



DEVINETTE POUR DEUX TÊTES

AVENTURE POUR QUATRE PERSONNAGES DE NIVEAU 2–
3 POUR DUNGEONS & DRAGONS

CRÉDITS

THE ETTIN'S RIDDLE

Auteur : JD Wiker

Relecture (version anglaise) : Sue Cook

Graphisme : Sean Glenn, Cynthia Flieg

Développement Web : Mark A. Jindra

Remerciements particuliers à Ed Clark

Traduction : Philippe Aubé

Basé sur le jeu original DUNGEONS & DRAGONS® de E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition du jeu DUNGEONS & DRAGONS conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker et Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission.

To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A.



PRÉSENTATION

Un ettin terrorise depuis quelques temps le village de Neuf-Catel, déroband le bétail et détruisant les maisons (mettant en charpie quiconque cherche à l'en empêcher). Parallèlement, une mystérieuse devinette est apparue sur les murs du temple local de Héronéus. Cette énigme indique comment vaincre l'ettin.

Devinette pour deux têtes est une aventure pour DUNGEONS & DRAGONS. Elle est adaptée à des personnages de niveau 2 à 3. Les Pjs devraient, à l'issue de cette aventure, atteindre les niveaux 3 à 4. Modifiez l'aventure comme vous le souhaitez si vous désirez la jouer avec un groupe très important, très restreint, de niveau supérieur ou inférieur.

PRÉPARATION

En qualité de MD, vous aurez besoin d'un exemplaire du MANUEL DES JOUEURS. Disposer du GUIDE DU MAÎTRE et du MANUEL DES MONSTRES vous permettra de mieux profiter de ce scénario, mais ils ne sont pas obligatoires.

Un texte sur fond gris contient des informations destinées aux joueurs. Vous pouvez le leur lire tel quel ou en le modifiant à votre convenance. Les caractéristiques des monstres et des Personnages non joueurs (PNJ) sont fournies pour chaque rencontre sous forme abrégée.

INTRODUCTION

Il y a un peu plus de deux ans, un groupe d'aventuriers a appris que les habitants d'un petit hameau avaient dû abandonner leurs foyers. Un sorcier maléfique s'était installé dans la tour qui surplombait le village. Ces aventuriers ont affronté le sorcier dans son repaire et l'ont vaincu. Néanmoins, cela n'alla pas sans de lourdes pertes. Il n'y eut que deux survivants chez les aventuriers. L'un des deux survivants était un jeune prêtre appelé Kyrnyn. Pendant le combat, le maléfique sorcier, nommé Stondylus, transforma Kyrnyn en ettin. Sous l'effet d'un sort de charme, le prêtre aida alors le sorcier à massacrer ses compagnons. Après la défaite du sorcier, le camarade survivant de Kyrnyn, un jeune roubleard appelé Hartmund, promit à son ami d'aller chercher de l'aide. Il conseilla à Kyrnyn de se cacher, de façon qu'on ne le prenne pas pour un véritable ettin. Kyrnyn n'a plus jamais eu de nouvelles d'Hartmund...

Quand Kyrnyn s'est retrouvé sans nourriture, il a commencé à chasser la faune sauvage des environs. Rapidement, il épuisa les ressources de la zone de la tour du sorcier. Cela le poussa à chasser plus loin. Il rencontra bien un chasseur de temps en temps, mais comprit rapidement que s'ils ne s'enfuyaient pas immédiatement devant lui, il valait mieux tourner lui-même les talons. Catel et sa tour sont devenus son repaire.

Rapidement, Kyrnyn a commencé à attirer l'attention des

monstres des alentours. Ces créatures (des orques et des ogres) avaient été initialement recrutés par le sorcier pour former la garnison de sa tour. Les aventuriers du groupe de Kyrnyn parvinrent à les attirer dans une autre partie de la forêt pendant qu'ils attaquaient le sorcier.

L'ettin fut approché par une bande d'orques cherchant du muscle pour leurs raids à venir (notamment contre le nouveau village fondé par les anciens habitants de Catel). Il fondit violemment sur les orques, utilisant la toute nouvelle puissance de son corps transformé.

Quand les orques survivants recrutèrent des ogres pour le vaincre, Kyrnyn découvrit que sa sauvagerie était bien plus grande qu'il ne l'avait jamais rêvé. Sa seconde tête, qu'il ne voyait que comme une paire d'yeux et d'oreilles supplémentaires, se mit à avoir une vie autonome, dirigeant ses puissants membres d'une façon qui répugnait à Kyrnyn.

Au début, Kyrnyn pensait qu'il se faisait des idées. Mais quand il rencontra un chasseur son autre tête prit le commandement et, avant qu'il pût reprendre contrôle, le pauvre homme avait été battu à mort. Kyrnyn ne put désormais que contempler avec horreur, la façon dont son autre tête prenait, jour après jour, le pas sur sa propre personnalité pour la direction de leur corps commun.

A présent, la seconde tête, qui s'appelle elle-même Mouck a pris complètement le contrôle du corps de Kyrnyn. Ce dernier est devenu le prisonnier de ce corps. Il assiste horrifié aux atrocités de Mouck. Quand Kyrnyn cherchait à empêcher les agissement de Mouck, ce dernier l'assommait. Kyrnyn ne peut reprendre le contrôle que quand Mouck dort.

Kyrnyn avait abandonné tout espoir de revoir Hartmund et s'était résigné à sa vie d'ettin, jusqu'à récemment. À présent, il recherche, à nouveau, à quitter sa condition de monstre. Par ses prières, il en est venu à comprendre qu'un sort de Dissipation de la Magie, de type divin, suffisamment puissant pourrait lui rendre sa forme initiale.

Mais Kyrnyn a découvert que sa divinité, Héronéus, ne lui accordera pas directement ce sortilège. Kyrnyn ne reçut qu'une vision sous la forme de cette devinette :

*Deux têtes avons-nous, une quand je naquis
Nous vengeâmes, soignâmes et vainquîmes
Pour équité, tuant aveuglément les impies
Dos tourné à justice pour sombre abîme
Rejetés fûmes-nous par Divine Droiture
Ainsi notre sort fut tranché en deux
Une caboche folle d'impitoyable ordure
Et un esprit triste, repentant et pieux*

Il pensa d'abord qu'il s'agissait d'instructions données par son Dieu pour guider sa vie selon les préceptes de Héronéus. Mais il réalisa qu'il s'agissait, en fait, de la clef de son dilemme. A chaque prière fervente, il voyait à nouveau l'énigme. Il pria toute la nuit, pendant que Mouck dormait. Il recopiait ce texte sur les murs de Catelle, de façon à

mieux étudier cette devinette.

Mouck, bien entendu, en prit ombrage. Bien qu'il ne sache pas lire, il barbouillait les énigmes et frappait Kyrnyn qui tentait de s'y opposer. Kyrnyn plongea dans le désespoir, jusqu'au moment où il se souvint de la présence du sanctuaire de Héronéus, près de Neuf-Catel.

Il prit l'habitude de se glisser dans le temple pour y prier et noter la devinette de ses visions. Il lui fallait, quelque fois éviter les villageois, mais il était amplement récompensé par le fait que son énigme n'était pas effacée.

Malheureusement, un matin Mouck se réveilla plus tôt qu'à l'habitude et nota le nombreux bétail des villageois. Le hameau devint la cible favorite des attaques de Mouck, rendant plus difficiles encore les visites nocturnes de Kyrnyn.

Ce dernier a essayé plusieurs fois, durant ses visites nocturnes, de s'expliquer avec les habitants. Malheureusement, ils refusèrent de l'écouter. Kyrnyn a donc décidé d'être plus prudent. Néanmoins, il sent bien qu'il ne faudra pas longtemps aux villageois pour engager un groupe d'aventuriers afin de vaincre l'ettin qui les tourmente. Il ne sait pas s'il cherchera à s'opposer à ce plan. En effet, cela mettrait fin à sa misérable existence et au règne de terreur de Mouck.

Pour lever la malédiction de Kyrnyn et le voir retrouver sa forme initiale, Kyrnyn doit d'abord comprendre qu'il interprète mal le texte de la devinette. Bien qu'il ait compris que l'énigme a un rapport avec le sortilège de Stondylus, il lui reste à comprendre qu'elle en dit plus que simplement que l'ettin n'est pas ce qu'il paraît être. Le message de Héronéus à Kyrnyn lui indique que, ettin ou pas, Kyrnyn était souvent beaucoup trop brutal et cruel. En réalité, bien que Kyrnyn ait scrupuleusement observé tous les rituels et les dogmes du culte de Héronéus, il s'est souvent laissé aller à une violence inutile contre des ennemis sans défense.

En l'empêchant de revenir à sa forme initiale, Héronéus essaie d'enseigner à Kyrnyn que la brutalité et la vengeance ne sont ni la justice, ni la vertu, pas plus que l'esprit chevaleresque qui sont les valeurs de Héronéus. Malheureusement, l'emprise de la nature maléfique de l'ettin est devenue dominante avant que Kyrnyn ait compris la leçon. A présent que Mouck domine complètement le prêtre, Héronéus a décidé d'intervenir plus directement, en mettant en scène un petit groupe d'aventuriers. Il espère que ces aventuriers aideront Kyrnyn à réaliser ses erreurs et à se repentir. Si ce n'est pas le cas, les aventuriers devront le détruire pour empêcher Mouck de faire plus de dégâts.

Kyrnyn

Mâle humain Prr5 : FP 3 ; Humanoïde de taille M ; DV 5d8+5 ; pv 33; Init +1 (+1 Dex) ; VD 9m ; CA 16 (+5 armure, +1 Dex) ; BBA +4 ; Lutte +5 ; Att masse d'armes lourde (+4 corps à corps, 1d8+1) ou javeline (+4 distance, 1d6+1) ; JS Réf +2, Vig +5, Vol +9 ; AL LB ; For 12, Dex 13, Con 13, Int 9, Sag 17, Cha 9.

Compétences et dons : Concentration +5, Connaissances

Ettin

Géant de taille G

Dés de vie : 10d8+20 (65 pv)

Initiative : +3 (-1 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse de déplacement : 12 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 18

Attaque de base/lutte : +7/+17

Attaque : massue (+12 corps à corps, 1d10+6) ; ou javeline (+5 distance, 1d8+6)

Attaque à outrance : 2 massue (+12/+7 corps à corps, 1d10+6) ; ou 2 javelines (+5 distance, 1d8+6)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : dissociation du combat à deux armes, vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +9, Vol +5

Caractéristiques : For 23, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 11

Compétences : Détection +9, Perception auditive +9

Dons : Science de l'initiative, Vigilance.

Environnement : collines froides et tempérées, montagnes et souterrains.

Organisation sociale : solitaire, groupe (2-4), groupe mixte (1-2 plus 1-2 ours bruns), bande (3-5 plus 1-2 ours bruns) ou colonie (3-5 plus 1-2 ours bruns et 7-12 orques ou 9-16 gobelins)

Facteur de puissance : 6

Trésor : normal

Alignement : généralement chaotique mauvais

Évolution possible : par une classe de personnage

Ajustement de niveau : +5

Aspect physique

L'ettin, ou géant à deux têtes, est un chasseur sournois et imprévisible qui opère de nuit. Sa peau va du rose au brun, mais il ne se lave jamais et l'incroyable couche de crasse qui le recouvre donne l'impression qu'il est gris. À l'âge adulte, il mesure dans les 3,90 mètres pour un poids dépassant les 2,5 tonnes. Son espérance de vie est de l'ordre de 75 ans.

Communication

Il n'a pas de langage propre, mais parle un mélange d'orque, de goblin et de géant. Quiconque parle une de ces trois langues doit réussir un test d'Intelligence (DD 15) pour parvenir à communiquer avec un ettin (un test par information). Si la créature en parle deux, le DD tombe à 10, et à 5 si elle parle les trois langues. Malgré leur intelligence limitée, les ettins se comprennent sans la moindre difficulté, et un ettin solitaire tue souvent le temps en engageant une longue discussion entre ses deux têtes.

Combat

Bien que l'ettin ne soit guère futé, il sait faire preuve de ruse au combat. Il préfère tendre une embuscade à ses adversaires plutôt que de charger en terrain découvert. Une fois le combat engagé, il a tendance à se défendre furieusement jusqu'à ce que tous ses ennemis soient morts.

Dissociation du combat à deux mains (Ext) : L'ettin se bat avec une massue ou une javeline dans chaque main. Chacune de ses deux têtes contrôle un bras, ce qui fait qu'il ne subit pas de malus aux jets d'attaque et de dégâts quand il combat avec deux armes.

(religion) +3, Premiers Soins +7 ; Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre, Volonté de fer.

Possessions : cotte de mailles, masse d'armes lourde +1, Javeline.

Sorts en tête (8/7/6/5) :

0 détection de la magie, détection du poison, réparation, soins superficiels (5).

1^{er} frayeur, injonction, protection contre le mal*, soins légers (4).

2^{ème} aide*, restauration partielle, silence (2), soins modérés (2).

3^{ème} soins importants (2), cercle magique contre le mal*, guérison de la cécité/surdité, guérison des maladies.

* Kyrnyn connaît ces sorts, mais ne possède pas les composantes matérielles permettant de les jeter.


Mouck

FP 5 ; Géant de taille G (3,90m De haut) ; DV 5d8+5 ; pv 33 ; Init -1 (-1 Dex) ; VD 12m ; CA 18 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle, +3 peau) ; BBA +4 ; Lutte +14 ; Att massue (+4 corps à corps, 1d10+6) ; espace occupé/allonge 1,5 m/3 m ; **Particularités** : vision dans le noir 27 m ; AL CM ; JS Réf +0, Vig +6, Vol +9 ; For 23, Dex 8, Con 15, Int 9, Sag 17, Cha 9.

Compétences et dons : Concentration +5, Connaissances (religion) +3, Premiers Soins +7 ; Emprise sur les morts-vivants, Magie de guerre, Volonté de fer.

Possessions : massue.

Du fait qu'il ne dirige que partiellement le corps qu'il partage avec Kyrnyn, et qu'il ne contrôle pas du tout la tête de Kyrnyn, Mouck n'obtient pas certains des bonus accordés



aux ettins liés au fait de posséder deux têtes. Mouck ne peut utiliser sa particularité de dissociation du combat à deux armes, pas plus qu'il obtient son bonus racial de +2 sur les compétences de Perception auditive, Détection et Fouille, (accordé du fait qu'il possède deux têtes) à moins que Kyrnyn soit consentant.

Mouck ne peut lancer aucun des sorts de Kyrnyn. Kyrnyn ne peut lancer ses sorts que s'il est conscient et que Mouck n'interfère pas. Mouck a déjà empêché Kyrnyn de lancer de nombreux sorts en détruisant son symbole religieux qui servait de focalisateur divin pour de nombreux sortilèges. Bien que Kyrnyn ne puisse lancer ses sorts de domaine sans son focalisateur divin, Héronéus continue à les lui accorder, pour une raison que ne parvient pas à comprendre Kyrnyn. De même, Kyrnyn ne parvient pas à saisir pourquoi Héronéus ne lui accorde pas le sort de Dissipation de la magie qui lui permettrait de revenir à sa forme véritable.

Kyrnyn n'est dominant que quand Mouck dort. A ce moment, tout dommage infligé à Kyrnyn a 10% de chance, par point de dégâts reçu, de réveiller la tête du maléfique Mouck. A ce moment, Mouck reprend le contrôle.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Les aventuriers arrivent dans le village de Neuf-Catel juste après que l'ettin a brisé l'unique pont enjambant la rivière voisine. Comme il leur est impossible de franchir la rivière avant que le pont soit reconstruit, les PJ n'ont rien à faire sinon écouter les rumeurs sur l'ettin.

Pendant que les aventuriers attendent de pouvoir franchir la rivière, l'ettin refait une apparition, cette fois en traversant furtivement le village. Les villageois demanderont aux aventuriers de les aider à détruire la créature, leur expliquant que s'ils doivent le faire eux-mêmes, ils n'auront pas le temps de reconstruire le pont.

Quand les aventuriers ont décidé de se mettre en chasse, ils ont le choix entre divers plans. Ils peuvent chercher à résoudre la devinette, à tendre un piège à l'ettin ou le pister jusqu'à son repaire. Quand ils affrontent finalement l'ettin, Kyrnyn parvient à reprendre le contrôle du corps de l'ettin et leur explique qui il est réellement et quel est son problème. Il supplie les personnages de l'aider à chasser sa malédiction (même si cela signifie le tuer avant que son autre moitié, Mouck, ne reprenne contrôle de son corps et se mette à tuer des innocents). Pendant que les personnages se demandent ce qu'ils doivent faire, les villageois décident de prendre les choses en main. Une foule vengeresse se dirige vers le repaire de l'ettin pour le tuer. Les personnages ont peu de temps avant l'arrivée des villageois et moins encore de temps pour résoudre l'énigme avant que Mouck ne les massacre (ou qu'ils soient forcés à tuer le pauvre prêtre Kyrnyn).

4

ACCROCHES POUR LES PJ

L'honneur et la vertu peuvent ne pas être des moyens suffisants pour motiver les aventuriers à affronter l'ettin. Donc,

si le DM veut des motivations supplémentaires, en voilà une.

L'un des personnages peut connaître un habitant de Neuf-Catel (un vieil ami ou un parent). Cela pourrait même être l'un des PNJ principal de ce village : Aranda, Malwick ou Restik. N'oubliez pas que Neuf-Catel n'existe que depuis environ quatre ans. La plupart des villageois ont connu le village de Catel, où le maléfique sorcier Stondylus s'installa et d'où il les chassa.

Si l'un des personnages vénère Héronéus, on lui indiquera que la vie religieuse de Neuf-Catel tourne autour d'un sanctuaire de Héronéus. Bien que Restik soit le guide spirituel du village, il n'utilisera pas ce fait pour pousser les aventuriers à l'action. C'est au MD de rappeler aux personnages les qualités que Héronéus met en avant : vertu, honneur, justice et esprit chevaleresque.

DIFFÉRENTES FINS POSSIBLES

Les joueurs sont parfois plus intelligents qu'on ne le pense. Votre groupe pourrait aller directement au noeud du mystère. Dans ce cas, soyez prêt à modifier la trame pour amener une montée en pression jusqu'à la scène finale.

Par exemple, Malwick pourrait dire qu'il se moque de l'ettin soit habité par un prêtre. Ce monstre a tué son père. Malwick passera alors à l'attaque à un moment où Kyrnyn contrôle l'ettin. Cela pourra réveiller Mouck, le côté maléfique de l'ettin. Si la partie a besoin de nerf, vous pouvez jouer le réveil de Mouck, ce qui justifiera, à ses yeux, son attaque. Malwick poussera les autres villageois à attaquer l'ettin avant qu'il ne soit trop tard.

LE VILLAGE DE NEUF—CATEL

Neuf-Catel est situé près d'une impétueuse rivière. Une forêt très dense se trouve dans les parages. Traverser la rivière hors d'un pont est impossible, il n'y a aucun gué dans les environs. C'est aussi un village assez éloigné de toute autre agglomération. La rivière forme ici une gorge étroite d'une petite vingtaine de mètres de large et la rivière coule à une quinzaine de mètres plus bas.

Neuf-Catel compte environ 200 âmes. Un peu plus de la moitié d'entre eux sont des adultes. Parmi ces adultes, 45 sont des mâles en bonne santé. L'ettin est responsable d'une montée récente du taux de mortalité. Une série de tombes récentes dans le cimetière le prouve. Neuf-Catel est dirigé par un conseil d'anciens. Son membre le plus important est Aranda, une vieille dame de 80 ans (femme du peuple de niveau 3). Les autres autorités se réduisent à Malwick (homme d'armes de niveau 3), dont le père (qui était l'autre responsable de la communauté) a été tué par l'ettin.

La seule autre personnalité notable de cette communauté est Restick (adepte de niveau 3, dévoué à Héronéus). Il s'occupe du petit sanctuaire dédié à Héronéus, que l'ettin a visité dernièrement. Parmi les différents personnages décrits ici, il est le seul qui proposera d'accompagner les aven-



turiers, contre l'avis de Malwik qui pense qu'il est nécessaire qu'il reste au village.

Malwick est un personnage de bonne volonté. Il pense, sans doute avec raison, que les habitants de Neuf-Catel ont besoin, en ces temps troublés de l'autorité et de la sagesse de Restik. Si le village est attaqué, il pense que les habitants ne sauront pas s'organiser sans Restick.

👑 Neuf-Catel (hameau)

Conventionnel ; AL NB ; limite de 100 po ; revenus 1 050 po ; Population mélangée (172 humains, 19 halfelins, 12 elfes, 8 nains, 5 gnomes, 3 demi-orques)

Figures d'autorité : Malwick (HIdA3)

Personnages importants : Aranda (GdP3 vieille dame) ; Restik (Adp4 guérisseur).

DESCRIPTION DE NEUF-CATEL

Cette partie décrit les zones les plus intéressantes du village de Neuf-Catel. Pour les bâtiments qui ne sont pas décrits spécifiquement, on pourra considérer qu'une famille de 1d4+4 gens du peuple (de niveau 1) y vivent.

1. LA TOUR DE GUET

Aranda, la doyenne de Neuf-Catel, vit seule dans la tour de guet, dont seul le rez-de-chaussée est construit. Ce bâtiment est rempli des souvenirs et autres possessions qu'a accumulés, durant sa longue vie, une vieille dame de 80 ans.

👤 Aranda

Humaine, GdP3 : Humanoïde de taille M ; DV 3d4-4 ; pv 8 (+3 Robustesse) ; Init -1 (-1 Dex) ; VD 9 m ; CA 9 (-1 Dex) ; BBA +0 ; Lutte -2 ; Att - ; JS Réf +0, Vig +0, Vol +4 ; AL NB ; For 7, Dex 8, Con 9, Int 12, Sag 12, Cha 12.

Compétences et dons : Artisanat (boulangerie) +6, Artisanat (tissage) +6, Détection +3 ; Dressage +5, Perception auditive +4 ; Endurance, Robustesse, Volonté de fer.

Possessions : habits simples, objets courants d'un foyer.

2. LE SANCTUAIRE DE HÉRONÉUS

Le sanctuaire est le seul bâtiment qui se trouvait sur le site du village actuel, avant la fondation de Neuf-Catel, après l'abandon de Catel. Restick a toujours résidé dans le sanctuaire. C'est lui qui a suggéré le site actuel pour fonder Neuf-Catel. Il se rend fréquemment au village tout proche pour visiter les malades, les vieilles personnes et user autant qu'il le peut de ses dons de guérisseur. Il possède un jardin de plantes médicinales juste au sud de Neuf-Catel et passe là la plupart de son temps libre.

Ceux qui visiteront le sanctuaire pourront voir le texte de l'énigme peint sur le mur ouest du temple. (voir l'introduction).

👤 Restik

Humain, Adp4 : Humanoïde de taille M ; DV 4d6 ; pv 12 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 10 ; BBA +2 ; Lutte +1 ; Att - ; JS Réf +1, Vig +3, Vol +5 ; AL LB ; For 9, Dex 11, Con 11, Int 9, Sag 13, Cha 10.

Compétences et dons : Artisanat (alchimie) +3, Connaissances (religion) +3, Premiers Soins +7 ; Endurance, Talent (premiers soins), Vigueur surhumaine.

Possessions : simple robe sacerdotale, symbole sacré.

Sorts en tête (4/3/1) :

0 assistance divine, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels (2)

1^{er} protection contre le mal, soins légers (2)

2^{ème} soins modérés

3. LA MAISON DE MALWICK

Malwick est le fils d'un aventurier et d'une femme du peuple. La mère de Malwick est morte en couches, obligeant son père à abandonner sa vie d'aventuriers pour élever son fils. L'ettin a récemment tué le père de Malwick d'un seul coup, sans que Malwick ait eu le temps d'intervenir. Malwick a très envie de venger son père, mais il est aussi tenu par le sens des responsabilités que son père lui a inculqué. Pour le moment, la volonté de vengeance semble l'avoir emporté. Ce n'est plus qu'une question de jours avant que Malwick ne réunisse la milice du village pour partir en chasse, afin d'en finir avec Mouck. Néanmoins, l'arrivée des aventuriers a repoussé la réalisation de ce projet, car Malwick espère que les aventuriers vont détruire Mouck.

Malwick

Humain HdA3 : humanoïde de taille M ; DV 3d8+3 ; pv 18 ; Init +4 (+4 Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 13 (+3 armure de peau) ; BBA +3 ; Lutte +4 ; Att lance (+3 corps à corps, 1d8+1/x 3), ou arc long (+3 distance, 1d8/x 3) ; JS Réf +1, Vig +3, Vol +1 ; AL CB ; For 13, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 8, Cha 9.

Compétences et dons : Détection +2, Dressage +3, Escalade +5, Perception auditive +2, Saut +5 ; Vigilance, Science de l'initiative.

Possessions : lance, arc long, 20 flèches, armure de peau, dague.

4. LA MAISON D'HANNAH

Toute comme Aranda, Hannah est une vieille femme dont les enfants ont quitté depuis longtemps le foyer, il y a donc de la place chez elle. Sa grande maison est ce qui ressemble le plus à une auberge. Si les aventuriers choisissent de rester à Neuf-Catel assez longtemps, on leur indiquera cette maison comme la plus propre à les accueillir et leur offrir de bons lits. Hannah offre à ses hôtes de plantureux repas, insistant pour qu'on n'en laisse pas une miette. Sa maison peut accueillir quatre personnes, en plus d'elle-même.

Hannah se souvient du passage de la compagnie d'aventuriers de Kyrnyn, il y a deux ans (bien qu'elle ne se rappelle pas de leurs noms).

Ils ont juste traverser le village, tout comme vous. Ils avaient entendu parler du maléfique sorcier Stondylus. Ils sont allés le combattre. Aucun n'est revenu... J'ai peur.

5. LA MAISON DE TEMMET

Temmet est, tout comme Malwick, le fils d'un aventurier.

Il est, néanmoins, beaucoup moins énergique que Malwick. Durant sa jeunesse, il a souffert d'une maladie chronique qui l'a rendu faible et maladif. C'est pourquoi il est dispensé de la plupart des tâches communes physiques au village. Il compense en utilisant à fond ses autres qualités. Parmi celles-ci, la plus appréciée au village, est sa capacité à brasser une bière de grande qualité. Temmet habite dans une grande maison qu'il partage avec les voyageurs de passage. La maison qu'il occupe ne lui appartient pas, il la garde car son propriétaire a tété tué récemment par l'ettin. Il se considère comme une sorte de gérant de l'endroit. Il est heureux de partager l'endroit avec les personnes que lui envoie Aranda, comme par exemple des aventuriers ayant besoin d'un endroit où se reposer. Pour les repas, en revanche, il oriente les voyageurs vers Hannah ou Aranda. Temmet a de la place pour trois personnes, en plus de lui-même.

6. LA TAVERNE

Une taverne informelle se trouve sur la place au centre du village. Ici les villageois peuvent prendre place autour de quelques petites tables, en s'asseyant sur des bancs. C'est là que Gerd Flintwhisker, le seul nain de Neuf-Catel. Il y vend de la bière le soir. Tant que dure le jour, il brasse sa bière avec Temmet. Ainsi, on est sûr de toujours le trouver ici.

Comme Hannah, Gerd se souvient du groupe d'aventuriers qui traversa le village il y a environ deux ans. Ils venaient explorer Catel.

Un magicien, un prêtre, un type un peu louche et deux mercenaires.

Ils se sont reposés chez Hannah, sauf le prêtre. Il est allé au sanctuaire. Ils se sont faits tués en attaquant Stondylus. Que les os de cette pourriture de sorcier soient dévorés par les corbeaux jusqu'à la fin des temps !

Gerd pense que le sorcier maléfique a été tué. En effet, on n'a plus entendu parlé de lui ces deux dernières années.

7. LE PONT

Les restes du pont pendent lamentablement des deux côtés de la gorge. La distance séparant les bords opposés de la gorge est d'environ 20 m et la rivière coule environ 15 m en contrebas. Les bases des deux arches semblent ne pas avoir souffert et réparer le pont ne devrait pas être trop difficile, juste long.

Si les aventuriers tentent de traverser la rivière, il leur faudra l'aide de la magie.

Il leur est théoriquement possible de descendre le long de la paroi (escalade DD15), traverser en nageant (natation DD15) et escalader l'autre paroi (escalade DD15). C'est d'ailleurs ce que doivent faire les villageois pour rebâtir le pont. Bien entendu, cette façon de faire est dangereuse. Quiconque rate son jet de natation est drossé sur 3d4 m par round, jusqu'à ce qu'il reprenne le contrôle de sa nage.

L'ARRIVÉE À NEUF-CATEL

C'est l'après-midi d'une belle journée ! Jusqu'ici, votre voyage a été paisible. Vous devriez pouvoir parcourir encore quelques kilomètres avant de trouver un endroit pour passer la nuit.

Au loin, on peut voir un hameau. Peut-être une quarantaine de petites maisons blotties autour d'une tour de guet en construction. Entre vous et le village, s'étendent des champs de blé et des pâturages où du bétail paise.

Néanmoins, vous notez une agitation étrange... Derrière les maisons les plus éloignées du village, surgit un géant à deux têtes, il brandit le tronc d'un arbre, frappe quelque chose au niveau du sol (masqué par les maisons). Il se dirige alors vers les épais bois qui se trouvent à droite du village. En passant, il attrape une vache terrifiée. En quelques secondes, il disparaît dans les bois.

Les aventuriers viennent d'assister à l'épilogue de la dernière attaque de l'ettin Mouck. Comme le combat a eu lieu de l'autre côté du village, dont ils sont encore assez éloignés, il sera impossible de participer à la bataille. Bien entendu, il ne faut pas empêcher les aventuriers de tenter d'intervenir, mais l'ettin ne reviendra pas sur ces pas pour les combattre.

Si les personnages se dirigent directement vers le village, on leur lira ce qui suit :

Les villageois ne remarquent pas votre approche. Ils sont bien trop occupés par les dégâts produits par l'attaque du géant à deux têtes : ils regroupent le bétail pris de panique, ils pansent les blessés et ramassent les débris des clôtures détruites. Néanmoins, vous êtes surpris de la façon calme avec laquelle ils ont réagi.

Ici un vieil homme ramasse les débris d'une clôture et les découpe pour en faire, visiblement, du petit bois pour l'hiver. Un peu plus loin, un groupe de trois enfants joue autour d'une série de flaques d'eau... Ces flaques ont la forme de pieds de géant !

La plupart des villageois qui ne sont pas occupés à réparer et nettoyer se dirigent en hâte vers la partie la plus éloignée du village. Un groupe d'hommes et une vieille femme regardent les restes d'un pont de bois qui se trouvent, de façon incongrue, au milieu d'un pré, dont les vaches errent paniqués aux alentours. Par delà le pré, de l'autre côté d'une étroite gorge, se trouvent les restes de l'autre partie du pont.

Mouck vient de détruire le pont que les personnages doivent franchir pour poursuivre leur route. Les habitants

de Neuf-Catel ne sont pas tant désolés par la destruction du pont que par la mort de trois de leurs concitoyens, dont deux des corps se trouvent dans le pré. Le troisième se trouvait sur le pont au moment de sa destruction et son corps ne sera jamais retrouvé. Près des cadavres une douzaine de paysans légèrement armés attendent pendant que leur chef, Malwick le chef local de la milice, est soigné par Restik. Les hommes sont visiblement fatigués et leur moral semble très bas.

QUE VIENT-IL DE SE PASSER ?

Selon leur interlocuteur, les personnages pourront se faire une image plus ou moins nette de la situation. Si les personnages se contentent d'écouter ce que disent les gens autour d'eux, ils entendront le même discours. Néanmoins, si les personnages se dirigent vers la rivière, Aranda les approchera et leur expliquera la situation.

Villageois quelconque

Deux fermes la semaine dernière. Héronéus seul sait combien de boeufs. A présent le pont. Et nous avons perdu trois hommes de bien ! Je ne sais pas pourquoi je reste ici. J'ai un cousin dans le sud qui pourrait m'accueillir avec ma famille. Je deviens trop vieux pour déménager ainsi tous les trois ou quatre ans.

Milicien quelconque

Ce monstre nous prend entre un et trois hommes à chaque fois. Je pourrais bien être le prochain ! J'ai une famille. Qui va s'occuper d'eux si je meurs ?

Charpentier quelconque


Il est costaud, c'est sûr, mais le pont était ancien. Pas étonnant qu'il l'ait détruit si facilement. Mais je ne comprends pas ce que Noldur voulait faire en l'attirant ainsi sur le pont. J'imagine qu'il cherchait à l'amener sur le pont en espérant qu'ils tomberaient tous les deux dans la gorge. Noldur a toujours été brave.

Aranda, Malwick et Restik peuvent dresser un portrait plus exact de ce qui se passe. Si les aventuriers les pressent, les villageois les orienteront vers ces trois personnages. N'importe lequel des trois peut fournir ce renseignement :

Un géant à deux têtes s'est installé dans notre région. Il vole notre bétail, détruit nos foyers et décime nos familles.

Dans tous les cas, les villageois suggèrent que pour en apprendre plus, le mieux est de se rendre sur la place centrale du village qui tient lieu de taverne à ciel ouvert. Là, les trois personnes pourront expliquer l'arrivée de Mouck. Que ce soit d'un seul coup, ou en répondant à des questions des personnages, on fera passer les informations suivantes aux joueurs.

Il y a cinq semaines, un chasseur nous a raconté qu'il avait aperçu, durant la nuit, un géant à deux têtes traversant un champ de blé au nord du village. Nous avons posté des guetteurs, ils n'ont rien aperçu. Mais, il y a trois semaines, plusieurs personnes l'ont aperçu, juste avant la tombée de la nuit. Le père de Malwick est



parvenu à le toucher d'une flèche, cela l'a juste rendu furieux. Le géant a tué le père de Malwick et quatre autres hommes, avant de disparaître dans les bois.

Depuis, il est réapparu toutes les nuits, comme s'ils cherchait à punir le village. De temps en temps, de jour, il surgit des bois, juste là-bas. Il fonce alors sur notre bétail et enlève une bête. Ce faisant, il détruit nos maisons, sans chercher à savoir si des gens s'y trouvent. Si nous tentons de l'arrêter, il nous tue au moins un homme et plusieurs autres sont blessés, sans que nous parvenions à faire mieux que de l'égratigner.

Il vient aussi la nuit. Mais alors il n'en a pas après notre bétail. Il semble qu'il cherche même à passer inaperçu. Au départ, nous pensions qu'il y avait deux géants. Mais il n'y en a qu'un : nous avons vu des marques sur son corps, là où nos coups l'avaient marqué.

Aranda, Malwick et Restik demandent aux aventuriers de les aider.

Il est évident que nous ne pouvons combattre ce monstre seuls. Il est trop grand, trop puissant. Pouvez-vous faire quelque chose ? Si rien n'est fait rapidement, il ne restera plus rien de Neuf-Catel.

Si les aventuriers offrent de les aider, les trois habitants de Neuf-Catel poussent ensemble un soupir de soulagement. Aranda dit alors :

Loué soit Héronéus ! Dites-nous simplement ce dont vous avez besoin. Je ne peux rien promettre, bien entendu. Le géant a volé ou détruit une grande partie de nos ressources. Mais nous pouvons vous offrir le gîte et le couvert. Hannah et Temmet ont beaucoup de chambres libres dans leurs fermes et des aventuriers ont déjà bénéficié de leur hospitalité.

Aranda s'assure que les aventuriers obtiennent tout ce dont ils ont besoin, bien que Malwick soit plus que réticent devant les demandes de combattants.

Que se passera-t-il si le géant vous évite et vient ici pendant que vous le pisterez dans la forêt ? Nous avons besoin de tous les hommes disponibles pour protéger le village.

Malwick ne fait, en revanche, aucune objection à un plan qui impliquerait que sa milice reste très près du village. Il peut alors fournir 25 villageois, en faisant bien savoir qu'il s'opposera à tout plan qui mettrait en péril ces gens sans nécessité.

De son côté, Restik donnera toute l'aide possible, sans aucune restriction. Elle consiste principalement en sorts de soins et en conseils. Si l'un des aventuriers est un prêtre ou un paladin, il peut aussi offrir son sanctuaire afin que le PJ y prie. Il ne permet, néanmoins, que des prières à Héronéus dans son temple.

SI LES AVENTURIERS N'OFFRENT PAS LEUR AIDE

Si le sens de la chevalerie et de l'honneur des aventuriers ne suffit pas à les motiver, afin de venir en aide aux habitants de Neuf-Catel, ces derniers peuvent fournir cette motivation. Il leur est impossible de reconstruire le pont (celui que les personnages doivent emprunter pour poursuivre leur route) tant que l'ettin menace la communauté. Les hommes qui pourraient participer à la reconstruction sont tous occupés à surveiller les abords du village et le bétail. Il n'est pas non plus assuré que l'ettin ne détruira pas le nouveau pont, peut-être même avant qu'il ne soit terminé. De toute façon, la reconstruction d'un pont, pour rendre simplement service aux aventuriers, n'est pas vraiment une priorité pour eux.

Bien entendu, s'ils sont décidés à esquiver leurs responsabilités, les personnages peuvent tenter de traverser la rivière sans utiliser le pont. La population de Neuf-Catel se masse pour regarder leur tentative. Si les personnages parviennent facilement à traverser, les villageois bougonneront :

Ce ne sont que de vils chasseurs de trésor, ils ont mieux à faire ailleurs.

Si les aventuriers refusent de les aider, dans un ultime effort, Aranda proposera de les payer :

Nous n'avons pas grand-chose, mais si le monstre n'est pas éliminé, nous n'en aurons plus besoin...

Elle effectuera une collecte parmi les villageois, récoltant diverses pièces, de métaux variés, des pièces de joaillerie, de la vaisselle d'argent, des bougeoirs, des statuettes de bois et même la poupée d'un enfant dont les minuscules boutons sont en argent. Au total, la collecte donnera une valeur globale d'environ 100 po.

Si les aventuriers refusent toujours leur aide, les villageois abandonnent. Mais le dieu Héronéus sera plus que déçu par leur manque de vertu et d'esprit chevaleresque et ils auront une série noire de malchance due à ce déplaisir divin. En particulier les prêtres et paladin de Héronéus, risquent bien d'avoir du mal avec leurs sorts divins...

À LA RECHERCHE D'INDICES

Bien que les aventuriers puissent désirer se lancer directement à l'attaque de l'ettin, ou mettre au point une embuscade pour sa prochaine visite, ils voudront sans doute en savoir le plus possible au préalable. Aranda, Malwick et Restik sont prêts à répondre à toutes leurs questions. Ils présenteront aussi les aventuriers aux villageois et leur feront faire le tour des environs.

Le seul bâtiment intéressant du nouveau village est la tour

de guet, en construction. Elle est destinée à servir, dans l'avenir, de refuge en cas d'attaque de bandits. Pour le moment, elle abrite Aranda C'est là qu'elle fait office de bourgmestre. On peut l'y trouver la plupart du temps. Tant que les aventuriers se trouvent à Neuf-Catel, elle les invitera là pour partager ses repas.

Aranda expliquera que la construction de cette tour a commencé il y a quatre ans, quand les villageois ont quitté Catel pour fonder ce nouveau village. Mais la construction des autres maisons, la mise en place des nouveaux pâtures, ont rendu ce chantier secondaire.

Généralement, je parviens à les faire travailler une semaine sur la tour, pas plus. Le plus souvent, j'en invite quelques uns à manger et je me plains bruyamment de l'état déplorable des travaux. Mais au bout d'une semaine, ils ont mieux à faire.

Elle secoue tristement la tête :

Évidemment, c'était avant que le géant n'arrive...

L'autre point d'intérêt de Neuf-Catel est une bizarrerie que les villageois hésitent à appeler miracle ou augure. Restik peut faire visiter aux aventuriers le sanctuaire de Héronéus, ainsi que les graffitis qui s'affichent sur l'un de ses murs. Il admet volontiers qu'il n'y comprend rien Néanmoins, il est certain que c'est un signe envoyé par son dieu. Restik dit :

La peinture et le pinceau proviennent de la ferme de Jolden, juste là-bas. A mon avis, il s'agit d'une énigme ou d'une devinette destinée à mettre notre foi à l'épreuve.

Si l'on demande ce qu'il pense être la solution de l'énigme, il dira que cela doit être le géant à deux têtes qui terrorise le village. Mais, il est surpris car le monstre semble parfaitement incapable de lire, d'écrire ou, bien entendu, de résoudre des énigmes.

Malwick est celui qui donne volontairement le moins d'informations. Ce n'est cependant pas par goût du secret.

C'est gros, grand, ça a deux têtes et ça tue sans raison. Si vous ne l'éliminez pas rapidement, je le ferai.

Il explique comment le monstre a tué son père :

Père était là, l'arbalète prête. En un clin d'oeil, il était écrasé au sol désarticulé et mort.

Il expose sa théorie sur le repaire du monstre :

Catel ! C'est le seul endroit qui semble cohérent. Ce monstre devait être aux ordres de Stondylus, et quand les aventuriers ont tué le sorcier, il s'est retrouvé libre.

Il a d'ailleurs un autre indice à l'appui de cette théorie :

Le fils de Jolden, avant d'être écrasé par le monstre, l'a pisté jusqu'à la route de Catel. Et il n'y a rien par là. Si j'étais assuré qu'il se trouve effectivement là-bas, je rassemblerais tous mes gars et je mettrais le feu à la tour de Catel, en m'assurant que le monstre est à l'intérieur.

NOUVELLE VISITE DU MONSTRE

L'ettin rend une nouvelle visite au village la nuit suivant l'arrivée des aventuriers, puis une autre le matin suivant. Si les aventuriers passent tout de suite à l'action, ils peuvent avoir affaire à Kyrnyn, plutôt qu'à Mouck. S'ils rencontrent l'ettin nuitamment, lisez ce qui suit aux joueurs.

Se déplaçant aussi furtivement que le permet sa taille massive, le géant se glisse entre les maisons de Neuf-Catel. Il semble se diriger vers la place centrale. Sa tête de droite, inclinée, semble dormir, mais la tête de gauche est bien éveillée. Elle semble même un peu inquiète.

Si les aventuriers rencontrent l'ettin de jour, lisez-leur plutôt ce qui suit :

Dans un beuglement bestial, le géant à deux têtes jaillit d'une allure décidée hors des bois à l'est du village. Il donne quelques coups aux animaux qui ont le malheur de se trouver sur son passage, mais ne s'acharne pas et se dirige rapidement vers le village. Sa tête de droite rit d'un air menaçant, pendant que l'autre ne montre pas d'émotion et reste silencieuse, comme effrayée de se faire entendre.

Si les aventuriers choisissent de tendre une embuscade à l'ettin, celle-ci peut se dérouler de jour comme de nuit. Bien entendu, selon le cas, les personnages vont affronter Kyrnyn ou Mouck. Les tactiques utilisées par l'ettin seront différentes.

Il est évident que certains pièges n'auront aucune efficacité. Par exemple, il sera impossible de creuser, en un temps raisonnable, une fosse assez grande pour qu'elle pose un problème au géant à deux têtes. Pas plus qu'on ne trouvera d'arbre assez grand pour préparer un piège à base de filet. Ce sera au Maître du Donjon de décider de l'efficacité du piège proposé par les joueurs.

Une embuscade, en revanche, possède des probabilités de succès bien supérieures (particulièrement contre Mouck, qui pense que personne au village n'est assez puissant pour le vaincre). Les tactiques tirant parti du caractère colérique de l'ettin ont les plus grandes chances de succès.

Si les personnages préparent une embuscade nocturne, Kyrnyn contrôle l'ettin et Mouck dort. L'ettin est nettement plus prudent, s'approchant avec de grandes précautions. Il effectue une reconnaissance complète autour du village avant d'y pénétrer par la route nord, afin de se rendre au sanctuaire où il s'agenouille pour prier (il le fait en silence, de façon à ne pas réveiller les villageois ou Mouck). Si les aventuriers n'interviennent pas, ils pourront observer son étrange comportement. S'ils sont suffi-

samment prudents, ils pourront même approcher de Kyrnyn et engager la conversation. (Voir la section *Discuter avec Kyrnyn*).

Mais si Kyrnyn a l'impression, même fugace, d'être en danger, il s'enfuira. Il traversera le village, utilisant les bâtiments pour couvrir sa fuite. S'il est coincé, il utilisera ses sorts de *frayeur* et d'*injonction* pour se dégager la voie. Ceci devrait indiquer le caractère anormal de ce monstre. Jamais Kyrnyn n'utilisera la violence (il ne faut néanmoins pas oublier que chaque point de dégât reçu par l'ettin a 10% de chance de réveiller Mouck). Pour éviter le réveil de Mouck, la tactique de Kyrnyn est simple : la fuite.

CHASSER L'ETTIN

Le plus simple que puissent faire les aventuriers est de pister l'ettin jusqu'à son antre. Ce n'est pas difficile. Il laisse derrière lui des traces énormes. N'importe quel personnage peut tenter un test de pistage (DD8). S'il le réussit, il repérera, au milieu des arbres, la piste de l'ettin menant aux ruines de Catel. Si les aventuriers perdent sa trace, leur reviendront en mémoire (test de Sagesse DD15) leurs conversations avec Malwick et Gerð Flintwhisker. Ils pourront ainsi deviner la destination finale de l'ettin. S'ils empruntent une route directe, le trajet entre les deux villages dure environ trois heures.

RENCONTRES DANS LES BOIS

Malheureusement, l'ettin n'est pas le seul danger de ces bois. En plus d'une rencontre avec un animal sauvage, on pourra utiliser l'une ou les deux rencontres suivantes.

ORQUES

Huit des orques qui ont essayé de recruter Kyrnyn errent toujours dans la forêt. Ils ont remarqué l'entrée des personnages dans les bois. Ils sont plus curieux qu'agressifs. Ils veulent connaître les motivations des personnages. S'ils comprennent que les aventuriers sont sur les traces de l'ettin, ils n'interviendront pas. Il est même probable, si l'un des personnages est capable de parler orque, qu'ils donneront des renseignements.

Devant vous, une paire d'orques jaillit des fourrés, s'avançant à découvert. Ils ont leurs armes dans leurs fourreaux. « Pas flèche » dit l'un d'entre eux, avec un horrible accent. « Parler vouloir »

Ainsi donc le contact initial sera pacifique, bien qu'ils restent sur leurs gardes. Si les négociations venaient à se rompre, les orques passeront à l'attaque.

Orques

FP 1 ; Humanoïdes de taille M ; DV 1d8 ; pv 4 ; Init+0 ; VD 6m ; CA 14 (+4 armure d'écaillés) ; BBA +1 ; Lutte +3 ; Att grande hache (+3 corps à corps, 1d12+3/x 3) ou javeline (+1 distance, 1d6+2/x 2) ; Particularités : vision dans le

noir 18m, sensible à la lumière du jour ; JS Réf +0, Vig +2, Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8.

Compétences et dons : Détection +2, Perception auditive +2 ; **Vigilance**.

Possessions : grande hache, javelines, armure d'écaillés.

Chaque orque porte, en pièces diverses, l'équivalent de 100 po (le salaire versé par le sorcier, il y a des années, que les orques n'ont finalement jamais eu l'occasion de dépenser). De plus, l'un d'eux a caché quatre pierres précieuses dans ses bottes (une valant 50 po, deux autres valant 20 po chacune, la dernière valant 10 po).

OGRES

Kyrnyn s'est fait beaucoup d'ennemis... Malheureusement pour les aventuriers, tous ne sont pas prêts à parlementer comme les orques. Il ne reste plus que deux ogres parmi ceux engagés par Stondylus. Ils ont fui quand Kyrnyn a massacré leurs autres compagnons et les a blessés, mais ils sont revenus. Ils veulent voir si l'ettin est toujours là. Jusqu'à présent leur stupidité les a empêchés de trouver les traces, pourtant évidentes, de la présence du géant à deux têtes. Cela les rend trop sûrs d'eux. Ils tenteront d'attaquer les aventuriers. L'un d'entre eux surgissant devant le groupe, le second attaquant simultanément par l'arrière.

Ogres

FP 2 ; Géant de taille G ; DV 4d8+8 ; pv 26 ; Init -1 (-1 Dex) ; VD 9m ; CA 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturel, +3 armure de peau) ; BBA +3 ; Lutte +12 ; Att massue (+8 corps à corps, 2d6+7) ou pique (+1 distance, 2d6+5) ; JS Réf +0, Vig +6, Vol +1 ; For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7.

Compétences et dons : Détection +2, Escalade +2, Perception auditive +2 ; **Arme de prédilection** (massue).

Possessions : massue, pique, armure de peau.

Les ogres n'ont pas pu effectuer de raid et il ne leur reste qu'une partie de la somme versée par le sorcier... Moins ce que leur ont volé les orques aux dés. Cela ne représente que 300 po en tout. L'un d'entre eux a récupéré un *anneau magique de natation* dans la tour, après la mort du sorcier. Il n'en connaît pas les pouvoirs (il a d'ailleurs peur de l'eau).

LES VILLAGEOIS SE MOBILISENT

Alors que les personnages viennent de quitter le village, Malwick est saisi du sentiment que les personnages vont trahir le village. Il parvient à convaincre une douzaine de miliciens qu'ils ne reverront jamais les aventuriers (et que c'est à eux de tuer l'ettin). S'armant de torches, de fourches et de quelques armes plus efficaces, ils se mettent en marche vers Catel. Ils sont décidés à tuer l'ettin, quel qu'en soit le prix.

Aranda et d'autres villageois ont tenté de dissuader Malwick. Néanmoins, ils ont conscience qu'envoyer quiconque pour tenter d'arrêter Malwick laisserait le village sans défense. Ils envoient pourtant un villageois prévenir les aventuriers du départ et des intentions de Malwick. Si Restik n'est pas déjà avec les personnages, il est le messa-

ger. Sinon, il s'agira de Gert Flintwhisker.

À moins que les personnages n'ait prévu une façon ingénieuse d'éviter toute interférence des villageois dans l'accomplissement de leur mission, la troupe de Malwick arrivera à Catel juste après que la rencontre entre les aventuriers et Kyrnyn. Ils feront tout pour entraver toute résolution pacifique et chercheront simplement à tuer le monstre.

CATEL

Juchée sur la colline que vous apercevez devant vous, une tour massive se dresse au dessus des arbres. Des maisons délabrées, envahies de ronces, l'entourent. Ici, il n'y a pas si longtemps, il y avait un village habité. À présent, seuls les corbeaux y logent.

Curieusement, le mur de la tour semble couvert d'un texte. Utilisant visiblement du charbon, quelqu'un a tracé des lettres. La plus grande partie du texte a été effacée, mais on distingue encore quelques mots : ... TÊTES ... VENGEÂMES ... ÉQUITÉ ... DROITURE ... CABOCHIE ... PIEUX.

Kyrnyn a fait de l'ancienne antre du sorcier Stondylus son repaire. Il s'agissait d'ailleurs de la tour de guet des villageois de Catel. Bien que le reste du village soit tombé en décrépitude, la tour est toujours en bon état. C'est là que les aventuriers trouveront l'ettin.

DESCRIPTION DE CATEL

Les seules choses récentes dans Catel sont les tombes des trois compagnons de Kyrnyn tués lors de leur combat contre le sorcier. On peut y lire leur noms : Zimmian, Gordelle et Thorvald Migranite. Ces inscriptions sont gravées avec adresse. Elles sont dues à Hartmund, le roublard du groupe (le seul à s'en être sorti sans égratignure).

À part ces tombes, le seul endroit intéressant du village abandonné est l'ancienne tout de guet.

1. LES PORTES

La seule issue permettant d'entrer dans la tour semble constituée par une massive porte de bois à double battant.

Si Kyrnyn attend les aventuriers, cette porte est ouverte et il attend ses visiteurs dans la salle principale. Si les personnages viennent sans annoncer leur présence, les portes seront closes et barrées de l'intérieur. Les portes ont une épaisseur de 5 cm, une solidité de 5 et 20 pv. Soulever la barre de l'intérieur requiert un test de Force (DD15), les soulever de l'extérieur est beaucoup plus difficile et la méthode mise en oeuvre par les aventuriers sera appréciée par le maître de jeu (avec un DD allant jusqu'à 25, selon la méthode).

Toute tentative d'enfoncer les portes quand Mouck est

dans la tour le réveillera.

2. LA SALLE PRINCIPALE

Il est clair que cet endroit fut une grande salle, un lieu de réunion pour toute la communauté villageoise. À présent, elle est encombrée de saletés et de débris. On voit notamment de nombreux ossements de bétail, répandus partout. Il y a une petite porte face à l'entrée. À sa gauche, un petit passage donne sans doute sur un escalier. Il y a un trou dans le plafond qui semble indiquer que quelque chose l'a traversé depuis l'étage supérieur.

Écrasant la pièce de sa masse, on peut voir la monstrueuse créature à deux têtes qui terrorise Neuf-Catel. L'une des têtes semble dormir, mais l'autre vous regarde. « Chut ! » dit-il en posant un doigt sur ses lèvres. « Il dort pour le moment. Si nous ne faisons pas trop de bruit, nous devrions pouvoir parler. Mon nom des Kyrnyn et voici ma malédiction. »

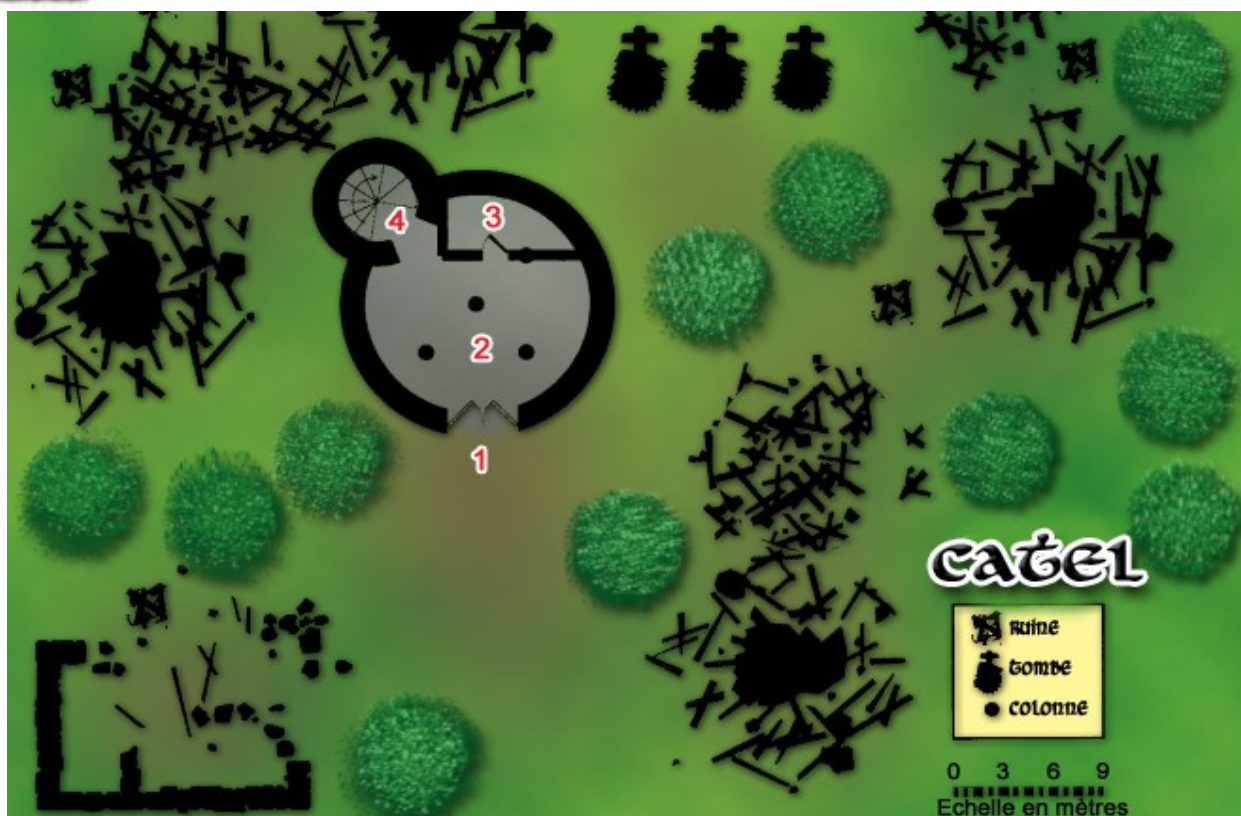
Ce qui fut le lieu de réunion des habitants de Catel n'est plus, aujourd'hui, que la chambre à coucher de l'ettin. Si les personnages n'ont pas fait trop de bruit pour entrer, Kyrnyn sera parvenu à maintenir Mouck endormi, de façon à pouvoir discuter avec les aventuriers. Il pourra ainsi leur exposer la situation. Lisez alors le paragraphe *Dialogue avec Kyrnyn* qui se trouve plus loin.

3. LE VIEIL ENTREPÔT

Cette assez grande pièce semble destinée à accueillir des réserves. On peut voir des sacs de farine, montrant bien que cette pièce servit de grenier à blé. À présent, la pièce est presque vide, on n'y voit que quelques pièces d'équipement répandues sur le sol. Une armure, quelques armes, un bâton de magicien et quelques sacs à dos et gibernes de cuir. Tout ceci semble avoir été jeté et dispersé par le géant.

Après la mort de leurs compagnons, Kyrnyn et Hartmund les enterrèrent et entreposèrent leurs possessions ici pour les mettre à l'abri. Bien entendu, dès que Mouck est devenu la personnalité dominante de l'ettin, il s'est mis à détruire autant que possible tout ce matériel. Il avait, en effet, constaté que cela blessait Kyrnyn. Néanmoins, l'armure et certaines armes sont toujours en bon état. Il y a même une potion qu'aucune des deux têtes n'a remarqué.

Si les aventuriers explorent cette pièce, ils découvriront une cotte de maille, une épée longue +1, une lance et une potion d'héroïsme, qui ont échappé à la destruction par Mourck. Si Kyrnyn est encore vivant au moment où les personnages trouvent ce matériel, il les laisse se le partager, en disant : « Mes amis auraient voulu qu'il en soit ainsi. »



4. LES ESCALIERS

En haut de la volée de marche, on découvre une autre grande salle, avec un trou au milieu du sol, qui permet de voir le rez-de-chaussée de la tour. Il semble que la pièce a été victime d'un incendie. On n'y voit rien qui semble de valeur.

L'escalier à vis que l'on devinait au rez-de-chaussée monte vers le premier étage où Stondylus avait établi son laboratoire. Cette pièce a subi un violent incendie quand Kyrnyn et ses compagnons ont vaincu le sorcier, il y a deux ans. Le trou est dû à Kyrnyn, quand il tenta d'échapper au combat. Il n'y a qu'une seule chose de valeur ici. Au milieu des débris d'une étagère, on peut trouver un parchemin magique. Par une certaine ironie du sort, il s'agit d'un sortilège de *métamorphose provoquée*.

DIALOGUE AVEC KYRNYN

Si les personnages ne sont pas immédiatement passés à l'attaque, Kyrnyn leur expose son dilemme.

Je fus un homme comme vous. Mais la magie maléfique de Stondylus m'a emprisonné dans cette enveloppe monstrueuse. À présent Mouck, ma seconde tête, possède une conscience indépendante. Je ne peux plus le contrôler. Je vous supplie, si vous ne parvenez pas à résoudre mon énigme, de prendre ma vie pour empê-

cher Mouck de tuer à nouveau.

Kyrnyn pense que la solution de l'énigme est *ettin* (il sait que c'est ainsi qu'on nomme les géants à deux têtes), mais cela ne l'a pas beaucoup aidé jusqu'à présent. Pour une raison qui lui échappe Héronéus ne lui accorde pas le sortilège divin permettant de dissiper la magie qui l'a transformé en monstre, il y a deux ans. C'est pourquoi, Kyrnyn est persuadé qu'il y a plus à trouver dans l'énigme.

La réponse, bien entendu, ne se trouve pas dans sa forme actuelle de monstre, mais dans sa propre personnalité, dont Mouck reflète le côté brutal et peu scrupuleux. La réponse est donc *l'homme* Kyrnyn. Il faut que Kyrnyn prenne conscience de l'inadéquation de son comportement passé avec ses devoirs de prêtre de Héronéus, ainsi qu'une repentance pour sa mauvaise conduite passée.

Les aventuriers risquent d'avoir du mal à résoudre cette énigme. Notamment parce qu'ils ne connaissent pas le passé de Kyrnyn...

S'ils rencontrent Kyrnyn ailleurs qu'à Catel (dans le sanctuaire par exemple), il attend 10 minutes avant de décider de jouer son va-tout :

Je vais partir avant que Mouck ne se réveille. Si vous pensez avoir la réponse, cherchez-moi à Catel. Tout le monde au village sait où cela se trouve.

Néanmoins à Catel, les aventuriers n'ont pas plus de 10 minutes de répit avant que Malwick et ses miliciens ne surgissent. Si les aventuriers n'ont pas résolu l'énigme à ce moment, Malwick force la décision en attaquant l'ettin et en réveillant ainsi Mouck. Les personnages doivent alors résoudre très rapidement l'énigme, avant que Mouck ne les

tue ou que Kyrnyn ne soit tué (à ce moment, dans une grande lumière, il est rendu à sa vraie forme, mais mort).

LA FIN DE L'ETTIN

Si on peut amener Kyrnyn à réaliser la véritable réponse à l'énigme, il se souvient instantanément du sort divin de Dissipation de la magie et lance immédiatement l'incantation. Mais, comme tout conspire contre lui, c'est le moment que choisit Malwick pour surgir avec ses miliciens, réveillant Mouck, qui ne veut pas disparaître.

Si les personnages veulent empêcher Malwick et ses paysans de tuer l'ettin, ils se retrouvent pris entre deux feux. Malwick utilise ses troupes comme écran pendant qu'il lance flèche après flèche sur l'ettin. Pendant ce temps, Mouck se met à écraser tous ceux qui se trouvent dans les environs, avec son tronc d'arbre. Il attaque en priorité ceux qui le blessent. Si les personnages ne l'attaquent pas, il essaiera d'atteindre d'abord Malwick. Malheureusement, tant que l'ettin combat contre Malwick, Kyrnyn est incapable de lancer son incantation, entraînant de nouvelles morts.

Les personnages pourraient décider de se mettre du côté de Malwick. Si c'est le cas, Kyrnyn ne fait rien pour l'empêcher, sachant qu'il doit payer pour les crimes qu'il a commis en tant que Mouck. De plus, il sait que même s'il est tué sous la forme d'un ettin, il se tiendra, dans la mort, aux côtés de Héronéus sous la forme de l'âme d'un homme. En fait Kyrnyn fait tout pour entraver Mourck, réduisant son bonus d'attaque à +0 et ses dégâts au corps-à-corps à 1d10. Le Maître du Donjon doit bien décrire les difficultés qu'a l'ettin à se mouvoir, ainsi que les mouvements d'une main cherchant à bloquer l'autre, voire à étrangler l'une des têtes. Les aventuriers peuvent comprendre le sens de ces mouvements, mais Malwick n'y verra que des occasions d'attaquer plus efficacement.

La meilleure méthode pour vaincre l'ettin serait d'employer des *dégâts temporaires non létaux* avec leurs armes ordinaires. S'ils infligent plus de dégâts temporaires que l'ettin ne possède, à ce moment, de points de vie, il sombre dans l'inconscience. Malwick voudra, naturellement, l'achever. Il faudra le retenir ou le convaincre de n'en rien faire.

Résolution de l'énigme

Deux têtes avons-nous, une quand je naquis

Kyrnyn a deux têtes à présent, mais était un homme et n'est né qu'avec une tête

Nous vengeâmes, soignâmes et vainquîmes

Il s'agit de la description des actions de Kyrnyn en tant que prêtre de Héronéus

Pour équité, tuant aveuglément les impies

Équité pour indiquer que Kyrnyn servait Héronéus, le Dieu de justice et *aveuglément* pour montrer le manque de discernement de ses actions brutales

Dos tourné à justice pour sombre abîme

La brutalité et l'esprit de vengeance, plus que de justice de Kyrnyn lui ont fait tourner le dos à l'enseignement de Héronéus, dieu de Justice.

Rejetés fûmes-nous par Divine Droiture

Héronéus a rejeté Kyrnyn, ne lui accordant pas le sort qui lui permettrait de revenir à sa forme initiale.

Ainsi notre sort fut tranché en deux

Une caboche folle d'impitoyable ordure

Et un esprit triste, repentant et pieux

La personnalité de Kyrnyn est divisée en deux. La partie mauvaise devient Mouck...

Si Kyrnyn survit à sa transformation en homme, il est éternellement reconnaissant aux aventuriers pour la part qu'ils

ont pris à son sauvetage. Il est aussi très triste des destructions causées par Mourck, à cause de son manque de vertu et de la leçon que Héronéus a voulu lui enseigner.

Il commencera par aider les villageois à reconstruire leur village, ainsi que le pont. Si Restik est mort, il le remplacera au sanctuaire de Héronéus. Sinon, il proposera de se joindre aux aventuriers comme employé. Au minimum, il leur offrira ce que contient la pièce 3 (le vieil entrepôt) ou n'importe quel objet provenant de Catel.

Kyrnyn fait aussi la paix avec Malwick, si le chef de la milice locale a survécu à son combat avec Mouck, bien qu'il retrouve en Malwick les traits de caractères que sa divinité lui a reproché. Il rappellera aussi aux aventuriers de changer leur comportement s'il perçoit en eux les dé-

fauts qui lui firent passer par cette redoutable épreuve.

À PROPOS DE L'AUTEUR

JD Wiker est concepteur de jeu. Il a rejoint l'équipe Recherche et Développement de la section Jeux de Rôles de WIZARDS OF THE COAST en 1998. Il a travaillé sur les gammes ALTERNITY, STAR*DRIVE, DARK MATTER et différents produits, de la gamme DUNGEONS & DRAGONS. Actuellement, il travaille sur des suppléments pour la gamme du jeu de rôles STAR WARS.