

S1

Scénario

Hardi®

Le mont Saint-Mikkel

Une aventure médiévale pour
Hardi ou d'autres jeux de Fantasy



Une histoire originale de Tolkraft,
d'après une carte d'Istallri.
Pour des Aventurier(e)s de niveau 4 à 6.
Durée : 3 - 4 heures.

"Le Mont Saint-Mikkel" est une coproduction de Tolkraft et ISTALLRI



www.dendrobat.fr

© Tolkraft 2020

www.paypal.me/tolkraft

Pour toute question, remarque ou commentaire, écrivez-nous à dendrobatprod@gmail.com

Si vous avez aimé cette aventure, n'hésitez pas à nous soutenir ! Merci.

La carte 3D utilisée dans ce scénario est "Mountain Board", créée par ISTALLRI avec le logiciel Talespire. Talespire est un logiciel de "Virtual Tabletop" en 3D, dont l'Early Access sera disponible sur Steam dès le 14 avril 2021.

Si vous possédez Talespire, vous pouvez télécharger le board complet (carte 3D + figurines) grâce à ce lien : talespire://published-board/TGUgbW9udCBzYWLudC1NaWtrZWw=/50cf0c62426fb2643323c09ce0e21a4b

La carte 3D seule est gratuitement disponible sur les sites :

<https://talesbazaar.com/prefab/802>

ou

<https://talestavern.com/slab/mountain-board/>

Les plans de ce scénario sont fournis en deux versions :

L'une aux intérieurs sombres, qui privilégie l'ambiance, l'autre aux intérieurs lumineux, qui privilégie la lisibilité.

Les deux versions ne sont pas strictement identiques, mais les différences restent de l'ordre du détail esthétique ; fournissez à vous joueurs et joueuses les plans de votre choix.

Le mont Saint - Mikkel

Un scénario pour **Hardi**
ou d'autres jeux **Med-Fan**,
d'une durée de 3 à 4 heures,
pour un groupe de personnages de niveau 4 à 6.

Écrit par **Tolkraft**, inspiré d'une carte créée par **Istallri**.



ALLÉGORIE DE SAINT-MIKKEL TERRASSANT LE DÉMON

AUTEUR INCONNU, VERS 1405



ans un recoin de campagne isolée, au sommet d'une colline, trône le mont Saint-Mikkel.

Un ancien pouvoir s'y est réveillé il y a quelques mois, et les villages voisins ont subi des raids de morts-vivants.

Alerté par la populace, le régent local a dépêché une petite troupe d'hommes pour enquêter ... puis une seconde – ses meilleurs chevaliers – un mois plus tard lorsque la première n'est jamais revenue.

Et désormais sans nouvelles de son escadron d'élite, il décide à grand renfort d'or de faire appel à des aventuriers pour identifier et régler le problème une bonne fois pour toutes...

Pour quels aventuriers ?

Ce scénario s'inscrira facilement dans n'importe quelle campagne ou partie en cours, pour peu que les Aventuriers veuillent gagner un peu d'or.

N'hésitez pas à changer les noms des lieux et des PNJ pour faciliter l'insertion dans votre partie si nécessaire.

L'aventure sera plus équilibrée pour les Aventuriers s'ils disposent de 2 actions de combat par tour, et sont donc au moins de niveau 4.

Pour quel jeu ?



Bien que rédigé pour le système de règles **Hardi** (disponible gratuitement sur www.dendrobot.fr), ce scénario s'adapte facilement à n'importe quel jeu OSR ou médiéval fantastique. Si vous jouez avec la 5^e édition du plus ancien jeu de rôle fantasy, vous trouverez en ligne les profils des diverses créatures de ce scénario.

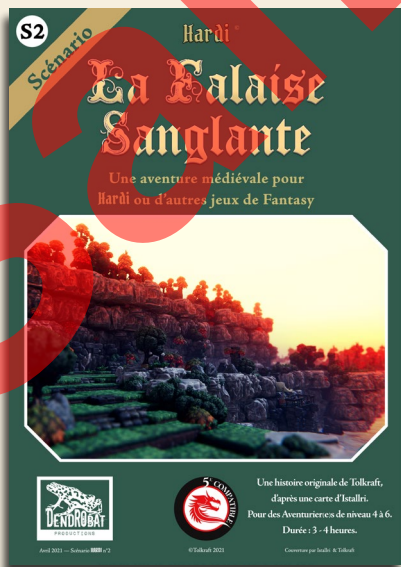
Adapter le scénario à d'autres jeux

Voici quelques indications et conseils pour aisément adapter ce scénario à votre jeu Med-Fan favori :

- ✿ Le nombre d'actions de combat stipulé pour les monstres et PNJ correspond à leur nombre d'attaques par tour.
- ✿ La valeur de DEF correspond à la Classe d'Armure (CA) ascendante.
- ✿ Considérez qu'une blessure dans **Hardi** équivaut à la perte de 2 PV dans les autres jeux.
- ✿ Les monstres dans **Hardi** ont 8 PV par DV. Si vous utilisez un système OSR, envisagez de réduire à 4 ou 5 PV par DV si vous trouvez l'opposition trop résistante.
- ✿ Soyez logique et faites confiance à votre instinct lorsqu'il s'agit de prendre un arbitrage ou une décision à la volée.

Info MJ : Si vous appréciez ce scénario, n'hésitez pas à télécharger "*La Falaise Sanglante*", une autre aventure qui peut être jouée indépendamment, ou bien à la suite de celui-ci :

<https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/18585/Dendrobot-Prod>



La légende du mont Saint-Mikkel



Les légendes racontent qu'il y a environ 200 ans, un moine guerrier expérimenté, du nom de Mikkel, se rendit à la demande de son ordre dans un petit prieuré chapeautant une colline afin de venir en aide à ses frères tourmentés par le démon. À l'issue d'un épuisant combat, Mikkel terrassa la bête, tranchant sa tête avec son épée, Sauroctone ; puis s'établit définitivement sur place pour prier et y terminer ses jours en paix.

Le prieuré, jouissant d'une toute nouvelle réputation, devint un lieu de pèlerinage important, qui connut un pic d'affluence après que Mikkel fut canonisé.

Mais le temps efface la renommée aussi sûrement que la jeunesse, et de nos jours, le mont Saint-Mikkel n'est plus guère qu'un petit prieuré de campagne isolé, où vivent en autarcie et dans le calme une demi-douzaine de moines.

Ce qu'il s'est réellement passé

Si la légende dit vrai sur toute la ligne, il est un point qu'elle ignore, car Mikkel ne l'a jamais révélé à quiconque : lorsqu'il terrassa le démon avec son épée Sauroctone, l'essence maléfique de la créature se transféra dans la lame. À l'épuisant combat physique succéda un non moins rude combat psychologique pour que Mikkel résiste à la domination imposée par la bête.

Expérimenté, déterminé et fervent croyant, Mikkel parvint avec peine à refouler la terrifiante emprise maléfique qui tentait de s'emparer de lui ! Il était vainqueur, mais bien conscient que le démon – désormais contenu dans l'épée – tenterait de prendre possession de quiconque toucherait Sauroctone ou serait blessé par elle.

Pour la sécurité de tous, Mikkel décida de laisser derrière lui sa vie d'errance et d'aventure, pour se consacrer à la prière et à la détention du démon. Il garda Sauroctone au fourreau, la poignée ceinte d'un linge blanc, et veilla à ce que personne n'y toucha jamais.

À sa mort, ses frères respectèrent ses consignes d'enterrer l'arme avec lui sans la toucher directement, et lorsqu'il fut canonisé quelques années plus tard, son cercueil fut transféré dans un sarcophage au sein du prieuré sans qu'il fût ouvert.

Et ainsi, pendant plus de 150 ans, Saint-Mikkel veilla – même dans la mort – à protéger le monde du démon.



Il y a 3 mois

Jusqu'à ce que – il y a 3 mois de cela environ – entre en scène Joren, un jeune voyou local, un iconoclaste anticlérical, bien décidé par un soir d'ivresse à prouver à tous qu'il ne supporte ni dieux ni maîtres.

À la faveur de la nuit, il gravit la colline, pénètre sans difficulté dans le sanctuaire et profane la sépulture de Saint-Mikkel : ouvrant le tombeau, il avise parmi les restes du cercueil et des ossements une épée emballée dans un linge, qu'il déchire pour tirer l'arme au clair.

Le démon (que nous appellerons par métonymie Sauroctone, libre à vous de lui donner un nom si cela vous sied), avide de liberté, saute sur l'occasion et brise la volonté du jeune homme sans difficulté ; et le contrôlant comme une marionnette, se rend maître de lieux en massacrant les moines, qu'il relève en tant que morts-vivants par la force de sa volonté.

Il se repose quelques jours, et entame un règne de terreur : le démon et ses troupes descendent du mont pour effectuer des raids sur les villages voisins, pillent et tuent, relèvent les morts qui viennent grossir ses rangs, et remontent sur leur colline pour que Sauroctone se repose.

Il y a 2 mois

Malgré la distance, la nouvelle de pillages répétés "perpétrés par Saint-Mikkel et sa troupe de morts-vivants" parvient assez vite aux oreilles du régent local – le baron Solreigh (libre à vous de remplacer ce PNJ à votre convenance) – qui dépêche quatre de ses hommes pour enquêter sur cette histoire.

Le mois dernier

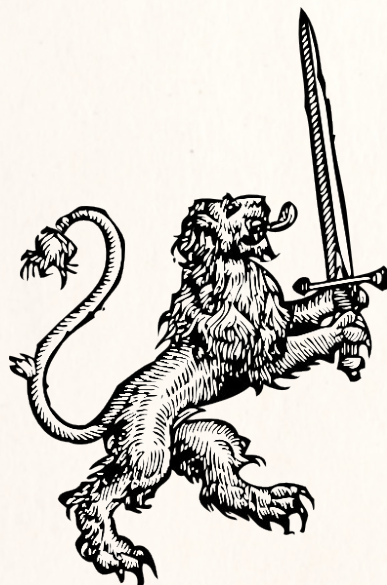
Sans aucune nouvelle d'eux le mois suivant, il envoie sur place cette fois-ci 5 de ses meilleurs chevaliers, qui une fois arrivés dans les environs, prennent le temps de recueillir les témoignages de survivants cachés en forêt, et qui forts de ces informations, optent pour une approche discrète par les souterrains sous le mont.

L'arrogant Ser Balfroi, menant le groupe fut le premier à périr dans une fosse piégée (repère ❶), et son fantôme — furieux d'une mort aussi ridicule — est resté prisonnier des lieux et hante la crypte (repère ❷), avide d'accomplir sa mission.

Ser Calain et Ser Darby tombèrent sous les assauts répétés des morts-vivants (au repère ❸), mais permirent par leur bravoure à leurs deux compagnons — Ser Gaudan et Ser Alerond — d'affronter seuls le jeune Joren contrôlé par la bête dans la salle du tombeau (repère ❹).

Ser Gaudan est celui qui parvint finalement à tuer Joren, mais qui a fait l'erreur de ramasser la superbe épée Sauroctone : dominé à son tour par la bête, il frappe son compagnon avec l'arme.

Ser Alerond ne doit sa survie qu'à ses réflexes de guerrier aguerrri : il pare instinctivement le coup, qui ne le tue pas, mais lui inflige une grave blessure en lui ouvrant la tempe. Il bondit par une fenêtre et s'enfuit avant que Sauroctone — épuisé par le combat et la domination de Ser Gaudan — ne puisse le rattraper. Alerond, fou de douleur, les idées confuses, trahi, affaibli par le coup terrible qu'il a reçu finit par miracle à s'en sortir et à trouver refuge dans une ancienne grotte, où il guérit lentement, mais ne retrouve pas complètement la raison (repère ❺).



Introduction

À nouveau sans nouvelles de ses meilleurs éléments partis le mois dernier, le baron décide de faire appel à des Aventuriers : quitte à perdre des hommes, autant que ce ne soit plus les siens.

Il offre donc une forte récompense (une bourse d'or) à quiconque se rendra sur place, réglera le problème des raids de morts-vivants — quel qu'il puisse être — et reviendra faire un rapport détaillé en apportant des preuves de succès.

Arrivée dans la région

Après quelques jours de voyage à travers la campagne tranquille, puis à travers des villages de plus en plus désertés, les Aventuriers avisent au loin le mont Saint-Mikkel, qui appose sa silhouette surélevée sur l'horizon.

Des rares villageois croisés, les PJ apprendront que :

- ❁ Les raids ont eu lieu dans toute la région, et que chaque fois les troupes mortes-vivantes retournaient au mont Saint-Mikkel.
- ❁ De nombreux morts-vivants s'amassent sur la route principale montant au prieuré pour la protéger, mais qu'il existe un accès sous le mont, via d'anciennes mines.

Approcher du mont

L'approche du mont Saint-Mikkel ne peut se faire qu'en évitant la route principale au nord-ouest, envahie par un nombre bien trop important de zombies, et en faisant un large détour vers l'est, qui amène les Aventuriers au pied de l'éminence (repère ①).

A — Le feu de camp

Approchant en milieu d'après-midi de l'ombre imposante du mont Saint-Mikkel, vous avez la surprise de sentir le délicieux fumet de la viande rôtie et de découvrir un gigot en train de griller à la flamme.

[PERCEPTION > 15] : Des traces de pas toutes récentes et précipitées s'éloignent vers le sud.

Info MJ : Ces traces sont celles de Ser Alerond, effrayé et interrompu dans son repas par l'arrivée d'étrangers, et peuvent facilement être suivies jusqu'au repère ③.

Le rôti : Un gigot de chevreuil, cuit à point, régulièrement retourné, qui met l'eau à la bouche. Le cuisinier n'est pas là, mais ne peut pas être bien loin...

Le pied de la falaise, à l'ouest : Un à-pic de calcaire de plus de 20 mètres de hauteur dissuade de toute ascension. La roche blanche est friable et s'effrite sous les doigts.

La colline, au sud : Des étages calcaires s'empilent pour former une colline aussi haute que celle lui faisant face. De nombreux sapins et gros rochers rendent son ascension plutôt aisée, via des tests de **[FORCE ou DEXTÉRITÉ avec l'avantage]**.

❁ Il y a par endroit d'antiques traces de bâtiments depuis longtemps écroulés.

❁ Suivre les traces de pas de Ser Alerond ou un test **[PERCEPTION > 15]** réussi permet de deviner l'entrée d'une caverne, dissimulée par un gros sapin, en ③.

Le défilé vers le sud-ouest : Enchâssé entre l'à-pic de la falaise sur la droite et les hauts plateaux calcaires à gauche, ce défilé semble être l'endroit parfait pour une embuscade. Il conduit jusqu'en ②.

B — Le refuge

À travers les branches sombres et touffues d'un grand sapin, vous distinguez à peine l'ouverture noire et béante d'une grotte. Bien qu'elle s'enfonce sous terre de quelques mètres via de larges degrés de pierre, l'atmosphère y est surprenamment sèche et fraîche. Vous débouchez sur une large caverne qui présente des signes d'habitation ; et recroquevillé dans un recoin, brandissant une branche d'une main faible, tremblote une parodie de chevalier.

Le chevalier : L'homme, ses vêtements et ce qui reste de son armure sont en piteux état, crasseux et empestent la sueur. Il est apeuré et marmonne des "n'approchez pas !" en dardant sa branche d'arbre en guise d'épée.

Info MJ : Il s'agit de Ser Alerond, blessé par Sauroctone, qui a trouvé refuge ici. Il refusera de toucher une épée de métal tant que le démon n'aura pas été terrassé.

✿ [PERCEPTION > 15] : Ses cheveux croûtés masquent partiellement une énorme cicatrice fraîche sur sa tempe. Il a dû recevoir un très sale coup il y a quelques semaines.

✿ [CHARISME > 15] : Se montrer amical ou lui apporter à manger donne l'avantage sur ce test. Une fois calmé, l'homme reste néanmoins agité et n'a visiblement plus toute sa tête. Il marmonne en boucle les phrases suivantes, les yeux perdus dans le vague, sans qu'on ne puisse guère en tirer autre chose.

• "Je dois rester ici, j'ai prêté serment de vaincre le mal au mont Saint-Mikkel, je ne peux rentrer tant que mon devoir n'est pas accompli".

• "On l'avait tué, mais le diable est malin, et il a pris Ser Gaudan !".

• "Elle est maudite, ça ne peut-être que cela...".

C — La mine

L'entrée béante et ténébreuse d'une vieille mine s'ouvre devant vous. Lorsque vous approchez, l'odeur âcre du guano vous prend au nez et une volée d'énormes chauves-souris affolées quittant précipitamment leur repère vous fait sursauter. À l'intérieur vous avisez quelques vieilles caisses desséchées par le temps.

Info MJ : La mine est effondrée vers le nord et l'est depuis longtemps. La petite section praticable qui reste est répartie sur 2 étages : une passerelle de bois, encore solide et 6 mètres plus bas, le puits de mine, dont il ne subsiste que quelques travées pour wagonnet.

Vieilles caisses dans la mine : Elles ne contiennent rien d'intéressant, ou qui soit en état d'usage : vieux outils rouillés, lampes cassées, nids de souris, papiers qui tombent en morceaux...

D — Un trou (caché)

Info MJ : Quiconque marche sur ces vieilles planches les fait céder sous son poids et tombe dans une petite fosse, 3 mètres plus bas, en subissant 1d6 blessures (moitié moins sur un test [DEXTÉRITÉ > 15] réussi). Sortir du trou est relativement aisé.

E — Un vieux coffre au fond d'une galerie

Au fond d'une galerie basse aux étais abimés, vous avisez ce qui semble être un vieux coffre en métal, encore fermé. Cependant, la galerie n'a pas l'air très stable, son extrémité est déjà écroulée, et il faudrait avancer accroupi pour y accéder.

Info MJ : Quiconque s'avance dans cette petite galerie de 90 centimètres de plafond doit réussir un test [DEXTÉRITÉ > 15], sous peine de faire effondrer le conduit, subissant 3d6 blessures (moitié moins sur un test [DEXTÉRITÉ > 15] réussi) et détruisant le coffre et son contenu.

Le coffre : En métal, ancien mais en bon état, il est fermé mais pas verrouillé. Parmi de vieux outils et autres objets sans intérêt, on trouve 3 potions de soins (qui guérissent d4 blessures) bien emballées.

F — Embuscade d'araignées de phase (cachées)

Alors que vous avez presque traversé la mine, soudain trois énormes araignées blanches et bleues à l'abdomen flasque et bulbeux, se matérialisent autour de vous et bondissent sur vous, chélicères menaçantes, avant que vous n'ayez le temps de réagir !

Info MJ : En cet endroit, 3 araignées de phase apparaissent et attaquent les Aventuriers subitement : elles bénéficient d'un round d'attaque surprise. Elles sont motivées par la faim, harcèlent les Aventuriers en disparaissant après chaque morsure et chacune se replie définitivement dans l'Æther après avoir été blessée par un Aventurier.

Araignée de phase

3 HD, 24 PV, DEF : 13, bonus à l'attaque : +3, dégâts : 1d10 perçant + statut : empoisonné et paralysé Δ6

Saut aethéré : Passe de l'Æther au plan matériel et vice-versa au prix d'une action rapide.

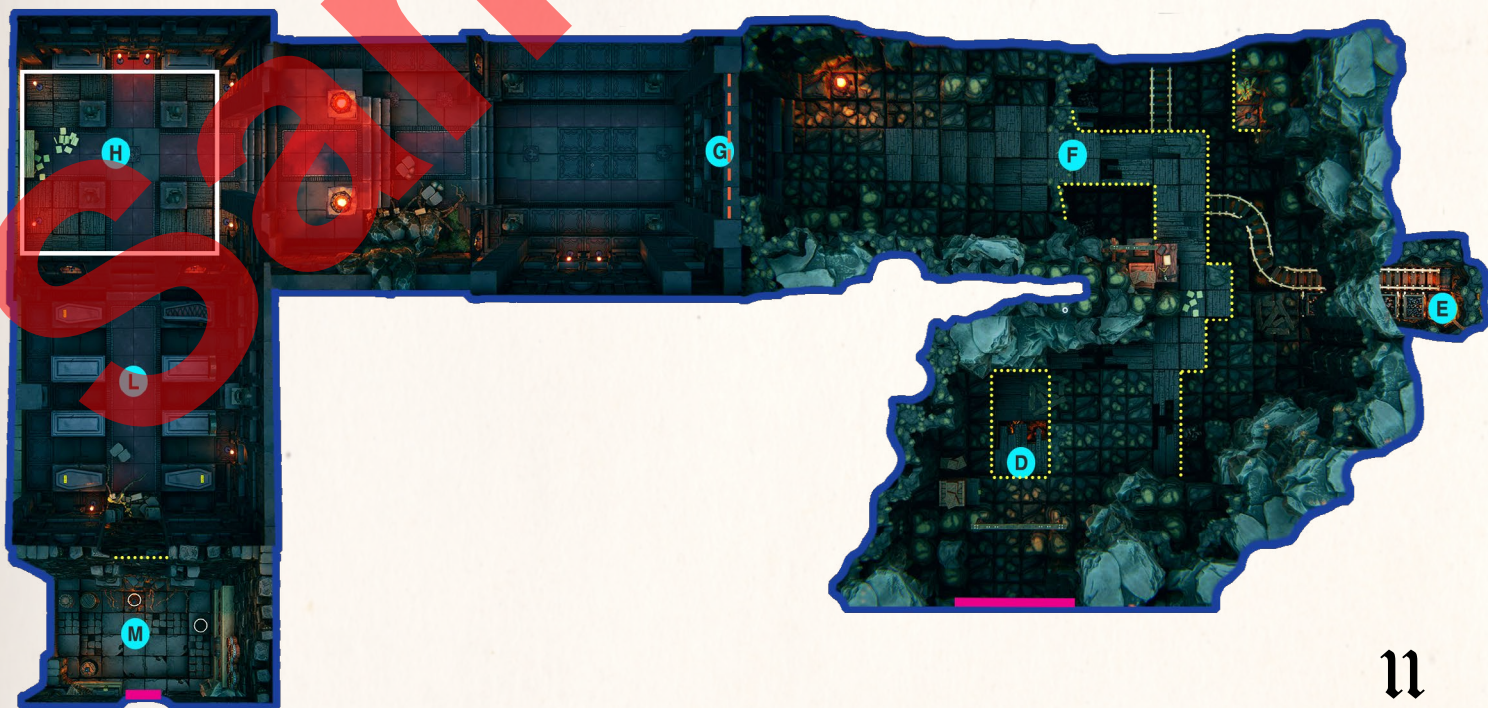
Pattes d'araignée : Peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un test.

G — La herse

Devant vous, bloquant la sortie de la mine et l'accès à un hall en pierre grise, se dresse une lourde herse de bois et de métal. Le levier qui l'actionne est visible au travers, à 5 mètres de là. Au-dessus de la herse, à 3 mètres du sol, de larges ouvertures facilitent l'aération du couloir.

La herse : Solide et lourde, elle peut cependant être soulevée afin que le groupe puisse se glisser dessous au prix d'un test [FORCE avec le désavantage > 15] réussi. Collaborer à plusieurs permet de compenser le désavantage.

Les ouvertures d'aération : Il est possible pour un Aventurier agile d'y grimper et de s'y faufiler avec un test [DEXTÉRITÉ > 15] réussi pour se retrouver de l'autre côté. Le levier ouvrant la herse est alors aisément accessible.



H — Le sol piégé (caché)

Au sommet de la petite volée de marches, votre regard embrase une large pièce carrée, avec un dallage rouge. Au fond de la pièce, face à vous, se trouvent un bureau et de nombreux papiers qui jonchent le sol. Une ouverture au sud donne sur une autre pièce.

Info MJ : Quiconque pose imprudemment un pied dans la zone délimitée par le rectangle blanc passe au travers de ce sol illusoire et se retrouve précipité 10 mètres plus bas (repère ❶), encaissant 3d6 blessures (moitié moins sur un test [DEXTÉRITÉ > 15] réussi, aucune sur une réussite critique). Il est possible d'éviter le piège en longeant prudemment les murs est et sud de la salle pour se rendre au repère ❶.

I — La fosse (cachée)

Votre chute inattendue et douloureuse vous a précipité au bas d'une large et profonde fosse garnie de gros pics espacés. Dans la pénombre, tout en tâtonnant sur de hauts murs lisses, vous discernez un cadavre embroché, et une ouverture basse dans le mur sud.

Le cadavre : Les restes squelettiques d'un homme plutôt grand, dans une armure transpercée par l'un des pics. Les charognards s'en sont donné à cœur joie : sa chair, ses jambes et les rations qu'il transportait probablement ont disparu de son havresac. Il ne subsiste qu'une belle épée dans son fourreau et une petite bourse contenant de quoi bien vivre pendant 1 mois environ.

Info MJ : Il s'agit de la dépouille de Ser Balfroi, mort dans la chute, et dont l'esprit tourmenté hante la crypte proche (repère ❶). Si les rats se sont occupés des restes, c'est le serpent géant (repère ❶) qui lui a mangé les deux jambes.

Les murs : Les murs de la fosse sont hauts et redoutablement lisses. Il est impossible de remonter sans l'aide d'une corde lancée depuis l'ouverture (repère ❷).

L'ouverture dans le mur sud : On la devine via le trou sombre qu'elle dessine sur la pénombre du mur. Elle est suffisamment grande pour qu'un humain puisse s'y tortiller et déboucher dans une longue grotte (repère ❶).

J — La longue grotte

Vous avancez dans la pénombre d'une grotte naturelle, où l'air est sec. Quelques vieux tonneaux vides et planches cassées traînent çà et là, mais ce sont surtout les nombreux ossements de rats qui craquent sous vos pas qui occupent vos pensées.

Info MJ : Au repère ❶ somnole un **serpent corail géant**, lové sur lui-même derrière un tonneau cassé. Demandez et faites des jets de perception afin de déterminer qui détecte l'autre en premier. La bête est motivée par la faim et tâchera de fuir si elle perd plus de la moitié de ses PV ; cependant son seul refuge possible étant en ❶, les Aventuriers pourraient tenter de croire qu'elle les charge. À défaut de réussir à passer, elle se repliera en ❷, au pied de l'échelle et défendra chèrement sa vie.

Serpent corail géant

4 HD, 32 PV, DEF : 13, bonus à l'attaque : +4, dégâts : 2d4 perçant + statut : empoisonné Δ6 si la victime échoue à un test [CONSTITUTION > 15] pour résister aux effets du poison.

Poison hallucinant : Il n'inflige pas de dégâts, mais provoque des hallucinations dont les effets peuvent se cumuler. Tirez l'effet au hasard à chaque fois qu'une victime est mordue et échoue au test de CONSTITUTION :

- ❖ 1 — *Paralysé*.
- ❖ 2 — *Effrayé*.
- ❖ 3 — *Furieux* : attaque la créature (alliée ou ennemie) la plus proche avec l'avantage.
- ❖ 4 — *Balbutiant* : la victime ne peut plus parler.
- ❖ 5 — *Hallucinant* : la victime a du mal à discerner la réalité et subit un désavantage à tous ses tests.
- ❖ 6 — *Paranoïaque* : la victime perçoit tous ceux qui l'entourent comme des serpents corail géants.

K — L'échelle

Des barreaux métalliques sertis dans le mur forment une échelle qui – après avoir poussé une lourde trappe couverte de terre – débouche à la surface.

L — La crypte

Vous entrez dans une petite crypte lugubre qui contient 8 sarcophages et dont le mur sud est partiellement effondré.

[PERCEPTION > 15] : Une très faible lueur bleuâtre ondoie au fond de la pièce.

Info MJ : Cette lueur est en fait le fantôme de Ser Balfroi, mort lors de sa chute en ❶. Chevalier brave et héroïque, mais imbu de lui-même, il s'en veut de cette mort stupide qui l'a privé de l'occasion de défaire le démon.

Il "attaque" les Aventuriers, non pour les blesser ou leur faire peur, mais uniquement pour tenter de prendre le contrôle de l'un d'eux avec sa capacité de *Possession* (Test de [CHARISME > 15] pour y résister et être immunisé pendant les prochaines 24 h). Il suit les PJ depuis l'Æther et continue à essayer d'en posséder un (au début de chaque round, lancez un d6 : sur un 6, le fantôme peut réutiliser sa *Possession*. Il cible les PJ dans l'ordre de leur force apparente, du plus fort au plus faible). Si son hôte décède, il tentera de prendre le contrôle d'un nouveau, afin d'accomplir sa mission. S'il échoue définitivement à posséder un PJ, il retourne attendre en ❶.

Un Aventurier possédé par le fantôme reste conscient et garde ses caractéristiques physiques, mais c'est désormais Ser Balfroi qui est aux commandes, bien qu'il ne puisse pas utiliser les compétences et spécialités de l'Aventurier. Il joue franc-jeu avec les autres Aventuriers et jure sur son honneur qu'il quittera le corps qu'il occupe dès qu'il aura tenu sa promesse solennelle de terrasser le démon.

Le fantôme de Ser Balfroi : Si un Aventurier se retrouve possédé par Ser Balfroi, faites jouer à son joueur le fantôme et son hôte, en lui précisant que son unique but est de se débarrasser du démon qui ravage la région.

Possédé par le fantôme de Ser Balfroi

Possédé : Le personnage possédé garde ses caractéristiques physiques, mais c'est Ser Balfroi qui est désormais aux commandes. Il ne peut pas utiliser les capacités, spécialités ou sorts du personnage possédé. Les caractéristiques non-physiques de l'Aventurier possédé deviennent :
INTELLIGENCE : 13 (+3)
SAGESSE : 14 (+4)
CHARISME : 17 (+7)
Alignement : Loyal bon.
Inspiration : Respecter ses vœux de chevalier.
Immunités aux conditions : charmé, effrayé.
Actions de combat : 3 par tour.

Commandement (2 fois par jour) : Pendant 1 minute, Ser Balfroi peut lancer un avertissement ou un ordre spécial chaque fois qu'une créature non-hostile qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre l'ordre. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet se termine si Ser Balfroi devient incapacité, est assommé ou mis hors d'état de nuire.

Les 8 sarcophages : D'antiques cénotaphes (qui ne contiennent donc aucun corps), dont les inscriptions ont été gommées par le temps.

Le mur effondré : La partie basse du mur sud est partiellement effondrée, et la lumière du jour percole à travers l'ouverture. Il est aisé d'élargir le passage pour passer dans la pièce suivante (repère M).



M — Le cellier

Vous vous tenez dans un vieux cellier, aux rayonnages couverts de poussière, et où flotte une vague odeur de vinaigre. Les quelques tonneaux sur lesquels vous tapotez sonnent vides. La grille qui communique avec l'extérieur grince beaucoup, mais s'ouvre sans difficulté.

[PERCEPTION avec le désavantage > 15] : L'un des nombreux tonneaux qui se trouve là semble plus lourd que les autres, l'étagère ployant légèrement sous son poids. Il a dû servir de tirelire secrète dans le passé, car s'il ne contient plus de vin depuis fort longtemps, il abrite toujours des pièces, sans doute détournées des offrandes des fidèles : 5d100 pièces de cuivre et 1d100 pièces d'argent.

N — Le surplomb (caché)

Info MJ : Des joueuses et joueurs attentifs à la carte verront qu'il y a une sorte de surplomb en pierre et en bois – les restes d'une antique construction – à cet endroit. Il est possible d'y grimper avec un test [DEXTÉRITÉ > 15] réussi pour se retrouver au niveau de l'église, en évitant les nombreux morts-vivants présents au repère ①.

① — L'esplanade des morts-vivants

Sur l'esplanade en ① se massent quelques zombies, morts-vivants certes faibles, mais nombreux et donc potentiellement dangereux. Sur la route d'accès principale, il y en a tant qu'il semble suicidaire de l'emprunter.

Au sommet de l'éminence se dresse l'église du mont Saint-Mikkel, dont on peut discerner la double porte en bois.

[PERCEPTION > 15] : Une infecte odeur de corps pourris et de faibles borborygmes permettent de deviner la présence des zombies avant de les voir.

Les zombies : Il y en a entre 2 et 4 par PJ. Ce sont des créatures faibles, lentes et stupides, mais dont le nombre fait la force.

Info MJ : Tous les zombies (ceux-ci et ceux gardant la route principale) sont animés par la volonté de Sauroctone. S'il venait à être vaincu, les corps des morts-vivants s'effondreraient, inertes.

Info MJ : Si vous souhaitez abréger un peu ce scénario pour qu'il tienne en une séance de 3-4 h de jeu environ, vous pouvez ellipser ou sauter complètement ce passage, en indiquant aux PJ le surplomb en ①.

Zombie

1 HD, 8 PV, DEF : 8, bonus à l'attaque : +1, dégâts : 1d6 contondant.

② — La nef de l'église

Les doubles battants en bois de la porte s'ouvrent sur une petite nef sombre et saccagée. Deux zombies engoncés dans des armures abîmées – et gardant une porte dans le mur sud – lèvent leurs armes en vous voyant...

Les deux chevaliers zombies : Il s'agit des restes de Ser Calain et Ser Darby, animés par la volonté malfaisante de Sauroctone. Ils sont ses gardes du corps, et combattent jusqu'à être détruits.

Zombie majeur

5 HD, 40 PV, DEF : 15, 2 actions de combat, bonus à l'attaque : +5, dégâts : 1d10.



Q — Le chœur de l'église

Pénétrant dans le chœur de l'église éclairé par de hautes fenêtres, vous avisez immédiatement un grand chevalier portant une armure et une magnifique épée longue en main. Il vous toise du regard, un air narquois sur les lèvres. Derrière lui, illuminé par une veilleuse, se trouve un large sarcophage de marbre blanc.

Les fenêtres : Au nombre de six, il est possible d'entrer ou de sortir du chœur par ces ouvertures au prix d'un jet [DEXTÉRITÉ > 15] réussi.

Le grand chevalier : Son armure – semblable à celle de Ser Alerond et des deux chevaliers zombies, bien qu'en meilleur état – permet de deviner qu'il s'agit lui aussi d'un des champions du baron Solreigh. Il est vivant, bien portant et une drôle de lueur brille dans ses yeux bruns.

Info MJ : Il s'agit de Ser Gaudan, possédé par le démon, et qui brandit l'épée Sauroctone.

Si le fantôme de Ser Balefroi fait partie du groupe, il reste interloqué pendant 1 round face à la présence inattendue en ce lieu de son vieil ami, mais réalise vite que ce n'est pas lui qui parle par sa bouche.

Le démon : Il réside dans l'épée, mais a un contrôle total sur quiconque la brandit (et pendant encore 2d4 tours après l'avoir lâché). Il faut réussir un test [SAGESSE avec le désavantage > 15] pour ne pas succomber à la domination de la bête lorsque l'on touche l'épée à main nue (sans le désavantage si le personnage porte des gants). Le démon ne peut contrôler qu'un seul personnage vivant à la fois et s'il n'a pas de porteur, fera tout pour en trouver un.

Le démon est arrogant et cherche à asseoir son pouvoir sur la région et offre aux Aventuriers la possibilité de fuir ou de se mettre à son service. S'ils refusent, il passe à l'attaque afin de les exterminer.

Le démon ne peut être tué par les Aventuriers. Au mieux peuvent-ils le rendre (presque) inoffensif en séparant l'arme maudite de son porteur (qui reste sous son influence pendant 2d4 tours), ou le forcer à se retirer dans l'épée Sauroctone en amenant son porteur à 0 PV.

[PERCEPTION > 15] : Pour s'apercevoir qu'au cours du combat, l'hôte du démon évite de se rapprocher du sarcophage présent au sud de la pièce.

Le sarcophage de marbre blanc : C'est la tombe de Saint Mikkel et si on pousse le couvercle, on découvre ses restes desséchés reposant parmi les débris de son cercueil. L'essence du saint sature encore la pierre, aussi le démon et son pantin évitent-ils de s'en approcher, sous peine de subir 1d10 dégâts par round au contact du monument.

Chevalier possédé par le démon

8 HD, 64 PV, DEF : 18, 3 actions de combat, bonus à l'attaque : +8, dégâts : 1d10+1 tranchant.

Aspect terrifiant : 1 fois par combat, le démon exsude une aura magique de peur. Chaque adversaire dans un rayon de 10 mètres doit réussir un test de SAGESSE >15, ou subir un statut effrayé Δ6 (il a le désavantage sur les jets d'attaque et ne peut choisir de s'approcher du démon).

Second souffle : 1 fois par combat, le démon regagne 1d8+4 PV.

Sorts (coût en PV) :

Dissipation de la magie mineure (3 PV) : Tous les sorts lancés au niveau 3 ou moins qui affectent une cible au choix sont dissipés.

Commandement (4 PV) : Si la cible échoue à un test [SAGESSE > 15] pour y résister, elle obéit à une injonction simple (Viens !, Lâche !, Fuis !, Stop !, Assis !) durant son prochain tour.

Frappe démoniaque (6 PV) : L'arme en main s'imbue d'une puissance démoniaque et inflige 2d6 dégâts supplémentaires la prochaine fois qu'elle touche un adversaire.

Relever un mort (16PV) : une créature morte ciblée reviens la vie, sous le contrôle du démon, avec 4 HD, 32 PV, 2 actions de combat, bonus à l'attaque : +4, dégâts : 1d8.

Épilogues

Le démon

Si le démon est vaincu, il est fatigué et cantonné dans l'épée Sauroctone : son pouvoir sur les morts-vivants disparaît et toute son armée de cadavres s'écroule, définitivement inanimée.

Cela dit, il fera désormais tout son possible pour se trouver un nouveau porteur pour Sauroctone.

Sauroctone

L'épée est maudite par la présence du démon qui l'habite. Tant que le démon ne contrôle pas le porteur de l'épée, il cherche par tous les moyens à se trouver une nouvelle marionnette : chaque créature vivante qui entre en contact (ou qui est blessée) par l'arme doit faire un test [SAGESSE avec le désavantage > 15] (sans le désavantage si le personnage porte des gants ou est partiellement protégé par un tissu), en cas d'échec, elle succombe pendant 2d4 tours à la volonté du démon qui lui ordonnera en général de faire tout son possible pour s'emparer de l'épée.

Si un personnage s'empare de Sauroctone et résiste à la domination du démon, il lui est désormais possible de brandir l'épée sans crainte — au même titre que Saint Mikkel — mais la présence de la Bête dans l'arme est impossible à oublier : elle rode et murmure derrière vos pensées et le démon cherche par tous les moyens à se venger et à trouver un porteur plus docile.

Entre les mains d'un Aventurier, Sauroctone est une épée magique +1, et contre les reptiles, elle se comporte comme une épée vorpale (+3 et elle décapite sur un 20 naturel).

Le fantôme de Ser Balefroi

Il tient sa promesse et une fois la bête vaincue, il quitte l'hôte qu'il possédait et disparaît du plan matériel, l'air satisfait et apaisé.

Ser Gaudan

Si les PJ réussissent à lui faire lâcher Sauroctone, il reste sous l'influence du démon pendant 2d4 tours — durant lesquels il fera tout pour remettre la main sur l'épée — puis revient à lui (conscient des atrocités que le démon lui a fait commettre), heureux d'être libéré de la domination démoniaque et prêt à en découdre avec le Bête si besoin.

Ser Gaudan, libéré du démon

6 HD, 48 PV, DEF : 16, 3 actions de combat, bonus à l'attaque : +6, dégâts : 1d8.

Si le démon est vaincu, il remercie chaleureusement les Aventuriers et se portera garant pour eux auprès du baron.

Ser Alerond

Si les PJ l'informent de leur victoire, le pauvre hère semble sortir un peu de ses obsessions, mais insiste pour que Sauroctone soit remise au tombeau et il se propose pour veiller sur elle afin que personne n'y touche jamais.

Le baron Solreigh

Une fois la menace vaincue, le baron exige un rapport détaillé et des preuves (ou des témoignages soit nombreux, soit de personnes en qui il a confiance, comme ses chevaliers) avant de remettre aux Aventuriers leur récompense.

Vous trouverez sur les pages suivantes le plan général en version claire pour le MJ (p.17), puis les plans à fournir aux joueuses et joueurs au fur et à mesure de leur progression dans le scénario.

- Limite franchissable avec un test avec avantage.
- - - Limite franchissable avec un test.
- Limite infranchissable.
- Fonctions de zones.



Le mont
Saint-Mikkel
 Par Astalari & Volkraft

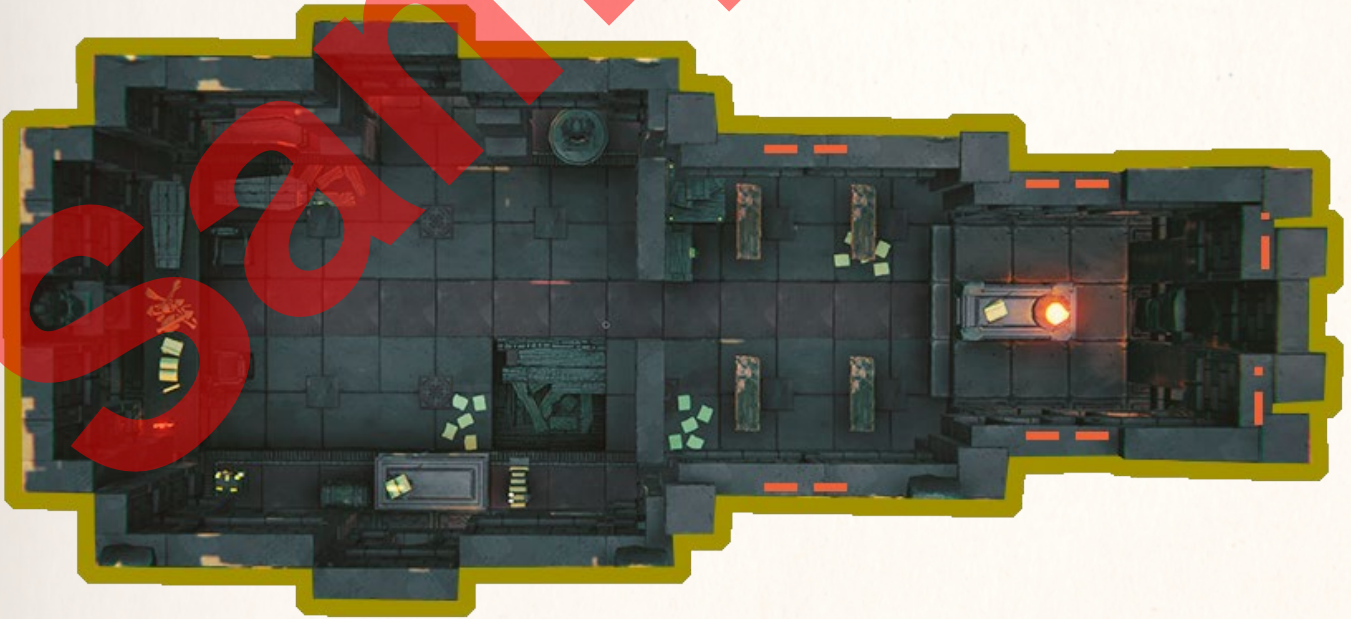
Vers route
 d'accès principale

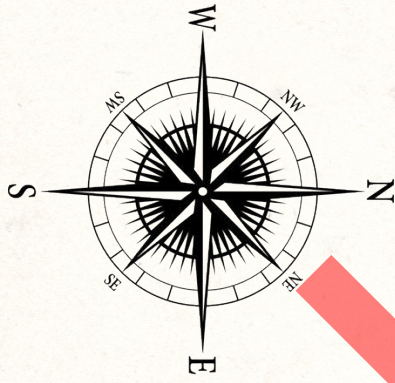


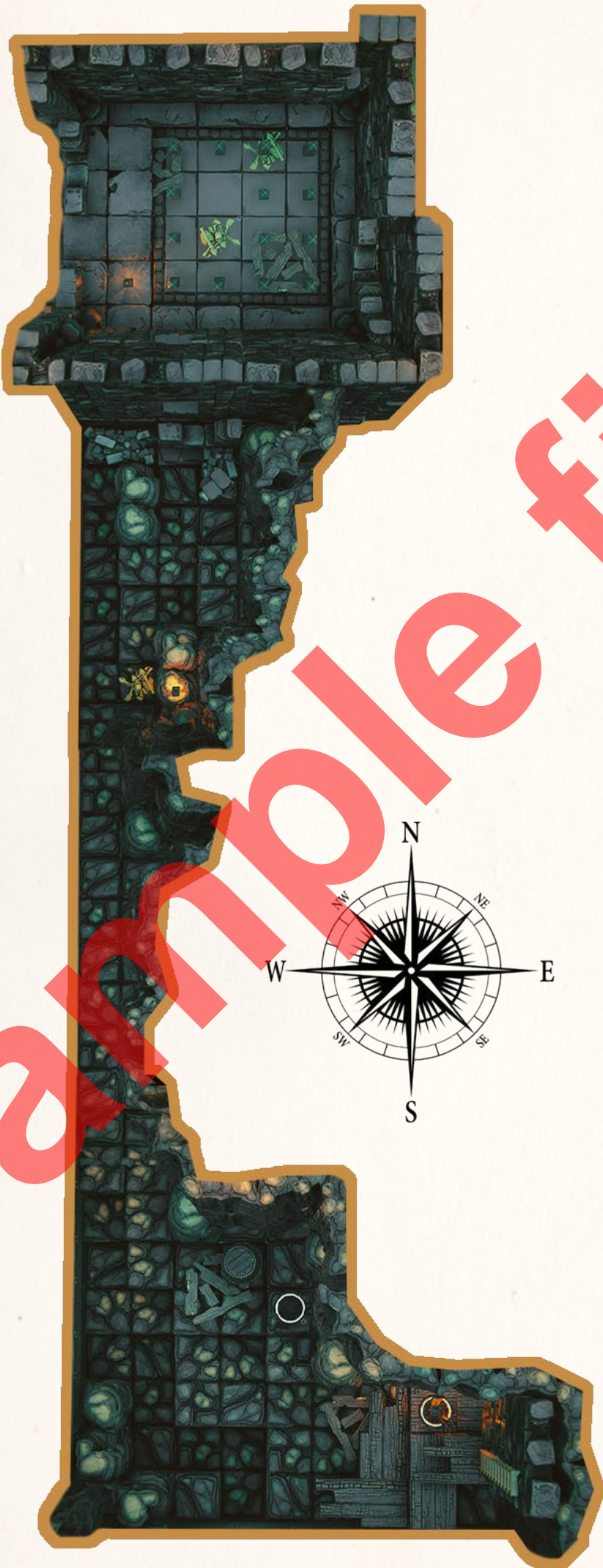
Plan général du mont Saint-Michel

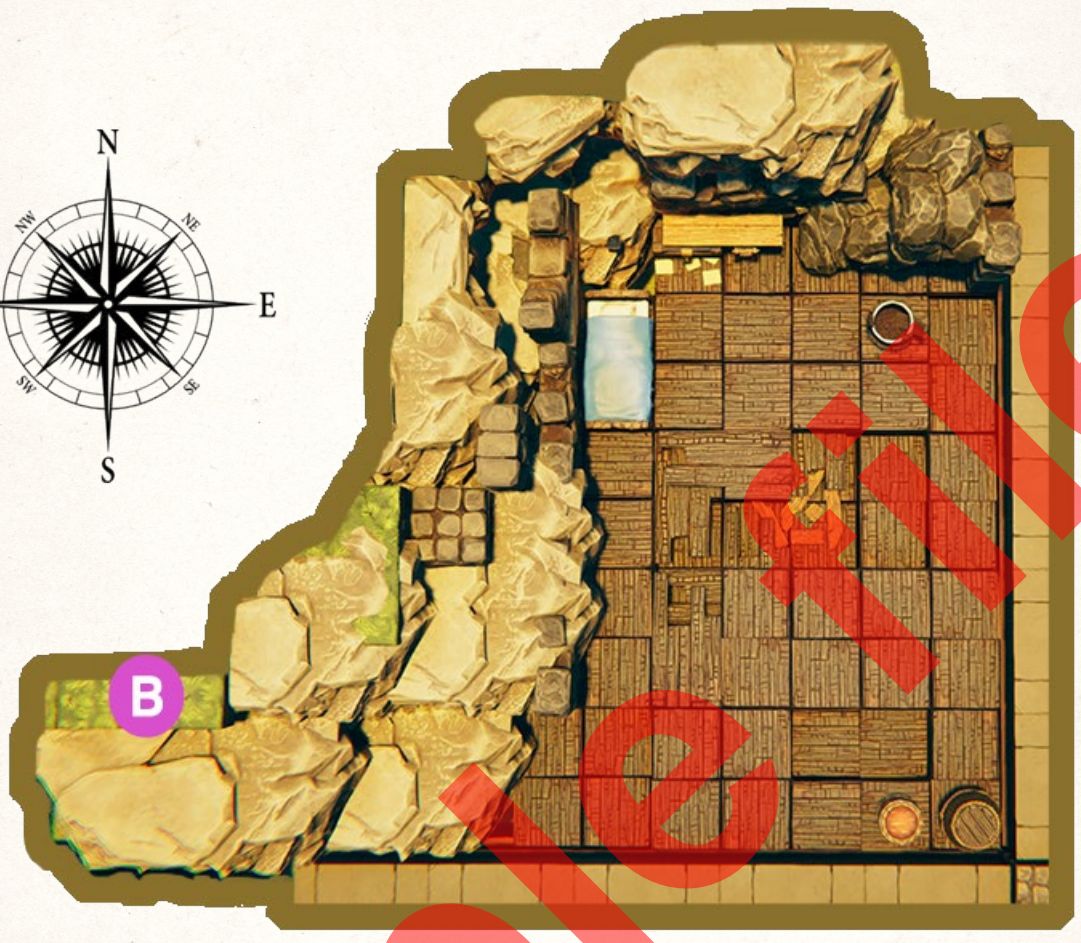
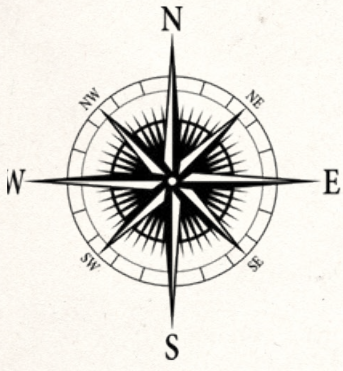
Vers route
d'accès principale

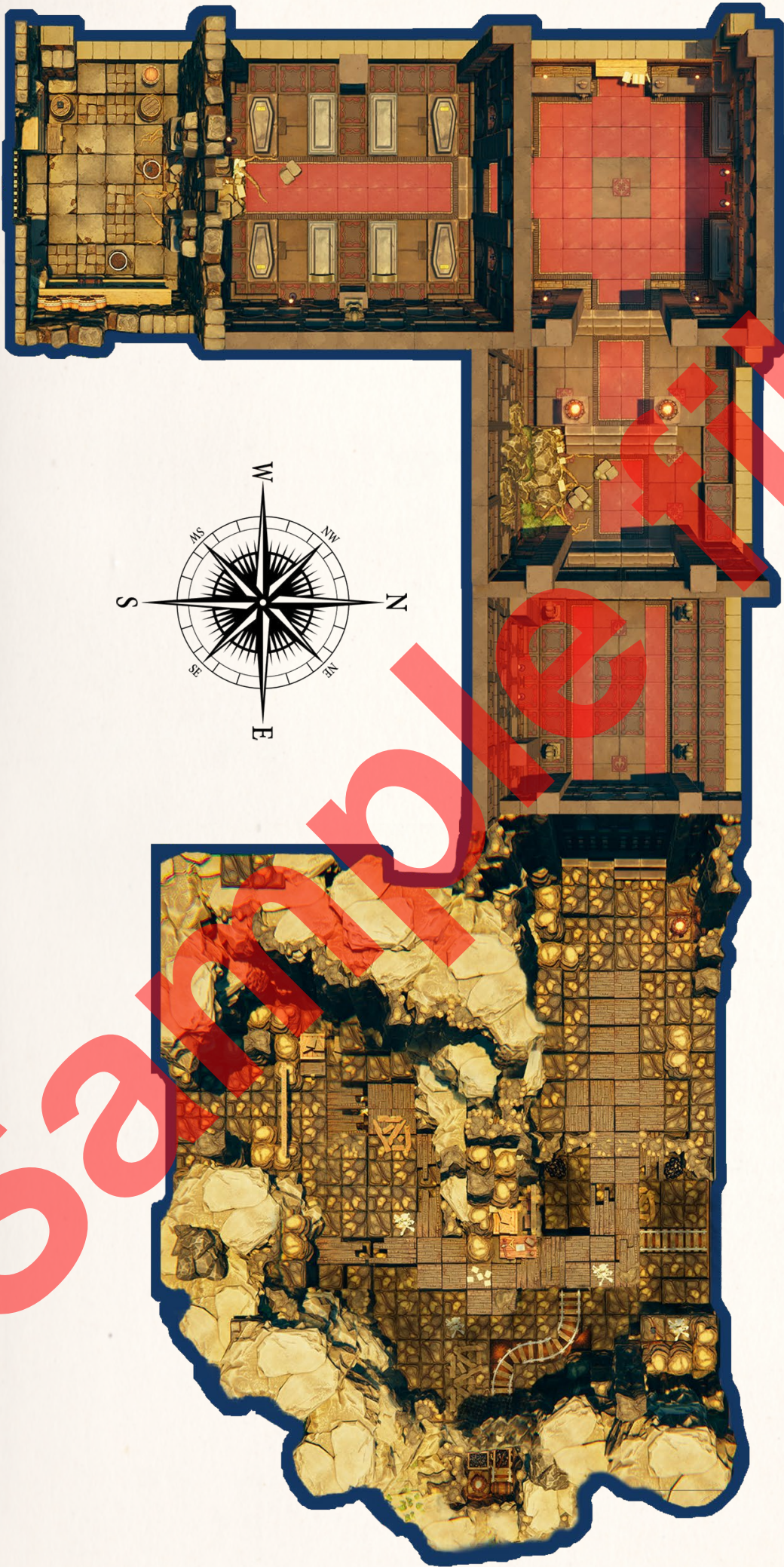














Crédits images :

La couverture et les cartes de ce scénario sont issues du formidable logiciel Talespire, édité par Bouncyrock ; avec leur aimable autorisation.

Carte 3D créée par Istallri. Cartes 2D créées par Istallri et Tolkraft.

P.4 — *Saint Michael and the Dragon*, Peintre espagnol (Valence) inconnu, vers 1405. Domaine public, via metmuseum.org

P.6 — *Church on a hill*, Allart van Everdingen, vers 1645/1656. Domaine public, via nga.org

P.5 et P.7 — images libres, via Vecteezy.com

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1.2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Mount Saint-Mikkell. Copyright 2020, Dendrobat Prod. Author Jean-Marc "Tolkraft" Choserot.

Hardi[®]

Le mont Saint-Mikkel

Dans un recoin isolé de la campagne, trône au sommet d'une colline le mont Saint-Mikkel. Un ancien pouvoir s'y est réveillé et depuis, la région subit des raids des morts-vivants. Vous êtes missionnés pour régler le problème...

Le baron Solreigh a été surprenamment franc lorsqu'il vous a recruté : s'il promet une bourse d'or à quiconque parviendra à mettre fin aux troubles qui agitent la campagne aux alentours du mont Saint-Mikkel, c'est parce que cela s'annonce dangereux.

Il est sans nouvelles des deux groupes d'hommes — l'un constitué de soldats et l'autre de ses cinq meilleurs chevaliers — qu'il a successivement envoyés sur place.

Et quitte à devoir encore perdre des hommes, autant que cela ne soit plus les siens !

Les rapports font état d'une troupe sans cesse croissante de morts-vivants qui déferlerait régulièrement depuis le mont Saint-Mikkel — un ancien prieuré et lieu de pèlerinage depuis longtemps sur le déclin — sur les villages environnants en semant mort et ruine sur son passage.

Répondant à l'appel de l'aventure et à la promesse de l'or, votre groupe d'Aventuriers se met en route à travers la campagne, et après quelques paisibles jours de marche, parvient enfin à deviner dans la brume de l'horizon la silhouette décatie et sépulcrale du prieuré qui trône solitairement sur sa colline ...

"Le mont Saint-Mikkel" est un scénario gratuit pour Hardi ou d'autres jeux de rôle médiéval fantastique.

Il est destiné à un groupe de deux à six Aventurier(e)s de niveau 4 à 6, pour une durée de 3 à 4 heures.

Écrit par Tolkraft, inspiré par une carte créée par Istallri.



www.dendrobat.fr