

# L'épée de Shad Vael

## L'épisode 2 De La Campagne De La Prophétie Draconique

*Dans cet épisode, les étudiants du Professeur Shad vont être invités à travailler sur des textes de la prophétie qui ont annoncé dans le passé la chute de l'empire hobgobelin de Dhakan. Pour le Pr Shad, ces textes décrivent le passé. Mais une ambiguïté dans le texte peut laisser penser à certains qu'ils sont encore d'actualité et que s'emparer de l'épée pourrait donner au héros qui s'en emparera le pouvoir de rallier toutes les armées gobelinoïdes pour refonder l'empire. Les étudiants arriveront ils à l'empêcher ?*

Ce scénario est indépendant (pour l'instant) mais se relie au reste de notre campagne grâce au thème de la prophétie draconique dont il illustre les difficultés d'interprétation. Destiné à 3-4 personnages niveau 2, il fera facilement suite à notre premier épisode, les affres de la prophétie, qui contient d'ailleurs toutes les informations supplémentaires sur l'enseignement de l'université Morgrave.

### Un Nouvel Enseignant

Le Pr Shad est heureux d'accueillir pour quelques jours un de ses confrères, le célèbre explorateur **Yann Mothis** qui revient d'une expédition périlleuse sur le continent de Xen'drik. Yann Mothis monte une exposition à l'université Morgrave sur la célèbre épée de Shad Vael, l'épée d'un empereur Hobgobelin qu'il a retrouvé récemment. Une semaine avant l'exposition, il va donner des cours aux étudiants à la demande du Pr Shad.

C'est l'occasion pour le MJ de faire un peu de roleplay et de donner quelques uns des cours de Yann Mothis, un homme charmant, chaleureux et charismatique, tout à fait passionné par ce qu'il raconte (imaginer Pierre Bellemare ou Alain Decaux racontant ses histoires extraordinaires). Il aborde plusieurs thèmes qui sont l'occasion de faire découvrir le monde d'Eberon aux étudiants :

- ❑ la chute de l'Empire de Dhakan, mise en parallèle avec les phrases de la prophétie ci dessous :

*Si l'épée de Shad Vael revient des mains géantes*

*Si le champion des fiers guerriers [hobgobelins] la brandit à la lune*

*le Vaste empire conservera sa gloire et le héros régnera*

*tant que nulle pitié n'affaiblira sa main*

- ❑ laisser Yann Mothis commenter ces 4 vers, revenir vers les mots en draconique (improviser), expliquer pourquoi le terme "fiers guerriers" désigne pour lui les hobgobelins qui se désignent par ce nom dans leur propre langue, etc... Il raconte l'histoire de l'empereur Hobgobelin Shad Vael porteur de cette épée qui monta une expédition pour Xen'drik (le continent des géants) et disparut là bas. Selon Yann Mothis, la perte de l'épée, annoncée par la prophétie, provoqua la chute de l'Empire, laquelle eut lieu lors du règne de son fils, suite à la guerre contre les Daelkyr, ces envahisseurs venus du plan de Xoriat.
- ❑ Yann Mothis parle à plusieurs reprises d'un érudit hobgobelin qu'il aurait consulté à Sharn même, c'est une piste pour la suite de l'aventure mais il faut pour l'instant la noyer dans son discours.
- ❑ Yann Mothis parle aussi de Xen'drik, de la chute des géants, des elfes noirs, de quoi donner envie aux joueurs d'y aller mais leur explique que c'est bien trop dangereux tant qu'ils ne sont pas aguerris.

Une partie de son enseignement repose aussi sur les différents érudits à consulter, parfois dans des environnements hostiles et ça devrait donner des pistes aux joueurs sur les moyens d'interroger les hobgobelins de la porte de Malleon plus loin dans l'aventure.

Yann Mothis est un excellent professeur mais il y a une requête qu'il n'acceptera pas : **pas question qu'il montre l'épée avant l'exposition.**

## Le rêve

Travailler sur des textes de la prophétie ne peut pas laisser indifférent, l'inconscient s'en mêle et des forces magiques sont à l'oeuvre, aussi les PJ vont ils faire un rêve, simultanément, la veille de l'exposition. C'est l'occasion pour eux de découvrir que la prophétie peut aussi se manifester dans les rêves.

- Faire un jet d'intuition à chaque joueur et donner les informations suivantes<sup>1</sup> en fonction du degré de réussite :
- en dessous de DD15, le PJ se réveille avec l'impression d'avoir rêvé du vol de l'épée de Shad Vael, mais c'est très flou
- DD15 : le PJ voit deux scènes distinctes : des hobgobelins volent l'épée de Shad Vael pendant la nuit, dans sa vitrine ; et il les voit brandir l'épée dans un temple.
- DD20 : le chef des hobgobelins porte un torque (un collier) avec une gemme rouge ; le temple porte le symbole de la furie<sup>2</sup>.
- DD25 : le chef hobgobelin prononce des paroles à la gloire de l'Empire de Dhakan, annonçant sa renaissance.

Donnez au moins les infos du DD15 si les PJ ratent tous leurs jets, ou accordez leur un autre rêve. Quoiqu'il en soit, l'objectif scénaristique de ce rêve est de stimuler l'envie des PJ et peut être de les guider dans leur future enquête.

## Conséquences Du Rêve

L'idéal serait que les joueurs tentent d'aller nuitamment surveiller l'exposition : Yann Mothis peut même leur proposer de faire un tour de garde. Si les joueurs tentent, à leur réveil de prévenir Yann Mothis, ils le trouveront en train de préparer l'exposition, de fort méchante humeur et pas du tout disposé à tenir compte de leurs conseils : il a été assassiné et remplacé par un changelin. Donnez quelques indices aux joueurs de son changement de comportement (irritabilité à leur égard alors qu'il a toujours été sympa, peu prolixe sur les sujets qui lui tenaient à coeur auparavant, etc). Il accepte que les personnages participent aux tours de garde pour surveiller l'expo cette nuit, mais à condition qu'ils ne touchent à rien. Ils seront dans ce cas assistés par deux autres gardes (des sbires à 1 point de vie). Si les joueurs en parlent au Pr Shad, ils le trouveront fort occupé (en charmante compagnie) pour son jour de congés. Il leur promettra d'en parler à Yann mais n'en fera rien, il a mieux à faire de son jour de repos.

## Le Vol De L'épée

L'idéal, c'est que, quelque soient les dispositions que prennent les joueurs, ils arrivent au moment où les voleurs sont en train de s'emparer de l'épée.

**Décor :** Disposez une tuile de 12x12 cases pour représenter l'exposition, et placez y des éléments de décor gênants (ou simplement des pierres colorées) pour représenter les vitrines. Placez devant deux

<sup>1</sup> Laisser chaque joueur raconter aux autres ce qu'il a rêvé, quitte à intervenir si un joueur joue déforme trop le message et risquerait d'emmener tout le monde sur une fausse piste...

<sup>2</sup> une des 6 divinités maléfiques du panthéon principal d'Eberon, vouée aux passions dévorantes

balcons de 6x4 cases qui donnent eux même sur un petit balcon en contrebas de 4x4 cases, chacun donnant encore sur un autre petit balcon en contrebas. Plus bas, ce sont les jardins de l'université. Sur un autre côté de la tuile principale, positionner un escalier.

Au moment ou les joueurs arrivent (positionnez les sur l'escalier), faites un jet de perception DD15, ceux qui réussissent entendent du fracas et ont droit à un mouvement gratuit. Un hobgobelin (celui du rêve, il est au centre à côté de l'épée) et 4 gobelins sont positionnés dans la pièce, les précédents gardes sont au sol.

### *Protagonistes :*

les personnages ont avec eux un ou deux gardes embauchés pour l'occasion :

#### Gardes du musée

sbires niveau 1

Initiative (spécial) ♦+1 point de vie

⊕ une attaque de +4 qui fait 5 dommages

Spécial : initiative égale à la moins bonne des joueurs ou l'initiative du maître de guerre s'il y en a un.

Ces hommes d'armes vous permettent d'ajuster le niveau de difficulté du combat. Avec un point de vie, ils tombent au sol dès qu'ils sont touchés mais peuvent être relevés par des pouvoirs de guérison, de même que les 2 gardes au sol dès le début du combat.

#### Sang Restlin, maître de guerre hobgobelin (voir en fin de scénario)

équipé du torque de protection, un torque avec un rubis rouge comme dans le rêve.

#### 4 fantassins hobgobelins (page 141 du bestiaire fantastique)

au total, les ennemis sont bien plus forts que les joueurs, mais il faut bien considérer que Sang Restlin passe son premier à round à fracasser la vitrine et à s'emparer de l'objet puis il fuit. Il consent à combattre un round le temps d'étourdir un ennemi avec son marteau puis il fuit. S'il est rattrapé, il se décale puis fait un mouvement. Il peut éventuellement utiliser son bastion défensif si ses alliés sont en mauvaise posture mais c'est tout. Une fois dévalé les balcons, il saute dans un coche volant qui l'attendait plus bas et fonce vers les bas quartiers. Les 4 gobelins sont prêts à se sacrifier pour permettre à leur chef de s'enfuir avec l'épée et feront tout pour coincer les joueurs.

Quand nous avons joué cette scène, les PJ ont tout fait pour arrêter Sang Restlin, laissant le prêtre seul avec les hobgobelins, et ils ont failli le rattraper.

### *L'enquête*

Nul doute que les PJ vont avertir les autorités après le vol de l'épée. L'enquêteur assigné à cette investigation s'appelle Mios Kover, c'est un nain assez imbu de sa personne qui pense être capable de tout gérer par lui même... mais à son rythme.

Si les PJ se rendent au logement de Yann Morthis (connaissance rue DD15 pour le trouver, larcin DD15 pour forcer la serrure), ils le trouveront mort, le crâne fracassé, baignant dans son sang (Soins DD15 pour découvrir qu'il est mort depuis 2 jours au moins). Avec son sang, il a tracé quelques mots sur le mur "Shad Vaer, Sang Rest..." n'ayant pas le temps de finir le nom de celui qui l'a assassiné et qui était le fameux "érudit" hobgobelin qu'il avait consulté précédemment, et qui se voit comme le futur héros qui brandira l'épée de la prophétie.

### ***Chercher la trace du Hobgobelin avec le torque rouge***

C'est un défi de compétences qui nécessite 5 succès, mais aussi qui nécessite de se déplacer dans le quartier de la porte de Malleon sans se faire prendre pour cible par ses habitants irascibles autant que goblinoides.

- ❑ Connaissance de la rue ou discrétion DD20 pour éviter un combat avec un sauvage ogre<sup>3</sup> (brute niveau 8)
- ❑ Connaissance de la rue DD15 pour fréquenter des bars hobgobelins et trouver quelqu'un qui connaît le nom de Sang Restlin. Cela nécessitera la dépense de quelques pièces pour payer des tournées.
- ❑ Diplomatie DD20, bluff DD15 ou Intimidation DD15 selon les idées des joueurs pour faire parler leur indicateur. On leur indiquera alors la direction des abattoirs en faisant allusion à un temple de la Furie.

Pour aider les joueurs, il est possible de faire intervenir un petit goblin mendiant qui quémande et qui les guidera à travers le quartier de la porte de Malleon, le quartier le plus mal famé de tout Sharn.

### **Le Temple De La Furie.**

C'est un grand temple en pierre derrière les abattoirs, avec les symboles de la Furie. On y voit rentrer de temps à autres des cultistes avec robe et capuchon noir. Ils font des ablutions et s'habillent dans une petite pièce non loin de là. Les PJ pourront donc se déguiser facilement pour rentrer dans le temple, s'ils arrivent à se procurer les robes à capuchon noir.

Une fois rentrés dans le temple, on trouve des salles de pénitence, des salles de méditation, des salles d'entraînement à des armes exotiques symboles de la furie (chaines cloutées par exemple). Puis les PJ arrivent à ce qui pourrait être un caveau menant à une pièce secrète, gardé par deux soldats hobgobelins<sup>4</sup>. C'est une pièce de 6x6 cases ou il est possible de se battre sans alerter le reste du temple, pourvu qu'on aie fermé la porte. Lors du combat, sur 4 cases de la pièce, des mains squelettiques sortent du sol pour immobiliser des PJ qui se déplacent +6 contre Ref, effet : immobilisé et -2 en AC et Ref. Les considérer comme des MV avec un point de vie.

Il y a un passage secret (Perception DD20, Larcin DD20 pour l'ouvrir) qui mène à la partie secrète du temple.

### ***Le temple secret***

Les PJ passent un long couloir, une petite pièce vide (ou aura lieu un combat au retour) puis arrivent dans un temple où Sang Restlin entouré de jeunes hobgobelins est en train de faire un discours avec l'épée à la main.

**Décor :** une grande dalle de 8x12 cases à laquelle on aura rajouté des alcoves, des statues et des brasero. Il y a aussi un coffre fermé à clé (larcin DD20) qui contient 2 parchemins de rituels. A l'extrémité de la pièce, un trône devant lequel est Sang Restlin. Dans la pièce 12 fantassins hobgobelins écoutent les harangues de leur héros. Ce sont les fantassins hobgobelins du Bestiaire fantastique (sbires niveau1), faciles à tuer mais tout de même nombreux. Le combat fera la part belle aux attaques circulaires et attaques de zone, mais le clou du combat sera la lutte avec le champion goblin.

<sup>3</sup> Bestiaire Fantastique ou Monster Manual page 199

<sup>4</sup> Bestiaire Fantastique p141

Au retour, le combat a attiré un prêtre de la furie accompagné du voleur Changelin qui avait pris la place de Yann Mothis et de 4 squelettes décrépits (sbires à 1 point de vie là aussi, bestiaire p248). Ce combat se déroulera dans la pièce la plus petite qu'ils avaient passé à l'aller.

### Epilogue :

Il y a fort à parier que les PJ rendront l'épée pour se faire bien voir de l'université. De toutes façons elle ne manifeste pas (pour l'instant) de pouvoirs magiques et ils auront récupéré pas mal de trésors magiques sur leurs adversaires.

Ils auront la satisfaction de se dire qu'ils ont empêché l'avènement d'un champion hobgobelin qui aurait pu rallier tous les hobgobelins derrière lui pour un combat acharné qui aurait pu détruire la Brelande.

Ce scénario aura une suite puisque les héros découvriront que Yann Mothis a laissé en héritage une carte au trésor (voir le scénario), mais le prochain épisode de la campagne s'appelle «le train disparu» et permettra aux personnages de réaliser la prophétie qu'ils ont découvert dans le premier épisode.

### principaux PNJ

#### Sang Restlin, maître de guerre hobgobelin niveau 5

For 16, Int 16, Cha 16, Dex 14, Sag 11, Con 14

Initiative +8, CA 18, Ref 16, Vig 17, Vol 17

don des hobgobelin : resiliance : fait un jet de protection immédiat

armure de mailles +1, bouclier, marteau de guerre +1, étourdissant. [Torque de secours avec rubis rouge](#) (+1 aux défenses et lui donne un décalage gratuit de 2 cases quand il devient en péril).

Points de vie 46 (recup 11)

Compétences : athlétisme, Endurance, Soins, Diplomatie.

parole inspiratrice, tactique de la meute, coup fracassant, attaque préventive, bastion défensif, sursaut d'énergie, mousson d'acier, soutenir les blessés.

#### Le prêtre de la furie, prêtre niveau 5

For 14, Int 11, Cha 16, Dex 14, Sag 16, Con 16

Initiative +6, CA 18, Ref 16, Vig 17, Vol 17

Points de vie 48 (recup 12)

don des hobgobelin : resiliance : fait un jet de protection immédiat

armure de peau +1

mot divin : 12+1d6 points de vie

arme spirituelle, injonction, bouclier de la foi, flamme sacrée

### Le changelin qui imite Yann Mothis, voleur niveau 5 (brute des bas fonds)

For 13, Int 14, Cha 18, Dex 16, Sag 11, Con 10

Initiative +6, CA 18, Ref 16, Vig 17, Vol 17

Points de vie 40 (recup 10)

don des hobgobelin : resiliance : fait un jet de protection immédiat

armure de cuir +2, épée courte +2 de froid

attaque sournoise, frappe perforante, frappe habile, petit supplice, volée aveuglante, renversement, apprend à marcher

compétences : athlétisme, bluff, intuition, larcin, perception

### Le torque de protection

Niveau 5

Ce collier orné d'un rubis rouge a la propriété de soustraire son porteur à un grave péril.

Niveau 5 +1 Prix : 1200 pièces d'or **Emplacement : cou**

**Altération** : Vigueur, réflexes et volonté.

**Pouvoir (quotidien, téléportation) : réaction immédiate**, lorsqu'une attaque vous met en péril, vous pouvez vous téléporter d'un nombre de case égal à votre modificateur de dextérité ou de sagesse (le meilleur des deux).