



DEUX CŒURS DANS LA MONTAGNE

Aventure Dungeons & Dragons — 5e édition révision 2024 • Niveau 1 • Royaumes Oubliés

3 à 5 personnages • 3 à 4 séances • 8 à 10 heures

Enquête rurale • voyage • tensions entre communautés • romance interdite • choix moral

Les Battlemaps et les images fournis ont été générées par IA (chatGPT et Copilot), à l'exception des Battlemaps disponibles sur AideDD.org.

Les portraits de personnages sont issus de recherche sur internet d'images sans watermarks.

Ce scénario et tous les fichiers associés, générés par IA peuvent être utilisés à but ludique sans restriction. Il est en revanche interdit d'en reprendre tout ou partie dans un but lucratif.

Auteur : Drizt1979 sur le forum Aidedd.org

Contact : dnd5@scenario.miroy.fr

<i>Cadre et Ressources</i>	<i>4</i>
<i>Fiche rapide.....</i>	<i>4</i>
<i>1. Résumé pour le Maître.....</i>	<i>5</i>
<i>2. La région.....</i>	<i>6</i>
Valdorne	6
Vieille-Fosse	6
<i>3. Personnages principaux</i>	<i>7</i>
Aldren Valmont.....	7
Édrin Valmont.....	8
Kara	9
Brakka	10
Morga	10
Ragash	10
<i>4. Les orcs et les combats</i>	<i>11</i>
<i>5. Structure de l'aventure</i>	<i>11</i>
<i>ACTE I — La disparition.....</i>	<i>12</i>
Scène 1 : Valdorne	12
Ce que les personnages peuvent apprendre.....	12
Premier indice	13
Première rencontre orc	14
<i>ACTE II — La piste</i>	<i>15</i>
Scène : Le camp abandonné	15
Deuxième rencontre orc	16
L'indice décisif.....	16
<i>ACTE III — Vieille-Fosse.....</i>	<i>17</i>
Arrivée.....	17
La maison	17
La rencontre avec le couple	18
La vérité	18
Une pause de roleplay.....	18
La menace approche.....	19
<i>ACTE IV — Le choix.....</i>	<i>19</i>

Option A — La grande réussite	19
Option B — Un frère meurt	20
Option C — Les orcs découvrent la vérité.....	20
Option D — Kara meurt, Édrin survit.....	20
Le retour à Valdorne	21
La dernière rupture.....	21
Fin possible : la fuite.....	21
Fin possible : la vérité	21
Fin possible : le couple est accepté.....	21
Fin possible : personne ne sait	22
6. Tableau des dénouements.....	22
7. Rencontres et difficulté	22
Pour 4 PJ niveau 1	22
Pour 3 PJ	22
Pour 5 PJ	22
8. Indices — aide au Maître	23
9. Utilisation des battlemaps AideDD	23
10. Organisation des séances.....	24
11. Ce que les PJ doivent comprendre.....	24
12. Suites éventuelles	25
La vengeance de Kara	25
Les deux tribus orcs.....	25
Le secret de Vieille-Fosse	25
Aldren déchu.....	25
Édrin et Kara	25
13. Conseil final au Maître	25
Ressources AideDD.....	25

Cadre et Ressources

Cette aventure est conçue pour D&D 5e, révision 2024, en utilisant uniquement les trois manuels de base : Manuel des Joueurs, Guide du Maître et Manuel des Monstres.

Les lieux et personnages sont originaux, mais l'histoire est située dans les Royaumes Oubliés, dans les environs des Montagnes de l'Épée. Les Battlemaps sont fournies mais vous pouvez aussi les remplacer par celles proposées dans les collections AideDD suivantes :

- Battlemaps extérieures : <https://www.aidedd.org/adj/battlemaps/>
- Battlemaps intérieures : <https://www.aidedd.org/adj/battlemaps-2/>
- Online Assistant : <https://www.aidedd.org/adj/outils/online-assistant/>

Aucun monstre, objet magique ou sous-système maison n'est nécessaire. Les rencontres utilisent les profils appropriés du Manuel des Monstres 2024.

Fiche rapide

Niveau	1
Groupe	3 à 5 personnages
Durée	8 à 10 heures
Séances	3 à 4
Lieu	Royaumes Oubliés — Montagnes de l'Épée
Ambiance	Enquête, voyage, tension, romance interdite, choix moral
Thèmes	Amour, préjugés, honneur, famille, mensonge, conséquences



1. Résumé pour le Maître

Dans le petit village humain de Valdorne, le jeune Édrin Valmont, 16 ans, fils du bourgmestre, a disparu.

Son père, Aldren Valmont, est persuadé qu'il a été enlevé par des orcs. Il demande aux personnages de retrouver son fils et de le ramener sain et sauf.

La vérité est tout autre. Édrin a volontairement quitté le village avec Kara, une jeune orc dont il est amoureux. Tous deux savent qu'une relation entre eux serait impossible à accepter dans leurs communautés respectives.

Ils ont rejoint un ancien village minier abandonné dans les montagnes, où Édrin a découvert une petite maison de mineur en ruine. Depuis plusieurs semaines, les deux jeunes gens la restaurent et comptent y vivre ensemble.

Mais Kara est elle-même recherchée. Elle est la fille de Ghorak, chef d'une tribu orc des montagnes. Son père a prévu, de longue date, son mariage avec Ragash, fils du chef d'une tribu alliée.

Deux des frères de Kara, Brakka et Morga, sont partis à sa recherche avec Ragash et quelques guerriers.

Les personnages vont donc progresser vers le refuge du couple tandis que les orcs suivent la même piste. Le véritable enjeu n'est finalement pas de retrouver Édrin : c'est de décider ce que les personnages feront lorsqu'ils découvriront pourquoi il a disparu.



2. La région

L'aventure se déroule dans une région reculée des Montagnes de l'Épée, non loin des routes secondaires reliant les communautés de la Côte des Épées. La civilisation y est présente, mais les villages isolés vivent régulièrement avec la menace des bandits, des monstres et des bandes d'orcs.

Valdorne

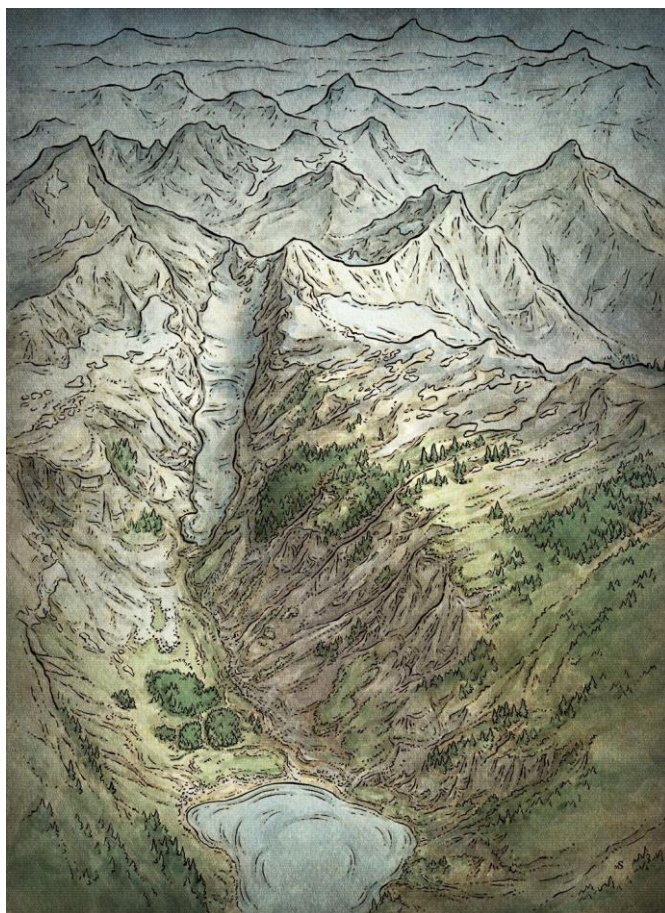
Valdorne est une création originale du scénario. C'est un petit village classique de campagne à flanc de montagne. Il est proche de la route principale et de vaste forêt dont les habitants tirent de quoi survivre en plus des maigres rendements de leur champs.

Vieille-Fosse

À environ deux jours de marche de Valdorne, se trouve un ancien village minier aujourd'hui abandonné. Fondé par des mineurs humains et nains plusieurs générations auparavant, il abritait une petite exploitation de fer.

Une série d'éboulements et l'épuisement du filon ont provoqué son abandon. Il ne reste aujourd'hui qu'une dizaine de bâtiments délabrés.

Édrin connaissait l'endroit grâce à d'anciens plans conservés chez lui. Il y a découvert une ancienne maison de mineur relativement intacte.



3. Personnages principaux

Aldren Valmont

Humain, 43 ans — bourgmestre de Valdorne

Père d'Édrin. Aldren n'est pas un homme cruel : il aime sincèrement son fils. Mais il est extrêmement attaché à sa réputation et à l'image qu'il donne aux habitants. Il considère les orcs comme dangereux et barbares.

- Motivation : retrouver son fils.
- Ce qu'il croit : Édrin a été enlevé par des orcs.
- Ce qu'il ignore : son fils est parti volontairement.
- Ce qu'il redoute : que son fils soit mort et, surtout, que les habitants découvrent qu'il a fui pour rejoindre une orc.



ALDREN VALMONT					
Humanoïde (Humain) de taille M, Loyal neutre					
Classe d'armure 15					
Points de vie 9					
Vitesse 9 m					
FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)
Jets de sauvegarde For +2					
Compétences Tromperie +5, Intuition +4, Persuasion +5, Histoire +1, Religion +2					
Sens Perception passive 12					
Langues commun, géant, nain					
Puissance 1 (200 PX)					
ACTIONS					
Rapière. Corps à corps +3, allonge 1,5m. Touché : 5 (1d8+1) dégâts perforants.					
RÉACTIONS					
Parade. Déclencheur : Aldren est touché au CàC alors qu'il tient une arme. Conséquences : Aldren ajoute 2 à sa CA contre cette attaque, ce qui peut la faire rater					

Édrin Valmont

Humain, 16 ans

Intelligent, sensible et déterminé. Il n'est pas un aventurier, mais il a passé plusieurs semaines à restaurer la maison de Vieille-Fosse. Il aime son père mais sait qu'Aldren ne pourra jamais accepter son amour pour Kara.

- Ce qu'il veut : vivre avec Kara.
- Ce qu'il refuse : retourner au village.
- Son secret : il possède encore le médaillon familial que son père lui avait offert.



EDRIN VALMONT

Humanoïde (Humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 13

Points de vie 16

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +2

Compétences Nature +4, Perception +5, Discrétion +6, Survie +5

Sens Perception passive 15

Langues commun, géant, orc, nain

Puissance 1/2 (100 PX) **Bonus de maîtrise** 2

ACTIONS

Epée courte. Corps à corps +4, allonge 1,5m. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Arc long. A distance : +4, portée 45/180m. Touché : 6(1d8+2) dégâts perforants.

Kara

Orc, 16 ans — fille du chef orc Ghorak

Plus réfléchie que les villageois humains ne l'imagineraient. Elle aime réellement Édrin et sait toutefois que son peuple ne pardonnera probablement pas cette relation.

- Ce qu'elle veut : une vie indépendante avec Édrin.
- Ce qu'elle craint : que ses frères retrouvent leur trace.
- Elle ne veut pas : que ses frères meurent pour elle. Cette information est importante pour le dénouement.



KARA
Humanoïde (Orc) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 13
Points de vie 16
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +2
Compétences Nature +4, Perception +5, Discrétion +6, Survie +5
Sens Perception passive 15
Langues commun, orc, gobelin
Puissance 1/2 (100 PX) **Bonus de maîtrise** 2

ACTIONS
Cimeterre. Corps à corps +4, allonge 1,5m. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Arc long. A distance : +4, portée 45/180m. Touché : 6(1d8+2) dégâts perforants.

Brakka

Orc — frère aîné de Kara

Autoritaire et protecteur. Il considère que Kara a été manipulée ou enlevée. Il veut la ramener. Il est néanmoins capable d'écouter si les personnages lui parlent avant de combattre.

Utiliser simplement le bloc de statistiques d'Orc du Manuel des Monstres 2024. Changer son alignement de Chaotique Mauvais à Chaotique Neutre.



Morga

Orc — deuxième frère de Kara

Plus calme que Brakka. Il aime énormément sa sœur. C'est probablement le plus facile à convaincre. Il soupçonne rapidement qu'elle a fui volontairement.

Utiliser simplement le bloc de statistiques d'Orc du Manuel des Monstres 2024, sans modification. Changer son alignement de Chaotique Mauvais à Chaotique Bon.



Ragash

Orc — futur époux de Kara

Il accompagne les frères. Il prend la disparition comme une humiliation personnelle. Il est beaucoup moins conciliant que les deux frères. Il ne faut cependant pas en faire un chef de guerre surpuissant. Utiliser simplement le bloc de statistiques d'Orc du Manuel des Monstres 2024, sans modification.



4. Les orcs et les combats

Pour une aventure de niveau 1, les combats contre plusieurs orcs peuvent devenir extrêmement dangereux. Le scénario utilise donc principalement 1 Orc, ou 2 Orcs maximum, avec éventuellement des éclaireurs lorsqu'une rencontre à distance est souhaitée.

Les groupes orcs ne cherchent pas systématiquement à tuer les personnages. Ils cherchent surtout à suivre une piste, interroger quelqu'un, observer les personnages, récupérer Kara ou éviter d'attirer l'attention d'autres humains.

Règle importante : les orcs ne se battent jamais jusqu'à la mort sans raison. Si un orc tombe à environ la moitié de ses PV et que la situation tourne mal, il peut battre en retraite. Cela permet de conserver les orcs comme menace récurrente sans transformer chaque rencontre en massacre.

Vous pouvez éventuellement utiliser un ou deux gobelins, sous les ordres des orcs, afin de pimenter les rencontres. L'objectif de ce scénario n'est pas de pousser les joueurs à mener des combats mais leur apprendre que se battre n'est pas toujours la meilleure option.

5. Structure de l'aventure

Acte	Durée indicative	Contenu
I — La disparition	1h30 à 2h	Valdorne, enquête, départ, première rencontre orc
II — La piste	2h	Voyage, camp abandonné, éclaireurs, lettre
III — Vieille-Fosse	2h30 à 3h	Couple, révélation, arrivée des frères
IV — Le choix	2 à 3h	Négociation, confrontation, conséquences



ACTE I — La disparition

Scène 1 : Valdorne



Les personnages sont invités à la maison du bourgmestre. Aldren leur explique :

« Mon fils a disparu il y a trois nuits. Il n'aurait jamais quitté le village de son plein gré. Quelqu'un l'a pris. »

Il propose une récompense de 50 po pour le retrouver vivant et peut verser 10 po immédiatement pour couvrir les dépenses.

Ce que les personnages peuvent apprendre

Maela, l'aubergiste

Elle a vu Édrin quitter le village avec un sac de voyage. Il n'avait pas l'air paniqué. Il semblait même heureux.

Tovin, le forgeron

Il a réparé quelques outils pour Édrin quelques jours avant sa disparition. Il se rappelle avoir entendu Édrin se dire :

« Je vais avoir besoin de ça pour restaurer cette vieille bicoque. »

Sella, une amie d'Édrin

Elle révèle finalement qu'Édrin était amoureux. Elle ne sait pas de qui. Elle sait simplement qu'il disait :

« Ici, personne ne nous laisserait vivre ensemble. »

Premier indice

Dans la chambre d'Édrin, les personnages peuvent trouver :

- Une vieille carte des montagnes (Map Montagnes des épées manuscrite.jpg)
- Des vêtements chauds manquants
- Une couverture
- Des provisions
- Une vieille clé rouillée
- Un dessin représentant une petite maison dans les montagnes

La carte montre un ancien site minier : Vieille-Fosse. Une réussite permet de comprendre qu'Édrin préparait son départ depuis plusieurs semaines, remettant immédiatement en question l'hypothèse de l'enlèvement.





Première rencontre orc

Sur le chemin du départ, les personnages remarquent des traces. Ils ne sont pas seuls. Un petit groupe d'orcs cherche également quelqu'un.

Rencontre : 2 éclaireurs orcs. Ils ne sont pas nécessairement hostiles. Les orcs observent les personnages depuis une position élevée. S'ils sont poursuivis, ils battent en retraite. S'ils sont abordés pacifiquement, Un des orc déclarent :

« *Nous cherchons une fille. Une jeune orc. Elle a disparu.* »

Il ne révèle pas immédiatement qu'elle est la fille du chef.

ACTE II — La piste

Les personnages progressent dans les montagnes. Utiliser ici une battlemap extérieure de type Montagnes, Défilé ou Croisement du site AideDD.org ([Battlemaps d'extérieur » Donjons & Dragons - D&D 5e](#))

Scène : Le camp abandonné

BM : « BM_Camp Montagne.jpg »

Les personnages découvrent un petit camp. Un feu de camp récent et des traces de pas montrent que deux groupes successifs sont passés récemment.

Ils trouvent :

- Un morceau de tissu rouge
- Des traces de sang
- Une corde coupée
- Des empreintes de bottes humaines
- Des empreintes d'orcs

Le morceau de tissu appartient à Édrin. Le sang n'est pas le sien : il provient d'un petit animal chassé par Kara. Les aventuriers peuvent s'en rendre compte sur un test de survie en remarquant des traces du dépeçage de l'animal. De plus la quantité de sang est faible par rapport à une blessure grave d'un humain ou autre individu d'une autre espèce de taille M.



Deuxième rencontre orc

Les personnages sont finalement interceptés par deux autres orcs, des éclaireurs envoyés par Brakka et Morga. Ils demandent :

« Avez-vous vu une jeune orc ? Elle voyage probablement avec un humain. »

Cette phrase constitue le premier véritable choc : Si les joueurs n'ont pas encore fait le rapprochement, ils devraient maintenant comprendre que les deux disparitions sont liées. Les orcs sont dans une posture défensive car leur priorité est de retrouver Kara. Ils n'ont pas l'intention de perdre du temps en se battant avec les joueurs.

Si les personnages mentent, un test approprié peut être demandé. Une réussite permet aux orcs de poursuivre leur chemin ; un échec ne provoque pas automatiquement un combat. Les orcs deviennent simplement méfiants et peuvent suivre les personnages à distance.

Si les personnages parlent, les orcs révèlent que Kara est recherchée par sa famille. Ils affirment qu'elle a été enlevée. Ils ignorent encore qu'elle est partie volontairement.

L'indice décisif

S'ils font une fouille approfondie du camp, Les personnages découvrent une petite cachette contenant une lettre signée « E. » :

« Nous sommes presque arrivés. Notre future maison nous attend ! Rassure-toi Sella, tout va bien. Je te ferais signe d'ici quelques mois si nous manquons de quelques choses. Porte-toi bien d'ici là et surtout pas un mot, surtout à mon père. »

Les personnages savent maintenant qu'Édrin est vivant et qu'il n'a pas été kidnappé.

ACTE III — Vieille-Fosse



Arrivée

Utiliser la battlemap de Vieille-Fosse fournie ou une battlemap extérieure de type Ruines ou Village délabré en retirant les habitants, si nécessaire. Vieille-Fosse est silencieuse. Des bâtiments s'effondrent. Une ancienne galerie de mine s'enfonce dans la montagne. Une petite maison a cependant été réparée. Une cheminée fume.

La maison

Pour l'intérieur, utiliser la battlemap fournie ou une battlemap de maison appropriée dans la collection intérieure AideDD.

Evènement optionnel avant la rencontre

Si l'aventure s'est déroulée calmement ou si les joueurs ont trop tardé, vous pouvez ajouter, avant leur rencontre avec Édrin et Kara, une escarmouche optionnelle : Une attaque par exemple de Gobelins ou de bandits qui auraient élus domicile dans la mine et auraient attaqué le couple juste avant l'arrivée des aventuriers. Attention à bien souligner le fait qu'Édrin et Kara se battent du même côté et se défendent face aux assaillants afin que les joueurs ne soient pas tentés de s'en prendre à Kara par erreur.

Vous pouvez juste rajouter cette escarmouche « pour le fun », si vous estimez que cela ne va pas ralentir l'histoire inutilement ou que cela permettra à vos joueurs de mieux aborder le couple.

La rencontre avec le couple

Les personnages découvrent Édrin et Kara. Ils ne se battent pas (surtout si les aventuriers viennent de les sauver de l'escarmouche optionnelle). Édrin lève immédiatement les mains.

« Attendez ! Je ne suis pas prisonnier. Je suis venu ici de mon plein gré. »

Kara reste entre Édrin et les personnages. Elle est nerveuse.



La vérité

Édrin raconte tout. Il aime Kara. Kara l'aime. Ils savent que leurs familles les rejetteraient. Ils ne veulent pas provoquer de guerre entre humains et orcs. Ils veulent simplement disparaître.

« Je vous en prie. Dites à mon père que je suis mort. Ou que vous ne m'avez jamais trouvé. Mais ne nous ramenez pas. »

Une pause de roleplay

Laisser idéalement 20 à 30 minutes aux joueurs. C'est le cœur de l'aventure.

- Accepter de les aider
- Vouloir ramener Édrin
- Vouloir convaincre les deux jeunes gens de partir ailleurs
- Chercher une solution avec les frères de Kara
- Considérer que leur mission est simplement de retrouver Édrin
- Refuser de mentir
- Proposer de parler aux deux familles

Il n'y a pas de « bonne » réponse imposée.

La menace approche

Pendant que les personnages parlent avec le couple, ils découvrent que les orcs sont arrivés à Vieille-Fosse.

Brakka et Morga sont accompagnés de Ragash et de 2 orcs. Ces deux orcs sont éloignés aux pourtours du village, afin de bloquer les deux autres issus (la 1^{ière} issu étant bloquée par les deux frères et Ragash).

Si les joueurs et le couple discutent à l'intérieur de la chaumière, les orcs ignorent au départ, si le couple est présent.

Si les joueurs et le couple sont à l'extérieur et que personne ne détecte l'arrivée des orcs à temps (Echec de jet de perception passive et/ou absence de personnage qui serait posté en position d'éclaireur/surveillance), alors il ne sera plus possible aux personnages de cacher leur présence aux orcs.

Pour un groupe de niveau 1, cette rencontre ne doit pas être jouée comme un combat frontal contre cinq adversaires. Les orcs sont dispersés dans le village. Les personnages disposent donc d'une chance de négocier, se cacher ou préparer un mensonge. Surtout, cela permet de donner un peu « d'air » au joueur, si la rencontre vire au combat, afin de ne pas avoir à faire face au 5 orcs d'un coup. N'hésitez pas à temporiser à écarter les 2 orcs « non-nommés » afin de ne les faire arriver que tardivement voir les faire fuir si le groupe est trop amoché après avoir neutralisé Brakka, Morga et Ragash. Si besoin faire intervenir Édrin et Kara contre Ragash. Kara ne veut pas que ses frères soient blessés mais par contre, elle n'a aucun blocage pour faire face à Ragash et aux 2 autres orcs. Si vraiment la situation tourne mal et que Ragash menace Kara, les deux frères pourraient même changer de camp et être amenés à défendre leur sœur. A vous d'improviser pour éviter que l'aventure ne tourne court.

ACTE IV — Le choix

Option A — La grande réussite

Les personnages veulent protéger le couple et doivent empêcher les frères de découvrir la vérité.

La meilleure solution

Faire croire que Kara est morte dans un accident. Par exemple : Kara et Édrin ont exploré une ancienne galerie. Un éboulement s'est produit. Édrin a réussi à sortir. Kara aurait été écrasée ou emportée dans une galerie inaccessible.

Les personnages peuvent utiliser un morceau de vêtement, des traces de sang animal, un objet personnel de Kara, les galeries de la mine et des pierres fraîchement déplacées.

Test final : selon la méthode utilisée, Persuasion, Tromperie, Survie ou Investigation. Ne pas demander un unique jet pour déterminer toute la réussite. Les personnages doivent construire leur mensonge. Chaque bonne idée peut donner l'avantage au prochain jet ou réduire la difficulté.

Réaction de Morga

Morga est bouleversé et veut voir l'endroit. Brakka est furieux. Ragash veut immédiatement poursuivre Édrin. Mais si les personnages ont bien préparé leur histoire, les frères finissent par croire que Kara est morte. Ils récupèrent quelques affaires puis repartent.

Le couple est sauvé.

Alternative :

Si l'escarmouche a eu lieu, les aventuriers peuvent faire croire qu'ils sont arrivés trop tard et que le couple a été enlevé ou tué.

Là aussi, le mensonge devra être construit et ils devront se servir des corps des assaillants pour appuyer leur mensonge. Ils peuvent aussi faire croire que Kara est morte en se défendant, dans un éboulis d'une galerie comme précédemment (« Fireball » d'un sorcier par exemple).

Fin : grande réussite

Édrin et Kara disparaissent dans les montagnes. Les personnages peuvent retourner à Valdorne. Aldren apprend que son fils n'a pas été retrouvé. Il est déçu mais vivant. Les personnages peuvent choisir de lui dire qu'Édrin est mort, disparu ou simplement introuvable.

Option B — Un frère meurt

Si les personnages tuent Brakka ou Morga pendant la confrontation, mais réussissent malgré tout à protéger le couple, ils remportent une victoire à court terme, mais le prix est lourd.

Kara apprend la mort de son frère. Elle ne pardonne pas facilement. Même si les personnages l'ont sauvée, elle considère qu'ils ont détruit sa famille.

Conséquence : les personnages gagnent une ennemie potentielle. Kara peut réapparaître plus tard, devenue plus dure et cherchant à comprendre exactement comment son frère est mort.

Option C — Les orcs découvrent la vérité

Les frères découvrent qu'Édrin et Kara sont ensemble. Brakka ordonne à Édrin de s'éloigner de sa sœur. Kara refuse. Ragash attaque Édrin.

Les personnages doivent choisir : Protéger Édrin, défendre Kara, tenter de désarmer Ragash, convaincre Morga, faire fuir le couple ou séparer les groupes.

Important : ne pas transformer automatiquement cette scène en bataille générale.

Si Kara est capturée

Kara est ramenée de force. Édrin peut demander aux personnages de l'aider. Ils peuvent alors décider de ne pas terminer leur mission et de libérer Kara. Cela constitue une variante intéressante de fin.

Option D — Kara meurt, Édrin survit

Issue particulièrement sombre, possible si les personnages prennent le parti des orcs ou si la confrontation dégénère. Les frères veulent récupérer Kara ; Édrin refuse de partir sans elle.

Si Kara meurt, les personnages peuvent tenter de convaincre les orcs qu'ils n'ont rien à voir avec sa mort. Si les orcs ignorent leur implication, ils emportent le corps de Kara. Édrin est abandonné, exécuté par les orcs ou ramené à Valdorne par les aventuriers.

Le retour à Valdorne

Si Édrin revient vivant, Aldren exige de lui parler en privé. Il apprend finalement la vérité : son fils n'a pas été kidnappé. Il a choisi une orc.

Pour Aldren, c'est un désastre personnel. Il imagine immédiatement les rumeurs :

« Le fils du bourgmestre a fui pour vivre avec une orc. »

La dernière rupture

Si Aldren apprend toute la vérité et que les personnages ont laissé Édrin revenir, il peut perdre tout contrôle et tenter de tuer son propre fils.

Ce n'est pas parce qu'il cesse soudainement de l'aimer. C'est parce qu'il considère que la honte, la peur et sa réputation sont devenues plus importantes que son fils.

Les personnages peuvent s'interposer, désarmer Aldren, fuir avec Édrin, révéler publiquement la vérité, demander l'aide des habitants ou convaincre Aldren de renoncer.

Aldren n'est pas un boss. Ne pas lui donner un bloc de statistiques de monstre : c'est une confrontation dramatique, pas un combat contre un super-vilain.

Fin possible : la fuite

Si les personnages fuient avec Édrin, Aldren les fait poursuivre. Ils deviennent temporairement recherchés dans la région. Édrin leur est profondément reconnaissant.

« Vous ne m'avez pas sauvé de ceux qui voulaient me tuer. Vous m'avez sauvé de celui qui disait m'aimer. »

Si Kara est encore vivante, Édrin retourne auprès d'elle. Les deux jeunes gens disparaissent définitivement dans les montagnes.

Fin possible : la vérité

Les personnages révèlent publiquement toute l'histoire. Les villageois sont divisés. Certains condamnent Édrin ; d'autres considèrent qu'il a simplement choisi sa vie. Le bourgmestre perd une partie de son autorité.

Mais une nouvelle possibilité apparaît : des habitants proposent de chercher une solution pacifique. Cette fin permet d'obtenir une résolution moins tragique.

Fin possible : le couple est accepté

C'est la fin la plus difficile mais également la plus optimiste. Les personnages réussissent à convaincre Aldren, Morga et Brakka que Kara et Édrin ne cherchent pas à provoquer un conflit.

Ragash reste hostile mais accepte finalement de partir. Cela peut fonctionner si les personnages ont réussi à comprendre les motivations de chacun plutôt que de considérer les orcs comme des ennemis.

Les deux communautés ne deviennent évidemment pas soudainement amies, mais une trêve fragile est créée.

Fin possible : personne ne sait

Les personnages décident de ne révéler aucune vérité. Ils annoncent simplement :

« *Nous n'avons retrouvé personne.* »

Édrin et Kara restent cachés. Les orcs repartent. Aldren reste convaincu que son fils a disparu. C'est une victoire imparfaite.

6. Tableau des dénouements

État final	Conséquence
Édrin + Kara vivants, frères vivants, vérité cachée	Grande réussite
Même situation mais un frère mort	Les personnages gagnent des ennemis orcs. Kara pourrait chercher vengeance
Les orcs découvrent le couple	Combat, capture ou fuite possible
Kara meurt, Édrin survit	Les orcs cherchent vengeance si leur implication est connue
Kara meurt, implication cachée	Les orcs repartent avec le corps. Édrin reste brisé
Édrin revient au village et Aldren apprend la vérité	Aldren tente de tuer Édrin pour sauver son honneur
Édrin fuit avec les PJ	Aldren peut les faire rechercher
Couple accepté	Trêve fragile entre les communautés
PJ refusent de mentir mais refusent aussi de livrer le couple	Ils deviennent les protecteurs secrets des deux jeunes gens
PJ livrent le couple	Édrin est ramené au village, Kara aux orcs ; la suite peut devenir tragique

7. Rencontres et difficulté

Pour 4 PJ niveau 1

- Combat 1 — 1 orc : Montrer la menace. L'orc fuit si nécessaire.
- Combat 2 — 2 orcs : Rencontre tendue, avec possibilité de négociation.
- Combat 3 — 2 orcs : Confrontation avant Vieille-Fosse ; les adversaires peuvent abandonner le combat.
- Final — pas de combat obligatoire : le dernier affrontement doit être essentiellement social.

Pour 3 PJ

Retirer systématiquement un adversaire. Les rencontres deviennent : 1 Orc ; puis éventuellement 1 Éclaireur ; puis 1 Orc.

Pour 5 PJ

Conserver les rencontres prévues. Lors de la confrontation finale, ajouter éventuellement un Orc supplémentaire, mais seulement si les personnages ont beaucoup de facilité.

8. Indices — aide au Maître

Le scénario ne doit jamais être bloqué parce qu'un joueur rate un jet. Les indices essentiels sont donc disponibles de plusieurs manières.

Compréhension	Indices possibles
Édrin est parti volontairement	Provisions disparues, carte des montagnes, lettre, témoignage de Sella, outils achetés
Il est avec une orc	Traces d'orcs, témoignage des éclaireurs, lettre, objets appartenant à Kara
Trouver Vieille-Fosse	Carte, anciennes indications de mine, traces, témoignage d'un orc
Kara aime Édrin	Lettre, maison restaurée à deux, objets personnels, dialogue direct

9. Utilisation des battlemaps AideDD

Le scénario nécessite très peu de cartes et les plus importantes sont fournies. Vous pouvez toutefois utiliser votre propre carte pour délocaliser l'aventure et/ou le décor.

Carte	Type conseillé	Utilisation
1 — Valdorne	Village	Scène d'introduction ou éventuelle poursuite
2 — Le chemin	Montagnes / Défilé	Rencontre avec les éclaireurs
3 — Camp	Camp / Camp abandonné	Camp abandonné
4 — Vieille-Fosse	Ruines, village	Arrivée dans le village minier
5 — Mine	Mine	Accident simulé et confrontation éventuelle
6 — Maison	Petite maison / intérieur	Refuge d'Édrin et Kara

Pour Online Assistant, choisir les cartes correspondant à ces fonctions dans les collections AideDD. La mise en scène peut utiliser le fond, les masques, les décors et les dessins disponibles dans l'outil.

10. Organisation des séances

Séance	Durée	Contenu
1 — « Le fils disparu »	2 à 2h30	Introduction à Valdorne, rencontre avec Aldren, enquête, découverte de la carte, départ, première rencontre avec les orcs. Fin : Les personnages comprennent qu'Édrin n'a probablement pas été enlevé.
2 — « La piste »	2 à 2h30	Voyage, camp abandonné, rencontre avec les éclaireurs, découverte de la lettre, arrivée à Vieille-Fosse. Fin : Les personnages voient de la fumée sortir d'une maison abandonnée.
3 — « Deux cœurs »	2h30 à 3h	Rencontre avec Édrin et Kara, révélation, discussion, arrivée des frères, tentative de négociation ou dissimulation, confrontation. Fin : Couple sauvé ou séparé.
4 — « Les conséquences »	1h30 à 2h	Uniquement si le groupe joue lentement : Retour à Valdorne, réaction d'Aldren, confrontation finale, fuite, vérité ou réconciliation et enfin épilogue.

11. Ce que les PJ doivent comprendre

Le scénario fonctionne particulièrement bien si le Maître ne présente jamais « les humains comme les gentils » et « les orcs comme les méchants ».

Les deux communautés ont leurs propres préjugés. Les deux familles pensent agir pour protéger leurs enfants. Les deux familles pensent également avoir raison.

Le véritable antagoniste du scénario est plutôt la peur de l'autre, l'honneur et les préjugés.

Les personnages peuvent évidemment combattre les orcs et ne pas chercher à discuter ou comprendre la situation. Mais ils peuvent également découvrir que les « ennemis » qu'on leur a décrits sont simplement des individus qui aiment quelqu'un et veulent retrouver leur sœur.

12. Suites éventuelles

La vengeance de Kara

Si un frère est mort, Kara peut revenir des mois plus tard. Elle ne cherche pas forcément à tuer immédiatement les personnages : elle veut d'abord connaître la vérité.

Les deux tribus orcs

Si les personnages ont provoqué la mort de plusieurs orcs, deux tribus peuvent chercher à se venger. Cela pourrait devenir une aventure de niveau 3 ou 4.

Le secret de Vieille-Fosse

Les anciennes mines ne sont pas totalement explorées. Quelque chose pourrait encore s'y trouver. Ce fil est volontairement laissé ouvert afin de ne pas transformer cette aventure en campagne.

Aldren déchu

Si Aldren perd son poste de bourgmestre, il peut réapparaître comme un adversaire politique plutôt que comme un ennemi martial.

Édrin et Kara

S'ils survivent, ils peuvent devenir des PNJ récurrents. Ils pourraient éventuellement aider les personnages à résoudre un problème entre humains et orcs.

13. Conseil final au Maître

Ne révélez pas trop tôt que la disparition est volontaire. La première moitié doit réellement ressembler à une enquête classique sur un enlèvement.

Puis faites progressivement apparaître les contradictions :

- « Pourquoi Édrin a-t-il pris des provisions ? »
- « Pourquoi a-t-il emporté une carte ? »
- « Pourquoi les orcs recherchent-ils eux aussi une disparue ? »

Puis vient la révélation : Édrin n'a pas été kidnappé. Et immédiatement après : Kara non plus.

À partir de cet instant, l'aventure cesse d'être une mission de sauvetage et devient un choix moral. C'est ce changement qui constitue le cœur de Deux cœurs dans la montagne.

Ressources AideDD

- Battlemaps extérieures : <https://www.aidedd.org/adj/battlemaps/>
- Battlemaps intérieures : <https://www.aidedd.org/adj/battlemaps-2/>
- Online Assistant : <https://www.aidedd.org/adj/outils/online-assistant/>

Les battlemaps sont utilisées ici comme ressources de mise en scène et de jeu en ligne, sans ajouter de règles ou de contenu de règles au scénario.