

# Le Train Disparu

## Les Affres De La Prophétie, 3ème Épisode :

### *scénario Eberron pour D&D4, pour des personnages de niveau 3*

Cet épisode fait suite à L'épée de Shad Vael où les courageux étudiants de l'université Morgrave ont retrouvé un artefact qui aurait pu causer de graves dégâts dans le royaume. Il est possible qu'en raison de leurs actions, ils aient attiré l'attention bienveillante des lanternes noires et ce sera également le cas dans cet épisode.

Les étudiants de l'université Morgrave sont envoyés en travaux pratiques dans le cadre de leurs cours sur la prophétie draconique. Ils sont chargés d'interviewer un artificier de l'ancien royaume de Cyre, qui habite à la frontière des terres du deuil.

Mais le voyage ne sera pas de tout repos car un fulgurant<sup>1</sup> qui transportait les principaux dignitaires du royaume de Cyre disparaît mystérieusement et la prophétie semble indiquer que seuls nos héros sont capables de le retrouver... Des renseignements glanés malgré eux auprès de l'artificier leur seront bien utiles pour survivre dans ces territoires dévastés.

Ce scénario a été joué par Aran, guerrier niveau 3, Mérielle, rôdeur niveau 3 et Elisan, Prêtre de niveau 3. Il fait suite à la campagne des affres de la prophétie. Il n'a pas de lien direct avec le scénario précédent, l'épée de Shad Vael, mais avec un scénario plus ancien.

Dans le premier scénario de la campagne, les héros avaient découvert un fragment de la prophétie qui semblait les concerner et 4 vers de la prophétie n'avaient pas été élucidés lors de ce scénario, c'est maintenant qu'ils vont prendre tout leur sens :

*Ils prendront alors le chemin de cendres,  
pour retrouver les cent qui manquent  
Nul autre qu'eux n'y parviendra  
Défiant un dieu à peine né*

## Des Travaux Pratiques Sur La Prophétie, Étude De Terrain

Le professeur Shad demande aux élèves de partir une semaine sur le terrain pour recueillir des témoignages de différents chercheurs présents actuellement au royaume de Brelande. Parmi les différents sujets proposés, il confie celui-ci aux étudiants qui composent notre groupe de joueurs :

### **Prophétie et magie : comment la prophétie a façonné la technologie actuelle des 5 nations ?**

Vous êtes priés d'interviewer **le façonneur Ethyn Muir**, un vieil érudit qui habite à Vathirond et qui a donné des cours à l'université par le passé.

### *Le voyage jusqu'à Vathirond :*

**Vathirond** est presque à la frontière est de la Brelande, et cela fait quasiment 2 jours de trajet même en fulgurant. Autrefois, la ligne continuait et traversait Cyre mais maintenant nul fulgurant ne s'aventure sur les terres du deuil. C'est l'occasion de dire aux joueurs quelques mots sur ces terres dévastées qui étaient autrefois un royaume prospère.

A Vathirond, les persos chercheront sûrement une auberge pour la nuit, dans ce cas, conseillez leur **la "Brelande Victorieuse"**, une très bonne adresse où des bardes se produisent presque tous les soirs.

---

<sup>1</sup> un train mu par magie dans le monde d'Eberron

- ❑ **Compétence Histoire (DD15) :** Vathirond n'est pas très éloignée de la nouvelle Cyre, la ville formée par les réfugiés du royaume de Cyre.

En arrivant en ville, les joueurs les plus attentifs ne manqueront pas de remarquer une étonnante concentration de forgeliers, faites leur faire un jet de perception et donnez les infos suivantes, importantes pour la suite de l'aventure, en fonction du résultat :

- ❑ **DD15 :** il y a beaucoup de forgeliers en ville, on en voit rarement autant. Rien qu'une douzaine en train de trainer dans la gare.
- ❑ **DD20 :** ces forgeliers ont l'air relativement arrogants. Ils discutent entre eux d'un certain Seigneur des Lames [1]. Certains transportent des caisses.
- ❑ **DD25 :** il y a aussi un homme qui observe les voyageurs (un espion de Thrane mais ça n'a rien à voir avec notre histoire).

Pour retrouver Ethyn Muir, il faudra interroger les habitants qui sont susceptibles de le connaître. Faites un jet de **Connaissance de la rue**, les personnages peuvent s'entraider ou se séparer. Diminuez la difficulté de 5 si les personnages pensent à interroger des individus susceptibles de le connaître (façonneurs, artisans) plutôt que des poivrots habituels dans un bar.

- ❑ **DD15 :** Ethyn Muir habite une vieille tour abandonnée en périphérie, à 2 heures de marche de Vathirond.
- ❑ **DD20 :** C'est un coin peu sûr car des créatures venant des terres du deuil y rodent parfois.
- ❑ **DD25 :** Ethyn Muir est connu pour ses talents de façonneurs mais il est vraiment obsédé par le cataclysme qui a détruit Cyre. C'est la seule chose qui retient son attention.

Il est probable que les persos mettront du temps à collecter les informations et ne repartiront que le lendemain matin (faites leur remarquer qu'on ne voit plus de forgeliers dans les rues). Pour se rendre sans danger jusqu'à Ethyn Muir, il leur faudra réussir un **jet de Nature (DD20)**. Bien sûr, vous enrobez cela avec un peu de roleplay sur le rôleur qui essaie de repérer les coins les moins dangereux. Si le jet est raté, à l'aller comme au retour, des goules prennent les persos en embuscade dans un petit bois (1 goule niveau 5 et 3 sbires Goule de Horde niveau 13, Bestiaire p 146). Un jet de perception permettra de prévenir partiellement l'embuscade : DD20 les persos ne sont pas surpris et ont droit à une action mineure. DD25 les persos ont droit à une action simple pendant le round de surprise<sup>2</sup>.

### **Rencontre Avec Un Artificier Vétéran, Ethyn Muir.**

Ethyn Muir est un monomane. La difficulté que vont rencontrer les personnages en discutant avec lui est qu'il ramène tout le temps la conversation à son sujet préféré : la destruction de Cyre et les Terres du Deuil. Ceci a deux effets importants pour le scénario :

- ❑ il y a un défi pour les personnages : faire preuve de diplomatie pour obtenir les renseignements que leur professeur leur a demandé
- ❑ les digressions d'Ethyn Muir sur les Terres du Deuil sont des renseignements précieux qui serviront aux personnages dans la suite de l'aventure<sup>3</sup>.

Sans cesse donc, Ethyn Muir ramène la conversation sur les terres du Deuil, et il donne les infos ci-dessous successivement. A chaque fois qu'il dérive sur son obsession, les personnages ont droit à un jet de diplomatie (auquel vous pouvez accorder un bonus si ils ont habilement remis le sujet sur les rails), suivant le résultat du jet de diplomatie, ils peuvent accéder aux infos ci-dessous pour le "compte rendu de stage" qu'ils doivent rendre à l'université. Dès que les personnages ont fait deux échecs en diplomatie, Ethyn Muir ne souhaite plus leur parler et ils n'ont plus qu'à rentrer chez eux.

<sup>2</sup> Pour le décor, je conseille une jolie carte de bois comme celle de River Crossing de Paizo.

<sup>3</sup> à ce stade ils ne savent pas encore qu'ils devront traverser les Terres du Deuil pour ramener des dignitaires disparus

**Infos données par Ethyn Muir sur "prophétie draconique et technologie" :**

- ❑ succès de 15 au jet de diplomatie : les dracolithes qui servent à alimenter de nombreuses technologies sont des fragments des dragons primordiaux et à ce titre intimement liés à la prophétie.
- ❑ succès de 20 au jet de diplomatie : les dracogrammes sont des fragments de la prophétie
- ❑ succès de 25 au jet de diplomatie : les forgeliers ont été créés d'après des secrets trouvés à Xen'drik par la maison Cannith sur des informations données par la prophétie.

**Infos données par Ethyn Muir lors de ses digressions sur les terres du Deuil :**

- ❑ pas d'eau potable, rien ne peut y vivre
- ❑ des forgeliers renégats s'y sont réfugiés auprès de leur messie, le Seigneur des Lames
- ❑ Des sort-vivants rodent. Ce sont des sorts auxquels le cataclysme a donné vie. Certains traquent encore leur proie (ceci est un indice pour plus tard)
- ❑ les mort-vivants y prolifèrent. Les cadavres des habitants tués lors du cataclysme ne se décomposent même pas.
- ❑ Métrol, l'ancienne capitale de Cyre, est envahie par des bêtes fantomatiques. Elles ne rentrent toutefois pas dans les maisons.

*Si un des personnages du groupe est façonneur et qu'il a particulièrement réussi certains jets de diplomatie, Ethyn Muir peut devenir son mentor.*

**Coup De Théâtre !**

En rentrant à Vathirond, les persos apprennent qu'un fulgurant a disparu, il transportait **le prince Orgaev**, héritier de la couronne de Cyre et les cent plus grands dignitaires (survivants) du royaume de Cyre qui revenaient d'un voyage diplomatique en Thrane. A ce moment, leur reviennent les paroles de la prophétie...

*Ils prendront alors le chemin de cendres,  
pour retrouver les cent qui manquent  
Nul autre qu'eux n'y parviendra  
Défiant un dieu à peine né*

Cette partie du scénario est la plus délicate car c'est une enquête difficile. Il ne faudra pas hésiter à aider les joueurs à interpréter les indices qu'ils trouvent. Eux seuls ont une chance de retrouver les dignitaires, accomplissant ainsi la prophétie et se faisant des alliés puissants.

**Que faisaient les forgeliers ?**

- ❑ Connaissance de la rue DD15 : en questionnant par ci par là et en offrant des coups à boire (+2 au jet si 20 po sont dépensées au fil des tavernes), les persos apprennent que les forgeliers ont fait coudre à neuf, ou acheté d'occasion des dizaines d'uniformes d'officier de l'armée de Thrane.
- ❑ Diplomatie DD20 : ils ont payé pour que leurs interlocuteurs ne disent rien, et ceux ci ont la trouille de parler (ils ne diront rien aux autorités d'autant qu'ils ne font pas le lien avec les disparitions).

L'explication, c'est que les forgeliers ont "domestiqué" un sort vivant, autrefois conçu pour traquer et enlever les officiers de Thrane. Ce tourbillon magique se précipite sur les personnes portant l'uniforme en question et les téléporte dans une carrière dans les Terres du Deuil. En faisant une sorte de "chaine humaine" (un forgelier tous les 200 mètres), ils ont peu à peu attiré le sort-vivant hors des terres du deuil sur la trajectoire du train. Mais les persos n'ont pas encore assez d'infos pour le déduire.

### **Sur les lieux de la disparition**

- ❑ Diplomatie DD25 pour s'approcher de l'endroit où le train (et une quantité de pierres magiques qui constituent les rails des fulgurants) ont disparu. En effet les enquêteurs ne souhaitent pas que quiconque approche de la scène de crime.
- ❑ Perception DD15 (sur les lieux) ou DD20 (s'ils n'ont pas pu s'approcher) : un morceau de "voie" manque mais assez peu, à peine la taille d'un wagon.
- ❑ Arcanes (DD20) : si les persos cherchent une signature magique, ils voient qu'un sort a eu lieu mais "qu'il n'a pas été lancé ici" (normal le sort-vivant date de très longtemps, donc il n'y a pas de residuum de rituel sur les lieux).

Aux alentours, il y a des traces de pas à 200 m de la voie, puis deux cent mètres plus loin et ainsi de suite jusqu'aux terres du Deuil (il reste par ci par là un morceau d'uniforme : une plume, un galon).

### **Un peu d'aide ?**

Si les PJ ne comprennent pas ce qui s'est passé, ils peuvent rêver (sur un jet d'Arcanes DD15 réussi) d'un officier de Thrane avalé par le fameux vortex, il disparaît totalement effrayé. Sur un DD20, le rêve continue, le perso rêve qu'il est avalé par le sort et qu'il est téléporté dans une carrière désolée, dans un paysage qui évoque les Terres du Deuil (la terre semble morte et flétrie, pas de plante).

### **Le Grand Saut !**

Les persos comprennent que les personnages ont été enlevés par un "sort-vivant" qui téléporte, et que le meilleur moyen de les retrouver est de se faire téléporter aussi. Pour cela, il faut roder du côté des terres du deuil, en uniforme d'officier de Thrane...

Une fois qu'ils sont avalés par le sort (décrire cet événement comme effrayant), ils se retrouvent dans une clairière, auprès d'un train déraillé. Ses occupants ne sont pas là mais il y a le sceau du prince, ainsi que 100 pièces d'or éparpillées dans les wagons et 200 po en gemmes. *A partir de ce moment, les personnages ne trouveront pas de source d'eau potable, s'ils n'ont pas pensé à en emmener, chaque repos prolongé nécessitera un jet d'endurance (DD20) faute de quoi ils souffriront d'un -1 (cumulatif) à tous les jets de dés.*

Si ça vous semble réaliste et si vous avez le temps de faire un combat de plus, 3 soldats forgeliers (Soldat niveau 4, Bestiaire page 120) montent la garde.

Si ils sortent de la clairière, ils suivent un chemin couvert de cendres (le fameux chemin de cendres) qui passe à proximité d'une petite tour qui semble en ruines.

### **La tour en ruines (illusion) :**

*La tour est entourée de cendres, ce qui semble indiquer, d'après la prophétie, qu'elle a une importance pour les joueurs alors qu'elle semble en ruines, abandonnée, vide... Dans cette tour, les persos affronteront une puissante momie mais retrouveront les notes du magicien qui est devenu cette momie et y apprendront comment contrôler le sort vivant, ils trouveront également des parchemins qui leur permettront de faire un rituel de portail pour ramener les prisonniers chez eux.*

La tour est protégée par une illusion de ruines alors qu'elle est intacte, si les personnages la touchent, ils ont une chance (perception DD20) de sentir qu'elle est différente au toucher de ce que suggère son apparence. Il faut un DD25 pour en trouver la véritable entrée. Un jet d'arcanes de DD20 permet de voir au delà de l'illusion, uniquement si un joueur précise qu'il tente de le faire. Un jet de Force (DD20) permet de défoncer la porte.

Le Rez-de-chaussée de la tour contient une cuisine, une réserve de bois, une cheminée et une fontaine (viciée), le tout montre un état d'abandon total. Un escalier en mauvais état permet de monter à l'étage.

- exploration DD15 permet de voir qu'il risque de s'effondrer. Sinon le premier qui monte l'escalier est bon pour jet d'acrobatie DD15 ou faire une chute à travers l'escalier (dégats 2d6)

Au sommet de cet escalier en mauvais état, il y a une porte (piégée) flanquée de 2 torches qui semblent brûler continuellement.

- Voir le piège (DD15), le désamorcer (DD20, c'est une plaque conductrice dans le bois de la porte). Le piège s'il n'est pas désamorcé fait une attaque +8 contre Vigueur (15 dégâts électriques ou 5 en cas d'échec).

Si quelqu'un essaie d'ouvrir la porte, l'élémentaire contenu dans les torches se rematérialise et attaque. Ce sera un combat très difficile car tout déplacement sur l'escalier nécessite un jet d'acrobatie (DD15) faute de quoi le perso est immobilisé jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de protection. Se décaler est sans danger.

### Pyroflagelateur (Bestiaire p104)

franc tireur niveau 11

Il faudra peut être le revoir à la baisse (54 points de vie seulement) car il est très dangereux dans cet environnement où le déplacement est difficile.

l'escalier est représenté par une zone carrée de 3x3 cases devant la porte, et une zone de 2x9 cases qui y mène (en L).

Une fois passé la porte, on arrive dans l'atelier d'un magicien, une véritable caverne d'Ali Baba de fioles, de cornues, de vieux ouvrages (qui tombent en poussière), d'ingrédients magiques et la première grosse récompense de l'aventure.

- 3 parchemins (objet hallucinatoire, guérison des maladies, portail jumeau).
- un livre de rituels qui contient silence et résistance aux éléments
- 500 pièces d'or de composantes de rituels arcaniques
- 2 potions de guérison
- 4 fioles d'acide (exploration ou arcanes DD15 pour les identifier) qui permettent un lancer (Dextérité contre Ref, 2d6+3 et d6+2 aux créatures adjacentes de l'ennemi visé).
- amulette en forme d'ours (+2 en vigueur, +2 en endurance, à mettre au cou)

L'escalier mène ensuite à la chambre du magicien...

### *la chambre du magicien-momie*

L'occupant de cette tour était un puissant magicien, qui inventa le sort-vivant qui est capable d'enlever les officiers de l'armée adverse pour aider son pays (Cyre) contre Thrane. Lorsque la destruction de Cyre balaya toute vie, les énergies nécromantiques qu'il manipulait à cet instant le transformèrent en momie, une momie qui hait toute forme de vie, mais qui est enfermée dans sa tour.

La chambre du magicien est une salle de 8x12 cases qui contient un petit bureau, un grand fauteuil, un cercle magique d'invocation et des coffres.

### momie

brute niveau 10

Le magicien est identique à la momie (brute niveau 10) du bestiaire fantastique avec une capacité supplémentaire. Par une action mineure, il peut faire apparaître deux homoncules par round dans le cercle d'invocation. Il possède une cape magique (cape elfique page

250 du manuel des joueurs, +2). C'est un adversaire très puissant si les persos ne comprennent pas rapidement que les dégâts radiants l'empêchent de régénérer.

### Petit homoncule mort vivant

Sbire niveau 2

cette petite créature est une sorte de zombie miniature qui s'empare de tisons ardents, de pinces, de dagues pour aller défendre son maître.

Initiative -2 ♦ perception -1 ♦ vitesse 3 ♦ Vie 1 (sbire)

CA 13 ♦ vigueur 13 ♦ Réflexes 9 ♦ Volonté 10.

Actions simples :

⌚ attaque ♦ +6 contre CA ♦ 5 dommages

Après avoir vaincu la momie, les persos pourront trouver le journal du magicien qui dit ceci : "Le général Haldrem m'a commandé un sort qui permette d'enlever les officiers ennemis. Un sort qui puisse être lâché sur le champ de bataille et continuer à y faire des ravages pendant des heures.... (plus loin :) Mon petit est né, je lui ai appris à reconnaître l'uniforme des officiers de Thrane mais je ne sais pas s'il saura trouver un général dont le plumeau est légèrement différent. Si ce n'est pas le cas, il est possible de modifier sa programmation (suit le texte d'un rituel pour modifier la cible du sort-vivant, on ne peut faire ce rituel que depuis la tour du magicien)."

### *Retrouver la piste des prisonniers.*

Une fois sortis de la tour, les persos sont équipés pour libérer les prisonniers, ils ont un parchemin de portail qui devrait leur permettre de faire une évasion express dès qu'ils auront trouvé leur geôle. S'ils pensent à faire bon usage du sort vivant (en le retournant contre les forgeliers à l'aide des documents laissés par le magicien), leur tâche n'en sera que facilitée.

- Pour suivre les nombreuses traces de pas des prisonniers dans la désolation des terres du deuil : Nature DD15. Ceci les mènera à une ville en ruines.
- Pour repérer les sentinelles à l'entrée des ruines (des forgeliers, rencontre de niveau 3 à monter avec les forgeliers soldats niveau 4 du bestiaire p120) : perception DD18 (malus de -5 si les joueurs n'ont pas pensé à être vigilants).
- Pour rentrer discrètement dans la ville en évitant le combat : discrétion DD10 pour chaque perso.
- Pour surprendre les sentinelles : discrétion DD20.

### *La ville en ruines*

Pour simplifier les choses, la ville est divisée en cinq quartiers. Passer d'un quartier à l'autre nécessite de passer des sentinelles comme précédemment. Un perso éclaireur pourrait s'en donner à cœur joie. Sinon déterminez aléatoirement les quartiers traversés.

**Quartier 1 :** des prêtres forgeliers (habillés de longues toges) sont en train de préparer un autel de cérémonie. Si on s'approche pour les écouter (Perception DD15), on apprend qu'ils attendent leur messie, le Seigneur des Lames, le lendemain pour une cérémonie religieuse où les prisonniers (représentant symboliquement l'ancienne Cyre) seront exécutés pour que le Seigneur des Lames s'approprie pleinement son nouveau pays.

**Quartier 2 :** dans cette nécropole inquiétante, on pourra rencontrer des nécrophages (nécrophage fossoyeur + 2 nécrophages p195 du Bestiaire fantastique).

**Quartier 3 :** le camp des forgeliers : une série de tentes bien gardées avec du matériel, des armes, des uniformes de soldats de l'un ou l'autre camp. Pour bien faire flipper les joueurs on peut y mettre la figurine d'un titan forgelier mais il n'est pas fonctionnel.

**Quartier 4 :** le sort vivant est ici, enfermé dans un cercle magique. Si les joueurs ont pensé à le reprogrammer depuis la tour, ils peuvent le lacher sur le camp des forgeliers.

**Quartier 5 :** on y voit un bâtiment fermé, gardé par un capitaine forgelier et 2 soldats forgeliers (voir bestiaire p120 , ils se concentrent sur un ennemi à la fois pour être plus efficaces). Ce devait être une sorte de prison puisque les fenêtres ont des barreaux.

### **Epilogue :**

L'épisode du rituel pour ouvrir un portail pour retourner en Brelande peut être joué avec suspense : enfermés dans la prison, avec les forgeliers à l'extérieur qui tentent de défoncer la porte, ils tentent de compléter le rituel.

Les persos auront la reconnaissance du prince Orgaev ir Wynarn et seront probablement décorés lors d'une cérémonie officielle à la ville de nouvelle-Cyre (là où sont installés les réfugiés de Cyre). Ils seront aussi félicités officieusement au nom du roi de Brelande, par un envoyé du Roi qui leur proposera également d'intégrer les services secrets (Lanternes Noires) si c'est le tour que vous voulez donner à votre campagne.

*Le scénario suivant s'appelle l'oeil de Nyantar et introduit un ennemi récurrent très lié à la prophétie.*