Vrakendur. Le serment s'attache à **la voix qui prononce le nom** et prend effet au paiement complet.*

Le dragon réclame tout l'or qui se trouvait dans la vallée au moment de l'invocation. Pièce, bijou, sceau, vaisselle ou lingot : l'origine et le propriétaire n'ont aucune importance. Vrakendur sent chaque fragment d'or désigné par le pacte, y compris ceux que l'on cache ou que l'on fait franchir au col.

L'invocateur dispose jusqu'au prochain lever du soleil pour réunir le paiement. Jusqu'à cette échéance, il peut renoncer. Vrakendur repart alors en laissant l'or rassemblé, mais garde son nom en mémoire.

*Une fois le paiement accepté, l'invocateur devient le **protégé du dragon**. La protection dure tant qu'il vit et demeure lié à la vallée. Elle se défait s'il abandonne durablement Hurlemont.*

Pour Vrakendur, le pacte établit un protégé. Les habitants, eux, peuvent voir dans cette protection un droit à gouverner. Ils décideront des conséquences politiques.

Avant la récitation, exposez au joueur le prix complet : l'or de la vallée, puis une vie liée à Hurlemont. Laissez-le décider en connaissance de cause.

LA FINALE, OUVERTE

Les directions suivantes donnent au meneur les conséquences des principaux choix. Adaptez-les aux décisions prises pendant l'assaut.

FAIRE TOMBER VARCAN SANS APPELER VRAKENDUR

La protection du premier Durò s'est éteinte avec lui. Varcan défend un mensonge vieux de quatre générations. Les personnages peuvent le renverser avec les preuves, les témoins et les alliances réunis pendant l'enquête.

Le moment décisif survient lorsque l'assaut s'interrompt. Les personnages ont le registre, le témoignage du Vénérable ou la traduction. Ils peuvent montrer que les Durò ont isolé le Monastère pour empêcher quiconque de lire le secret. Ils peuvent surtout révéler que le pacte du premier Durò

est mort avec lui.

Varcan nie. Il brandit le dragon qui se mord la queue et menace encore de la colère des sommets. Si les personnages ont atteint **Bérulf**, le sergent s'avance alors entre les deux camps.

« Vous dites qu'il vous protège. Alors appelez-le. »

Si Bérulf lui demeure fidèle, Bréa peut poser cette question depuis le chemin ou un personnage peut la lancer depuis le rempart. La parole du sergent produit l'image la plus forte, mais la résolution ne dépend pas de lui.

Albine assiste au face-à-face. Varcan l'a amenée pour lui montrer comment les Durô reprennent ce qui leur appartient, ou elle est venue d'elle-même lorsqu'elle a compris que le donjon se vidait. Elle connaît toutes les réponses officielles de sa maison. Quand son père se tait, elle ne l'accuse pas. Elle demande seulement :

« Depuis quand ? »

La question d'Albine rend le mensonge personnel et fragilise Varcan devant les siens. Les personnages doivent encore présenter les faits et faire tomber son autorité.

Varcan invoque l'interdit, la tradition ou le danger pour la vallée afin d'éviter l'épreuve. Faites reposer l'issue sur la réaction des témoins : qui exécute encore son prochain ordre ? Les soldats qui ont lu le registre savent désormais ce qu'ils protégeaient. Les habitants voient comment les Durô ont utilisé leur peur pour gouverner.

La domination des Durô peut se briser de trois manières.

- **Varcan est capturé.** Les personnages ne peuvent pas le juger. Ils le remettent, avec les preuves, au premier officier de la Couronne compétent.
- **Varcan est chassé.** Il fuit avec quelques fidèles ou franchit seul le col. Il reste dangereux, peut-être même récurrent, mais il ne commande plus à Hurlemont.
- **Varcan meurt pendant l'assaut.** Traitez sa mort dans le silence. Bérulf pose son arme et Bréa regarde le donjon. La vallée vient de perdre un tyran et le seul pouvoir qu'elle connaissait.

Le sort d'Albine dépend de celui de Varcan et de ses propres décisions. S'il est capturé, elle peut témoigner sur ses comptes ou choisir le silence. S'il fuit, elle peut le suivre ou rester à Hurlemont. S'il meurt, les habitants décident de la place qu'ils accordent encore au nom de Durô.

La désignation d'un successeur appartient aux habitants. Une fois les armes baissées, **ils décident de l'arrangement provisoire**. Bérulf maintient les soldats hors des maisons. Bréa et quelques chefs de foyer ouvrent les réserves du donjon, organisent la garde et préparent le passage d'un représentant de la Couronne.

Le livre scellé reste au Monastère. Le Vénérable en confie la garde aux derniers frères et fait porter à son ordre une demande urgente de relève. S'il survit, il peut finir l'hiver sans attendre une attaque. Les personnages emportent la preuve du blocus et une copie de la traduction.

Au terme de cette voie, le pouvoir des Durò est tombé. Hurlemont conserve son or. Personne n'est lié à Vrakendur. Le dragon reste dans la montagne et la vallée doit apprendre à vivre sans son ombre.

APPELER VRAKENDUR

Les personnages invoquent le dragon. Vrakendur paraît et propose son marché. S'ils l'acceptent, il leur donne jusqu'au prochain lever du soleil pour réunir tout l'or qui se trouvait dans la vallée lors de l'invocation.

Le dragon attend sur le donjon pendant que Hurlemont apporte son dû. Varcane tente de retenir son trésor. Vrakendur révèle le mensonge sans intervenir. Les personnages, Bérulf et les habitants doivent alors décider qui commande encore dans la vallée.

Lorsque le dernier fragment d'or est livré, Vrakendur le fond en une masse unique et l'emporte. Le pacte se noue à cet instant.

Vrakendur accorde sa protection à l'invocateur. Les montagnards doivent alors décider quelle autorité ils reconnaissent à ce pacte et quelle place ils donnent à son bénéficiaire.

La domination des Durò s'effondre tandis que Hurlemont perd son or. Le nouveau protégé doit rester dans la vallée s'il veut conserver la parole du dragon.

SAUVER CE QUI PEUT L'ÊTRE

Les personnages sauvent les livres et se retirent. Ils emportent les incunables sans livrer la dernière bataille. Ils couvrent la retraite des frères. Varcane conserve sa vallée, mais perd le livre et l'avenir qu'il préparait.

Les personnages abandonnent le Vénérable à Varcane. Le seigneur s'empare du vieil homme et de sa clef. Il obtient enfin le livre et fait disparaître le dernier témoin. La vallée retombe sous son contrôle.

Dès la première scène, sous les murs, les personnages ont vu ce dont Varcen était capable.

À la fin, demandez à chaque joueur ce que son personnage estime avoir sauvé et ce qu'il regrette d'avoir laissé derrière lui.

***Albine après la crise.** Les habitants décident de la place qu'elle conserve à Hurlemont. Si Vrakendur paraît, Albine découvre que le dragon ignore jusqu'au nom de son père; le mythe dynastique des Duró s'effondre. Si Varcen conserve le bourg et perd seulement le livre, elle demeure l'héritière d'un pouvoir affaibli. Déterminez son avenir à partir de ses choix pendant la crise et de la réaction des habitants.*

VRAKENDUR

Réservez cette section au moment de l'invocation. Vrakendur échappe aux moyens de personnages débutants. Jouez la scène comme une négociation sous une menace immédiate.

L'air se refroidit. Le vent qui hurle sans cesse dans la vallée s'arrête pour la première fois de mémoire d'homme. Les chevaux hurlent. La lumière prend une teinte inconnue.

Vrakendur se pose devant le Monastère. Son corps domine l'enceinte et ses ailes masquent une partie du ciel. Il fixe l'invocateur avec l'impatience d'une créature arrachée à son sommeil.

Vrakendur fixe aussitôt celui qui a parlé.

« Toi. Tu as dit mon nom. »

Le silence dure trop longtemps.

« Personne ne le dit sans payer. Voici le seul marché : tout l'or qui reposait sous ces montagnes lorsque tu m'as appelé. En échange, je ne m'abattrai pas sur ce val. Je brûlerai quiconque tentera de te l'arracher. »

« Si tu acceptes, rassemble mon dû avant que le soleil se lève de nouveau. Je saurai ce qui manque. Tant que la dernière parcelle ne m'aura pas été livrée, aucune parole ne nous liera. »

« Tu peux refuser. Je repartirai sans ton or. Mais je garderai ton nom. Un jour, je m'en souviendrai. »

« Choisis. Je ne devrais pas être ici. Toi non plus. »

Note de meneur. Jouez Vrakendur pressé de repartir vers les sommets. La malédiction limite sa violence immédiate. Il traite uniquement avec l'invocateur et appliquera le pacte à la lettre.

TOUT L'OR DE LA VALLÉE

Jouez cette scène si le pacte est accepté. Faites apparaître le prix à travers quelques gestes précis : l'annonce publique, la procession, le refus de Varcen et la fonte de l'or.

Le dragon attend

Vrakendur quitte le Monastère sans reprendre les airs vers les sommets. Il descend au-dessus du bourg et se pose sur la tour du donjon. Les lauzes glissent sous ses griffes. La pierre gémit. Le siège des Durô devient le perchoir de la créature dont ils ont usurpé le nom.

Vrakendur reste sur le donjon pendant que les habitants rassemblent le paiement.

Les habitants sortent peu à peu. Ils lèvent les yeux vers le donjon, puis vers les personnages. Ils comprennent que quelqu'un a parlé au Dragon. Ils ignorent encore ce qu'on a promis en leur nom.

Donnez la parole à l'invocateur. Demandez au joueur comment il annonce aux habitants le prix promis en leur nom.

Ce que Hurlemont apporte

La collecte prend la forme d'une procession.

Varcan possède la plus grande part de l'or. Son trésor contient les taxes, les amendes et les réserves accumulées par sa famille. Les marchands apportent leurs pièces de garantie. Quelques familles ont une alliance, un bijou transmis ou les restes d'une dot. Les personnages doivent également livrer l'or qu'ils portaient lorsque Vrakendur a été appelé.

Hurlemont est pauvre. La plupart des habitants apportent une alliance, un bijou transmis ou quelques pièces gardées pour l'hiver. Chaque objet livré représente une part importante de leurs réserves.

Bréa arrive parmi les premiers. Elle pose une mince alliance sur la pierre et retire sa main.

« J'avais déjà payé les Durô. Cette fois, au moins, je saurai à qui. »

Bréa acquitte sa part sans approuver la décision des personnages. Laissez sa réplique exprimer ce qu'elle en pense.

Le cuivre, l'argent, les bêtes et les récoltes restent aux habitants. Hurlemont perd son trésor, ses dots, ses réserves de commerce et les objets gardés pour les mauvais hivers. Le bourg pourra se nourrir, mais manquera de ressources pour commercer et affronter une crise.

L'or que Varcan retient

Varcan refuse d'abord d'ouvrir son trésor. Il comprend mieux que quiconque que le pacte n'existera pas tant que le prix restera incomplet. Garder une seule pièce lui paraît être sa dernière chance de sauver son pouvoir.

Choisissez une seule résistance de Varcan : il se barricade dans le donjon, nie l'existence de ses coffres ou fait sortir une cassette par un passage de service. Résolvez cette opposition en une scène.

Au moment où Varcan affirme que tout a été livré, Vrakendur tourne lentement la tête vers une pierre du mur, une cave ou l'homme qui emporte la cassette.

« Il en manque. »

Vrakendur indique l'or caché, puis attend. Les habitants découvrent que Varcan dissimulait son trésor pendant qu'ils livraient leurs alliances et leurs économies. Son autorité se brise publiquement.

Si Bérulf a rompu avec lui pendant l'assaut, il ouvre lui-même le trésor. Sinon, les personnages doivent convaincre les soldats et les habitants de cesser d'obéir. Le registre du péage, s'ils l'ont trouvé, prend ici une dernière valeur : il montre que l'or du donjon a été accumulé par les mêmes hommes qui ont condamné le Monastère.

Albine possède la seconde clef du trésor. Si les personnages s'adressent à elle, demandez-lui de choisir ouvertement. En ouvrant, elle oblige sa famille à payer sa part. En gardant la clef, elle soutient la dynastie en connaissance de cause.

Varcan peut survivre à cette scène, mais son coffre est ouvert devant les habitants et son mensonge devient public. Vrakendur réserve son attention à l'invocateur.

Le paiement

Lorsque tout l'or est enfin réuni sur la place, Vrakendur descend du donjon.

Il approche son museau du monceau et exhale une chaleur croissante. Les pièces rougissent. Les bijoux s'affaissent. Les sceaux, les anneaux et les lingots coulent les uns dans les autres.

La place reste silencieuse pendant que les bijoux et les souvenirs de plusieurs générations se fondent dans le monceau.

L'or forme bientôt une masse unique, irrégulière et brillante, que Vrakendur saisit dans une serre.

Alors seulement, il regarde l'invocateur et prête serment :

« Le prix est entier. Écoute ma parole. Tant que tu vivras et tiendras ce val, je ne m'abattrai pas sur lui. Celui qui tentera de te l'arracher me trouvera sur sa route. »

Le vent reprend dans la vallée.

Vrakendur déploie ses ailes. Avant de partir, il incline la tête vers son nouveau protégé.

« À bientôt, petite voix. »

Il remonte vers les sommets avec l'or de Hurlemont.

Une tache noire et vitrifiée demeure sur la place, à l'endroit où l'or a fondu.

Si le paiement échoue

Si les personnages renoncent ou refusent de contraindre un habitant à livrer son bien, Vrakendur ne prend pas l'or déjà rassemblé.

« *Le prix n'est pas entier. Il n'y a pas de parole.* »

Vrakendur repart et laisse l'or sur la place. Les habitants peuvent reprendre leurs biens, mais tous ont entendu la demande du dragon et vu qu'il ignorait Varcen. Le seigneur peut tenter de conserver son titre ; son bluff est désormais public.



LE RAPPORT

Six semaines plus tard, les survivants retrouvent Dame Mireille Caldebec dans la même salle. Une feuille blanche attend sur son bureau. Si un personnage est resté à Hurlemont, sa chaise demeure vide et son témoignage écrit repose devant elle.

Caldebec ouvre le rapport avec cinq questions.

1. **Qu'a fait Varcen Durô, et qu'est-ce qui le prouve ?**
2. **Que sont devenus le Vénérable, les frères et les livres ?**
3. **Qu'avez-vous compris des gobelins que l'on chassait ?**
4. **Qui décide aujourd'hui à Hurlemont ?**
5. **Que demandez-vous maintenant au Royaume ?**

Répartissez les questions entre les joueurs ; à quatre, l'un d'eux en prendra deux. Laissez les autres compléter ou contredire. Les réponses montrent ce que chacun a retenu de la mission.

Les réponses déterminent les premières mesures du Royaume. Si la route est libre, des Monastriers et un représentant de la Couronne partent pour Hurlemont dans les jours suivants. Si Varcen a fui, les preuves permettent de le poursuivre tout en reconnaissant la part prise par les habitants. S'il tient encore le bourg, le Majistère prépare une nouvelle intervention. Si Vrakendur a été appelé, Caldebec fait consigner chaque mot du pacte et refuse de lui donner valeur de titre nobiliaire.

Si Albine est restée à Hurlemont, Caldebec demande quelle place les habitants lui ont réellement donnée. Une clef et une filiation ne lui accordent aucun droit par elles-mêmes.

Myrcéa et Tarvur rendent ensemble le travail de leur stage. Aveline adresse une copie à son ordre. Plin et Kesh sont inscrits parmi les auteurs du rapport. Les cinq personnages répondent ensemble des décisions prises à Hurlemont.

Caldebec relit la feuille. Puis elle la signe.

« Vous êtes partis avec un papier qui vous autorisait à regarder. Vous revenez avec des raisons d'agir. C'est là que les ennuis commencent. »

CONTINUER DANS LES TERRES

Si cette histoire vous a plu, la campagne des Terres de l'Éternelle commence avec la **Saison 1, Le Siècle des Routes**. Vous pouvez y reprendre ces personnages de niveau 1. Myrcéa et Tarvur poursuivent leur stage; Caldebec peut renouveler le mandat d'Aveline, de Plin et de Kesh pour garder l'équipe réunie.

Si un personnage a conclu le pacte de Vrakendur, son joueur choisit avant la suite. En restant à Hurlemont, le personnage devient une figure récurrente de la campagne et le joueur en crée un nouveau. En reprenant la route, il perd la protection du dragon dès qu'il abandonne durablement la vallée. Le choix final appartient au joueur.

La campagne se poursuit en quatre saisons, jusqu'au Conclave qui décidera de l'avenir de la Couronne.

Le **Guide du Monde** décrit les peuples, les fêtes, la géographie et la foi des Terres. Il est raconté par ceux qui les ont parcourues.

Le Dragon de Hurlemont restera gratuit et libre de partage. Faites-le jouer.



PARTIE III

CARACTÉRISTIQUES

ANNEXE · CARACTÉRISTIQUES

Cette annexe réunit toute la mécanique utile au meneur. Chaque personnage et chaque adversaire est proposé pour le système d20 (règles de troisième édition) et pour la cinquième édition. Utilisez la version choisie par votre table. Les valeurs maintiennent une tension adaptée à une première partie sans provoquer de morts injustes.

Petit lexique, pour qui découvre : PV points de vie, CA classe d'armure (plus c'est haut, plus on est dur à toucher), DD degré de difficulté d'un jet. Une réussite se joue en additionnant un dé à vingt faces et un bonus, et en atteignant le DD.

LES CINQ PERSONNAGES JOUEURS

MYRCÉA SERANTHOS · LA FILLE DU VIGNOBLE

Rôle : combattante résistante et interlocutrice face aux puissants.

Version d20 · Humaine, Guerrière 1 - Caractéristiques : For 15 (+2) · Dex 13 (+1) · Con 12 (+1) · Int 10 · Sag 12 (+1) · Cha 14 (+2) - **PV** 11 · **CA** 17 (cotte de mailles, Dex +1) · **Init** +1 · **Vitesse** 6 m (9 sans armure) - **Sauvegardes :** Vig +3 · Réf +1 · Vol +1 - **Attaque :** BBA +1 · épée longue +3 (1d8+2, 19-20/×2) · arc court +2 (1d6) - **Compétences clés :** Diplomatie +6, Intimidation +4, Psychologie +3, Équitation +3 - **Dons :** Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée longue) - **Équipement :** cotte de mailles, épée longue, arc court et 20 flèches, cape de voyage, sauf-conduit du Majistère, une bourse mieux garnie que celle des autres.

Version cinquième édition · Humaine, Guerrière (historique : Noble) - Caractéristiques : For 15 (+2) · Dex 12 (+1) · Con 13 (+1) · Int 10 · Sag 12 (+1) · Cha 14 (+2) - **PV** 11 · **CA** 16 (cotte de mailles) · **Init** +1 · **Bonus de maîtrise** +2 - **Jets de sauvegarde maîtrisés :** Force, Constitution - **Compétences maîtrisées :** Persuasion +4, Intimidation +4, Perspicacité +3, Histoire +2 - **Style de combat :** Duel (+2 aux dégâts à une main). **Second souffle** (1d10+1 PV, 1/repos). - **Attaques :** épée longue +4 (1d8+4) · arc court +3 (1d6+1) - **Équipement :** cotte de mailles, épée longue, arc court et 20 flèches, sceau de sa maison, sauf-conduit, bourse de 25 po.

TARVUR · L'HOMME DU CIRQUE

Rôle : combattant robuste, intimidation et langue gobeline.

Version d20 · Demi-orc, Barbare 1 - Caractéristiques : For 17 (+3) · Dex 13 (+1) · Con 14 (+2) · Int 8 (-1) · Sag 10 · Cha 8 (-1) - **PV** 14 · **CA** 15 (armure de cuir cloutée, Dex +1) · **Init** +1 · **Vitesse** 9 m - **Sauvegardes :** Vig +4 · Réf +1 · Vol +0 - **Attaque :** BBA +1 · hache à deux mains +4 (1d12+4, ×3) · lancer de javeline +2 (1d6+3) - **Rage** (1/jour, 5 rounds) : +2 aux attaques et dégâts, +2 PV/niveau, +2 Volonté, -2 CA. - **Capacités :** vision dans le noir 18 m, sang orc. - **Compétences clés :** Intimidation +3, Survie +2, Écoute +2. **Langues :** commun, orque, gobelin. - **Équipement :** armure de cuir cloutée, hache à deux mains, trois javelines, un vieux foulard du Cirque Delubu qu'il garde sur lui.

Version cinquième édition · Demi-orc, Barbare (historique : Artiste de foire) - Caractéristiques : For 16 (+3) · Dex 13 (+1) · Con 15 (+2) · Int 8 (-1) · Sag 10 · Cha 10 - **PV** 14 · **CA** 13 (sans armure : 10 + Dex + Con) · **Init** +1 · **Bonus de maîtrise** +2 - **Jets de sauvegarde maîtrisés :** Force, Constitution - **Compétences maîtrisées :** Intimidation +2, Athlétisme +5, Survie +2, Représentation +2 - **Rage** (2/jour) : +2 aux dégâts de mêlée, résistance aux dégâts tranchants, perforants et contondants, avantage aux jets de Force. - **Capacités :** vision dans le noir 18 m, Endurance implacable, Acharnement. **Langues :** commun, orque, gobelin. - **Attaques :** hache à deux mains +5 (1d12+3) · javeline +5 (1d6+3) - **Équipement :** hache à deux mains, quatre javelines, sac d'artiste, le foulard du Cirque.

PLIN CABOSSE · LE GNOME QUI TOUCHE À TOUT

Rôle : exploration, mécanismes, pièges et accès à la crypte.

Version d20 · Gnome, Roublard 1 - Caractéristiques : For 8 (-1) · Dex 15 (+2) · Con 14 (+2) · Int 14 (+2) · Sag 12 (+1) · Cha 10 - **PV** 8 · **CA** 16 (armure de cuir, Dex +2, taille P +1) · **Init** +2 · **Vitesse** 6 m - **Sauvegardes :** Vig +2 · Réf +4 · Vol +1 (+2 contre les illusions) - **Attaque :** BBA +0 · dague +2 (1d4-1, 19-20/×2) · arbalète légère +3 (1d6, taille P : 1d4) - **Attaque sournoise** +1d6. - **Capacités :** vision nocturne, +2 aux jets d'écoute, familier des mécanismes. - **Compétences clés :** Désamorçage/Crochetage +6, Fouille +6, Escamotage +4, Art de la mécanique +6, Détection +3 - **Équipement :** armure de cuir, dague, arbalète légère, trousse de crochetage, outils de bricoleur, une loupe, un carnet plein de croquis de machines.

Version cinquième édition · Gnome, Roublard (historique : Artisan de guilde) - Caractéristiques : For 8 (-1) · Dex 16 (+3) · Con 14 (+2) · Int 15 (+2) · Sag 12 (+1) · Cha 10 - **PV** 10 · **CA** 14 (armure de cuir) · **Init** +3 · **Bonus de maîtrise** +2 - **Jets de sauvegarde maîtrisés :**

Dextérité, Intelligence - **Compétences maîtrisées** : Investigation +6, Perception +3, Escamotage +5, Outils de voleur +7, Bricolage +4 (*Expertise double la maîtrise sur Investigation et les outils de voleur*) - **Attaque surnoise** 1d6. **Expertise** (outils de voleur, Investigation). - **Capacités** : vision dans le noir, Ruse gnome (avantage aux sauvegardes Int/Sag/Cha contre la magie). - **Attaques** : dague +5 (1d4+3) · arbalète légère +5 (1d8+3) - **Équipement** : armure de cuir, dague, arbalète légère, outils de voleur, outils de bricoleur, la loupe et le carnet.

SŒUR AVELINE · LA NOVICE DES MONASTRIERS

Rôle : soins, soutien et connaissance de la religion.

Version d20 · Humaine, Prêtresse 1 (de la Relique) - Caractéristiques : For 10 · Dex 12 (+1) · Con 13 (+1) · Int 11 · Sag 15 (+2) · Cha 13 (+1) - **PV** 9 · **CA** 16 (cotte de mailles légère, Dex +1) · **Init** +1 · **Vitesse** 6 m - **Sauvegardes** : Vig +3 · Réf +1 · Vol +4 - **Attaque** : BBA +0 · masse d'armes +0 (1d8) · fronde +1 (1d4) - **Sorts (par jour)** : 3 oraisons + 2 sorts de niveau 1. Typiques : *soins légers, bénédiction, sanctuaire*. **Renvoi des morts-vivants**. - **Domaines** : Guérison, Protection. - **Compétences clés** : Concentration +4, Connaissance (religion) +4, Psychologie +5, Premiers secours +6 - **Équipement** : robe et cotte légère, symbole de la Relique, masse d'armes, fronde, trousse de soins, un petit livre de prières usé.

Version cinquième édition · Humaine, Clerc (domaine de la Vie; historique : Acolyte) - Caractéristiques : For 11 · Dex 12 (+1) · Con 13 (+1) · Int 10 · Sag 15 (+2) · Cha 13 (+1) - **PV** 9 · **CA** 18 (cotte de mailles + bouclier) · **Init** +1 · **Bonus de maîtrise** +2 - **Jets de sauvegarde maîtrisés** : Sagesse, Charisme - **Compétences maîtrisées** : Médecine +4, Religion +2, Perspicacité +4, Persuasion +3 - **Sorts** : DD de sauvegarde 12, +4 à toucher. Sortilèges connus : *stabilisation, flamme sacrée, lumière*. Sorts de niveau 1 préparés : *soin des blessures, bénédiction, sanctuaire*. **Disciple de la vie** (soins majorés). - **Attaques** : masse d'armes +2 (1d6) · flamme sacrée (DD 12 Dex, 1d8) - **Équipement** : cotte de mailles, bouclier, masse d'armes, symbole sacré de la Relique, sac d'acolyte, le livre de prières.

KESH · L'ENFANT DES ROUTES

Rôle : observation, discrétion et combat à distance.

Version d20 · Humaine, Rôdeuse 1 (Renécable) - Caractéristiques : For 12 (+1) · Dex 15 (+2) · Con 13 (+1) · Int 12 (+1) · Sag 14 (+2) · Cha 8 (-1) - **PV** 10 · **CA** 15 (armure de cuir cloutée, Dex +2) · **Init** +2 · **Vitesse** 9 m - **Sauvegardes** : Vig +3 · Réf +2 · Vol +2 - **Attaque** : BBA +1 · arc long +3 (1d8, ×3) · épée courte +2 (1d6+1, 19-20/×2) - **Ennemi juré** : humanoïdes (humains) (+2 aux jets contre eux). Kesh connaît les chasseurs et les hommes de main des routes. (*Le style de combat du rôdeur ne vient qu'au niveau 2.*) - **Compétences clés** : Détection +6, Écoute +6,

Psychologie +5, Discrétion +6, Survie +6, Fouille +5 - **Équipement** : armure de cuir cloutée, arc long et 40 flèches, épée courte, cape grise passe-partout, de quoi crocheter une serrure simple, l'habitude de dormir d'un œil.

Version cinquième édition · Humaine, Rôdeuse (historique : Enfant des rues) - Caractéristiques : For 12 (+1) · Dex 16 (+3) · Con 13 (+1) · Int 11 · Sag 14 (+2) · Cha 10 - **PV** 11 · **CA** 15 (armure de cuir cloutée : 12 + Dex) · **Init** +3 · **Bonus de maîtrise** +2 - **Jets de sauvegarde maîtrisés** : Force, Dextérité - **Compétences maîtrisées** : Perception +4, Discrétion +5, Perspicacité +4, Survie +4, Investigation +2 - **Ennemi juré** (humanoïdes : humains), **Explorateur né**. Kesh connaît les chasseurs et les hommes de main des routes. (Le style de combat de la rôdeuse ne vient qu'au niveau 2 : à ce niveau, elle n'en a pas encore.) - **Attaques** : arc long +5 (1d8+3) · épée courte +5 (1d6+3) - **Équipement** : armure de cuir, arc long et carquois, deux épées courtes, sac d'exploration, la cape grise.

LES ADVERSAIRES ET FIGURES

SERGEANT BÉRULF

d20 : PV 16 · CA 15 · BBA +2 · épée longue +3 (1d8+1) · Vig +4, Réf +1, Vol +1. **Moral** : rompt si deux soldats tombent ou si le sauf-conduit est brandi avec aplomb. **5e** : CA 15 · PV 22 · épée longue +4 (1d8+2) · Perception passive 12. Les soldats suivent sa décision de poursuivre ou de rompre le combat.

SOLDATS DE HURLEMONT

d20 : PV 11 · CA 14 · lance +2 (1d6+1) · Vig +2, Réf +0, Vol +0. Moral fragile hors des murs. **5e** : CA 14 · PV 11 · lance +3 (1d6+1) · Perception passive 10. Se débandent si Varcan tombe, si trois des leurs sont hors de combat, ou face au dragon.

GRITCH (GOBELIN)

d20 : PV 5 · CA 13. Fuit à la moindre menace directe. **5e** : CA 13 · PV 7. Utilisez Gritch comme informateur et comme guide.

VARCAN DURÔ, DIT LE DRAGON

Varcan commande ses hommes, concentre ses efforts sur le Vénérable et la clef, puis négocie ou se replie s'il se retrouve acculé. **d20** : PV 44 · CA 16 (plates partielles) · BBA +5 · hache de guerre +6 (1d10+4, ×3) · Vig +6, Réf +3, Vol +3. Acculé, blessé, ou face au dragon, il négocie ou il rompt. **5e** : CA 16 · PV 52 · hache à deux mains +5 (1d12+3) · Multiattaque (2 coups) · sauvegardes For +5, Con +4 · Perception passive 12. Combat froid et calculé, jamais suicidaire.

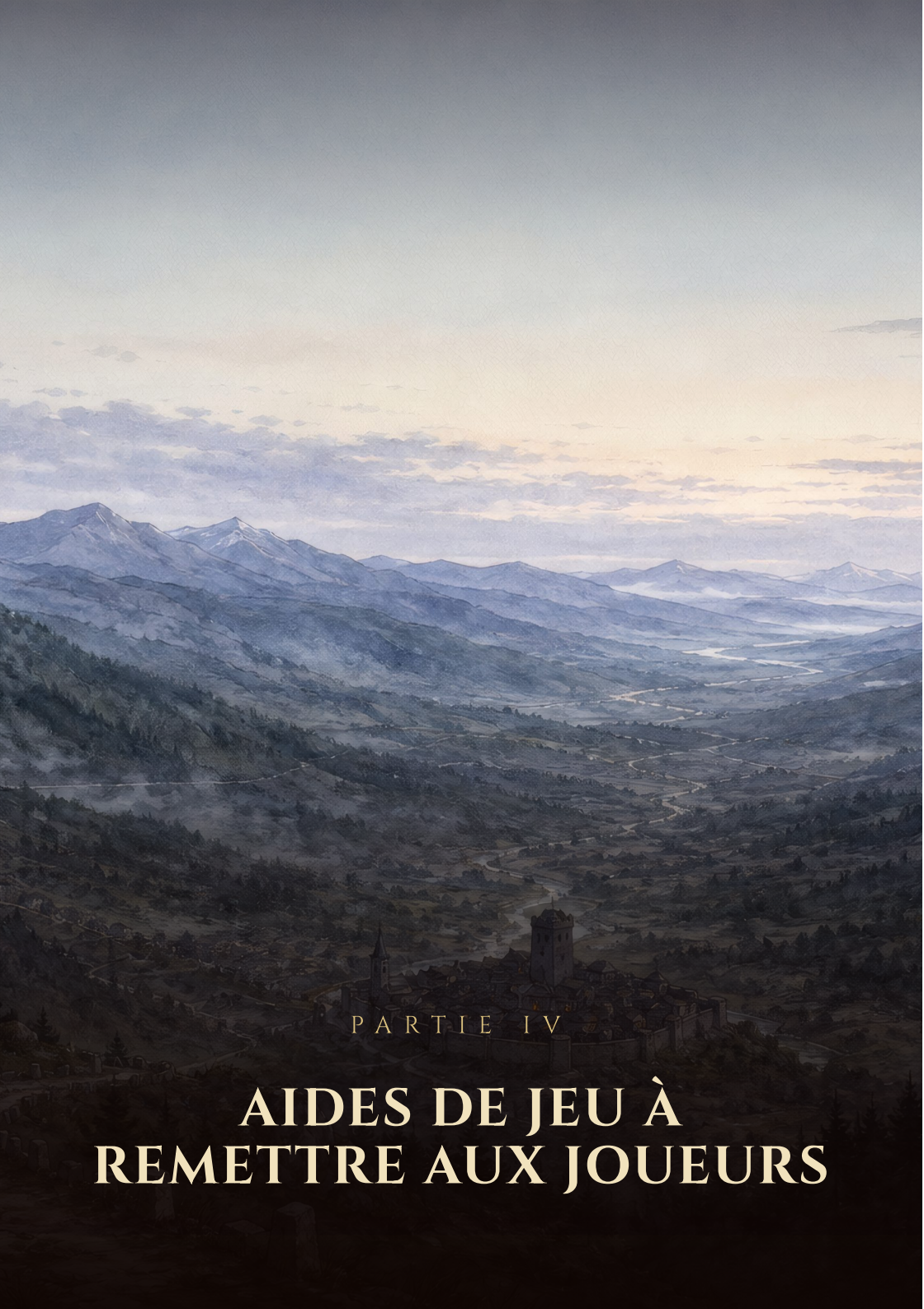
VRAKENDUR, LE DRAGON

Vrakendur reste hors de portée d'un groupe de niveau 1. Ses attaques servent uniquement à imposer une décision rapide; il cesse de frapper dès que les personnages répondent. **d20** : PV 180 · CA 21 · morsure +12 (2d8+8) · souffle de feu (cône 15 m, 6d8, Réflexes DD 18 pour la moitié). Il exige une réponse immédiate. **5e** : CA 19 · PV 180 · morsure +10 (2d10+6) · souffle de feu (cône 12 m, DD 18 Dex, 12d6, moitié si réussite, 1/1d4 rounds). Sa seule présence est un jet de Sagesse (DD 15) pour ne pas être frappé de terreur.

LES JETS UTILES

Traduction des degrés de difficulté d'un système à l'autre. En d20, un DD moyen tourne autour de 15; en cinquième édition, autour de 12 à 15. Les valeurs ci-dessous sont déjà converties.

SITUATION	D20	5E
Convaincre Bérulf de laisser filer Gritch	Diplomatie/Intimidation DD 13	Persuasion/Intimidation DD 12
Retarder Varcan en parlant depuis le rempart (chaque réussite = une exigence, une menace, un délai gagné)	Diplomatie DD 15	Persuasion DD 13
Tenir la porte du Monastère barrée	Force DD 14	Force (Athlétisme) DD 13
Lire la peur d'un montagnard, sentir un mensonge	Psychologie DD 12	Perspicacité DD 12
Rentrer le bois du Vénérable	pas de jet, une scène	pas de jet, une scène



PARTIE IV

AIDES DE JEU À REMETTRE AUX JOUEURS

À REMETTRE PENDANT
L'ENQUÊTE

LE REGISTRE DE L'ANCIEN PÉAGE

QUARANTE ET UN ANS PLUS TÔT

Frères Lucain et Marel, ordre des Monastriers. Lettres d'obédience pour le Monastère de Hurlémont. Entrée refusée sur ordre de sire Durô. Lettres remises au donjon.

VINGT-SIX ANS PLUS TÔT

Caisse de livres, remèdes et cierges adressée au Monastère. Retenue pour vérification. Transporteur renvoyé.

NEUF ANS PLUS TÔT

Quatre plis scellés descendus du Monastère. Remis à l'intendant du seigneur. Aucun droit de sortie acquitté.

TROIS ANS PLUS TÔT

Chemin du Monastère fermé aux voyageurs religieux jusqu'à nouvel ordre. Motif : sécurité du val.

EN MARGE

Les quatre entrées portent les paraphes de trois intendants différents.

À SÉPARER EN TROIS FRAGMENTS

LE LIVRE DU DRAGON

FRAGMENT I · LE NOM

Le dragon des sommets se nomme **Vrakendur**. Le septième livre contient son vrai nom et l'invocation qui le contraint. Une récitation prononcée selon les inflexions draconiques le force à paraître. Un profane qui se contente de lire les signes n'obtient rien.

FRAGMENT II · LE PRIX

Vrakendur promet de ne jamais s'abattre en ennemi sur le val et de brûler quiconque tenterait de l'arracher à son protégé. En échange, il exige **tout l'or de la vallée**. Son serment s'attache à la voix qui prononce le nom et s'éteint avec elle.

FRAGMENT III · LE MENSONGE

Le premier Durô conclut le pacte, paya l'or et régna sous la protection du dragon. Il mourut. Le serment mourut avec lui. Depuis quatre générations, ses descendants gouvernent grâce à une protection qui n'existe plus. L'invocation fonctionne pourtant encore.

NOTE D'UNE MAIN RÉCENTE

Le Vénérable est le dernier lecteur capable d'en transmettre la prononciation.

PORTE D'ENTRÉE

LE DRAGON DE HURLEMONT

« Ici le vent ne s'arrête jamais. Les anciens disent qu'il porte la voix du Dragon. »

Un premier soir de jeu dans les Terres de l'Éternelle, pensé pour qui n'y a jamais joué. Une vallée fermée, un seigneur qui garde un secret, un vieux moine qui va mourir, et un dragon qu'il vaudrait mieux ne pas réveiller.

Le monde tient en deux pages, les personnages sont fournis, la mécanique est donnée en deux systèmes.

SCÉNARIO D'INITIATION · UNE SÉANCE · 4 À 5
JOUEURS · JOUABLE EN D20 ET EN CINQUIÈME
ÉDITION · GRATUIT, LIBRE DE PARTAGE

UNE SÉANCE · PERSONNAGES FOURNIS · JOUABLE
EN D20 ET EN CINQUIÈME ÉDITION

LES TERRES DE L'ÉTERNELLE ·
TERRESDELETERNELLE.FR