Redmond 13

Chroniques Oubliées™

Fantasy



Anathazerïn

Le Sang des Premiers Nés

Une Campagne complète !

Chroniques Oubliées Fantasy

Crédits

Directeur de publication
David Burckle

Idée générale et textes initiaux (sauf scénario 2, 7 et 13)
Laurent Debelle

Adaptation, écriture et développement (sauf scénario 7), conversion technique
Laurent « Kegron » Bernasconi

Édition, direction artistique et écriture (scénario 7 et nouvelle)
Thomas Berjoan

Conception graphique
Damien Coltice

Maquette
Laura Hoffmann

Relecture
Loïs Emmanuel Meyer

Illustration de couverture
Simon Labrousse

Illustrations intérieures
David Chapoulet, Benjamin Giletti, Grégoire Veauléger et David Demaret

Plans et cartes
Jems

Remerciements de Laurent Debelle

À Rachel, Yves, Thierry, Flore, Cédric, Christelle, Matthieu et les autres.

Remerciements de Laurent « Kegron » Bernasconi

À Véro pour sa patience légendaire ! À Stéphane, Nathan et Magali que j'ai honteusement oubliés la dernière fois.

Remerciements de Thomas Berjoan

Ce travail a été peuplé des souvenirs de jeu sur la colline orchestrés par Phinus, avec les compagnons Sève, Roucaille, Max, Raph, Damz et Pet.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est un jeu de Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés.

Dépôt légal : juillet 2015.
ISBN : 978-2-36328-158-6

BLACKBOOK ÉDITIONS

black-book-editions.fr

casus belli

Chroniques Oubliées



Anathazerïn

Le sang des premiers nés

Sommaire

Introduction

Avant-propos 4

Anathazerïn - Le sang des premiers nés 6

Les Terres d'Osgild - Carte MJ 8

Résumé des scénarios 10

Nouvelle 16

Scénario 2 : Fort Boueux 22

Scénario 3 : Le Sanctuaire 48

Scénario 4 : Les Faux Monnayeurs 74

Scénario 5 : Le Pic d'Andalf 98

Scénario 6 : La vallée des songes 134

Scénario 7 : La justice des elfes 168

Scénario 8 : La bataille de Fleck 210

Scénario 9 : Les jardins de l'Amertume 250

Scénario 10 : La traversée de Dorn 300

Scénario 11 : Le pacte du Seigneur des cimes 330

Scénario 12 : Les secrets d'Anathazerïn 368

Scénario 13 : La pacification de Krön 406

Annexes

Les Religions d'Osgild 436

Les Terres d'Osgild - Carte PJ 439

Carte d'Osgild - Zoom Est 440

OPEN GAME LICENCE 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 own-ers 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, exten-sion, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, 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, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depic-tions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchant-ments, 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 contrib-uted 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" 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, non-exclusive li-cense 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 por-tion 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 COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing 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 per-mission 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 unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées™ Fantasy - Hors-série Casus Belli #1. 2009. Black Book Éditions. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombayl, David Burckle, Damien Coltice et Didier Guiserix.

Avant-propos

Au commencement, il y eut Antémia, guerrière-mage elfe gris, Kronak, guerrier nain des collines, Georgie Petit Jean, prêtresse humaine et Solendilia, rôdeuse humaine. Ces quatre personnages sont les premiers héros de la campagne que vous tenez entre vos mains. Ils ont été pionniers d'Anathazerïn, la cité imaginaire imaginée par Laurent Debelle.

Le plaisir a été la première muse de ce livre. Laurent a écrit cette campagne pour son groupe de joueurs et d'amis. Des centaines d'heures de boulot, pour l'amour du jeu. Les MJ sont des gens formidables. L'objectif ? « *Renouer avec le souffle épique de la série des* Against the Giants *et des autres grandes sagas d'*Advanced Dungeons & Dragons », nous apprend l'auteur. Un vaste projet, ambitieux, aussi, tant ces modules sont mythiques et ont marqué ceux qui les ont joués. Les géants et les elfes noirs sont en effet des adversaires extraordinaires, puissants et fascinants, mais Gary Gygax lui-même les a mis en scène dans des modules proposant une adversité terrible. Une forme de défi ultime pour un groupe de personnages de haut niveau.

« J'ai imaginé cette aventure comme une quête de longue haleine partant de la découverte d'une chose étrange, que personne ne pouvait expliquer : l'image stupéfiante d'une montagne majestueuse dans une gigantesque boule de cristal », poursuit Laurent. Vous en saurez plus en lisant le scénario 3. « Initialement, je ne savais pas moi-même ce que ce serait. Mais, rapidement, j'ai imaginé que ce serait une ancienne ville elfe de l'époque de la guerre fratricide entre elfes et elfes noirs. Et, à partir de là, j'ai brodé et construit une campagne que j'ai fait jouer une seule et unique fois. Nos séances de jeu se sont étalées de 1998 à 2003, une bonne trentaine de séances en tout. » À la suite de quoi, Laurent a publié sur Internet ses notes, textes et plans.

Ce travail admirable a trouvé son public dans les méandres de la toile. Les hommes en noirs de *BBE* notamment, grand fans des *Against the Giants*, l'ont joué et fait jouer. Et nous nous sommes régalés. Indéniablement, le souffle épique était là, la qualité et la difficulté aussi. L'idée d'une publication est alors née, mais plusieurs obstacles se dressaient. Anathazerïn avait été écrite pour *AD&D* et nécessitait un profond remaniement de la technique, mais aussi de l'univers de jeu, protégé par le copyright américain. Sans parler du fait que les campagnes de création française sont le parent pauvre d'une famille – l'édition de jeu de rôle en France – qui lutte déjà pour sa survie en milieu hostile.

Le succès du *Hors Série Casus Belli 1, Chroniques Oubliées Fantasy*, a fait naître une opportunité. La communauté des joueurs appelait de ses vœux une suite et, notamment, une campagne mettant en branle un univers med-fan classique. L'esprit Anathazerïn correspondait totalement à ce jeu permettant l'initiation, mais aussi le retour au jeu d'anciens « *donjonneurs* » dépassés par l'évolution et la complexité grandissante de leur JdR préféré. Il ne restait plus qu'à l'adapter !

Ahah ! Cette phrase doit faire rire jaune l'autre Laurent, Bernasconi, dit *Kegron*, le père des *Chroniques Oubliées*. À force de harcèlement (et aussi sous la morsure du fouet) il a fini par accepter de prendre la tête du projet et d'adapter la campagne à *CO*. Le regrette-t-il aujourd'hui ? Sans doute

pas. Mais a-t-il maudit tous les dieux de son nouveau panthéon (voir en annexes) plusieurs fois de s'être embarqué dans cette galère ? Oh que oui !

La deuxième muse de ce livre a été la sueur et le jus de cerveau. Entre la totale révision technique, l'implantation dans un nouveau background et la réécriture à proprement parler des scénarios et des notes, pour donner à chacun une identité, une couleur spécifique et une finition propre à une publication pro, cela représente un travail colossal. Au final, Anathazerïn compte aujourd'hui deux fois plus de signes qu'au départ. En plus du scénario introductif original publié dans le *HS1*, le scénario 2 a été écrit de toutes pièces, ainsi que le 7, pour apporter une dimension politique à la campagne, et le 13, pour boucler la boucle.

Enfin, la troisième muse d'Anathazerïn, c'est vous ! Grâce à l'extraordinaire campagne de financement participatif, enfant de votre enthousiasme délirant et du dynamisme, de la réactivité et de l'expérience de BBE, la forme prise par la campagne a dépassé toutes nos attentes. Un guide du joueur, un dossier de personnage, des cartes grand format, des boîtes, des dés, des plans, des fiches PNJ, une meilleure rémunération pour les auteurs et les talentueux illustrateurs qui ont travaillé sur le projet... Incroyable !

Encore merci à vous !

Maintenant, des centaines d'heures de jeu vous attendent !

Amusez-vous bien.

Thomas Berjoan et toute l'équipe



Anathazerïn - Le Sang des Premiers Nés

Vous tenez entre vos mains la première campagne entièrement écrite pour le jeu de rôle *Chroniques Oubliées Fantasy*. Une campagne de jeu de rôle est une série de scénarios reliés par un fil conducteur, une vaste intrigue qui les unit. *Anathazerïn, le Sang des Premiers Nés* comporte un total de treize aventures si on compte le premier scénario, intitulé *Retour à Clairval*, paru dans le *hors-série Casus Belli N°1, CO Fantasy*.

À raison d'une dizaine d'heures de jeu et d'un niveau par aventure, les personnages termineront la campagne au niveau 14. Voilà qui justifiera pleinement le titre de héros... Mais seulement s'ils viennent à bout de tous les obstacles dressés sur leur chemin. Car à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire !

Si vous espérez vivre un jour cette campagne en tant que joueur, reposez immédiatement ce livre : seul le Meneur de Jeu (MJ) doit prendre connaissance de son contenu !

Présentation

Vous êtes MJ et vous souhaitez faire jouer *Anathazerïn, le Sang des Premiers Nés*. Bienvenue !

Rassurez-vous immédiatement : même si c'est votre droit de le faire, vous n'êtes pas obligé de lire l'intégralité de cet ouvrage de 440 pages avant de commencer à faire jouer la campagne. Vous pourrez découvrir les scénarios et leur contexte à mesure de la progression des personnages. Pour obtenir les informations les plus importantes, contentez-vous de lire les trois courts chapitres qui suivent. Dans le premier, vous découvrirez une présentation rapide du lieu dans lequel les aventures sont enracinées (les Terres d'Osgild), tandis que le suivant vous dévoile un court résumé de chaque scénario. Les éléments indispensables à une vision globale de l'intrigue y sont présentés. Le dernier chapitre de cette introduction, la Légende des peuples, détaille quelques faits historiques marquant qui sont à l'origine des événements dans lesquels les personnages vont être impliqués.

À la suite de cette lecture, vous aurez une idée de la direction dans laquelle vous devez construire le récit. Cette base devrait suffire pour trouver la solution appropriée si les joueurs décident de prendre des raccourcis ou, au contraire, des chemins de traverse préjudiciables à la suite des événements.

Avis de recherche : héros !

Cette campagne a été écrite pour des héros, des vrais, de ceux qui prennent des risques pour sauver les innocents et n'ont pas pour seul objectif d'amasser de l'or ou de gagner du pouvoir. Il n'est pas gênant qu'un personnage fasse exception, cela apportera au contraire de la diversité et des prétextes de roleplay, mais la majorité des personnages doit avoir à cœur d'aider son prochain et de respecter les lois. Si ce n'est pas le cas, l'Aventure (avec un grand A) risque de tourner court et de trouver une fin prématurée. Vous voici prévenu. Pour que cela soit bien clair, n'hésitez pas à lire ce paragraphe à vos joueurs au moment de la création des personnages, puis une fois de plus au moment de débuter la première aventure...

À propos de création de personnages, indiquez aussi à vos joueurs que la majorité des scénarios aura lieu en pleine nature. Les profils avec une orientation de citadin se-

Règles

Toute la campagne a été écrite en partant du principe que les points de Chance (PC) et les points de Récupération (PR) sont utilisés (*CO Fantasy* p.77). Sans ces deux avantages, la succession d'épreuves rencontrées risque d'être beaucoup plus mortelle : un point de Chance peut sauver une vie et quelques PV en plus seront déterminants... Si vous souhaitez rendre la vie un peu plus facile à vos PJ, vous pouvez aussi utiliser la règle des Carac. supérieures (p.138).

ront sans doute moins à l'aise pour affronter les épreuves à venir et, dans tous les cas, au moins un profil spécialisé dans la survie en milieu hostile est nécessaire. Deux valent mieux qu'un ! Enfin, pour vous faire une idée plus précise du contexte des Terres d'Osgild et des possibilités de création de personnages, il est impératif que vous alliez jeter un œil au Guide du Joueur de la campagne.

N'oubliez pas non plus de consulter la marge ci-contre.

Les Terres d'Osgild

Anathazerïn, le Sang des Premiers Nés, se déroule dans une contrée appelée les Terres d'Osgild, une région qui mesure environ 1 500 km d'Est en Ouest pour 1 000 km du Nord au Sud (voir la carte globale p.8). Cette contrée constitue un isthme, une rupture étroite entre deux masses continentales beaucoup plus larges, au Nord et au Sud de la bande cartographiée. Ainsi, la route qui relie Ferrance (capitale de la Principauté d'Arly) à Port-Libre (Cité franche des Marches du Piémont) est le chemin connu le plus court d'un bord à l'autre du continent. Par cet itinéraire, seulement 750 km de route séparent l'Océan Pelurique et la mer Mauve à travers la mer des Roseaux. Cela en fait un axe commercial d'exception où transitent des marchandises exotiques et des voyageurs de pays lointains, voire d'autres continents.

Les nains et les elfes natifs de la région nomment cette même zone géographique le Mitan. Osgild est en effet le nom d'un ancien empire, fondé il y a environ 2 500 ans par les humains aux dépens des peuples anciens, alors en guerre contre un terrible ennemi (voir *la Légende des peuples*). L'empire termina son expansion il y a environ 1 500 ans et s'effondra cinq siècles ans plus tard. Six siècles de chaos et de fluctuations suivirent, durant une période connue sous le nom des âges sombres où nains et elfes se réapproprièrent une partie du territoire perdu.

La région obtint ses frontières et sa structure géopolitique actuelle il y a un peu plus de 300 ans, lors du traité de Monastir qui marque l'an 0 de la datation officielle des nations humaines. La dernière guerre connue eut lieu à l'extrême Est, elle provoqua l'annexion du Protectorat de Fer par un empire esclavagiste au-delà des mers il y a moins d'un siècle. Depuis, il a régné sur les Terres d'Osgild une longue période de paix, du moins du point de vue des humains, car, à l'échelle des elfes, il ne s'est agit que d'un court épisode.

Ce temps est révolu, car des non-humains (orques, ogres, géants) ont envahi le pays de Dorn ainsi que le nord de la forêt de Hautesylve. Toutefois, au moment où la campagne débute, les elfes taisent encore ce secret infamant.

Plus de contexte

Nous avons choisi de ne pas vous présenter de longs chapitres de contexte ni en introduction, ni en annexe. Nous sommes conscients que cette méthode aurait l'avantage de regrouper toutes les informations en un seul endroit, ce qui pourrait s'avérer utile si vous continuez à jouer dans les terres d'Osgild une fois cette campagne menée à son terme. Toutefois, cette méthode vous aurait obligé à mémoriser en une seule fois beaucoup d'informations avant même de commencer à jouer.

Nous avons préféré vous faciliter la tâche dans l'immédiat, en ne vous fournissant que le strict minimum au départ. Nous traiterons les informations de contextes seulement au moment où elles deviendront nécessaires. C'est pourquoi vous trouverez un paragraphe nommé « *un peu de contexte* » au début de chaque scénario.

Bord du monde

Vous pouvez situer les Terres d'Osgild dans votre monde de campagne habituel, mais, si vous n'avez pas un tel cadre de jeu, alors qu'y a-t-il au-delà de la région représentée sur la carte ? C'est à vous de le décider, mais vous pouvez probablement le laisser dans l'ombre et l'ignorance. Il suffit de savoir qu'on trouve les Royaumes barbares au Nord et des jungles étouffantes et des déserts au Sud. Vos joueurs n'ont pas besoins de plus d'informations : mystère et imagination font souvent plus d'effet que détails et descriptions…
Toutefois, si vous êtes un fidèle de *Casus Belli* de la première heure, sachez que la route qui débute à Port-Sable (au Sud-Ouest) mène à la célèbre cité de Laelith, tandis qu'au Nord-Ouest de Vercélise, une chaîne de montagne bloque l'accès aux Royaumes-aigles (Paorn). D'autre part, le nom de Vercélise ne devrait pas vous être inconnu si vous avez joué *Les Seigneurs de l'Hiver* (*Casus Belli #1* à *#3*).


Terres d'Osgild
50km 100km 150km
W N E S
Royaumes du Nord
Territoires occupés par l'invasion ennemie
Faille des Mondes
Hauterive
Province d'Arsheim
Vercélise
Cœur-du-bois
Comté de Ponant
Virylène
Bois Dormant
Fourche
Twamby
Wyks
Fort Colline
Bois de Myrvig
Forêt de Hautesylve
Lac Thuléa
hauts de hurleroche
Désert des Morteroches
Monts Verts
Marais de Bourbe-Vieux
Lac Sinar
Monts Gris-aux
Bois d'Astreis
Principauté d'Arly
Benastir
Omile
Fondsac
Rempart
Goruz Kel
Bonlieu
Piémont
Monastir
Marches du Pié
Valastir
Forterive
Valpir
Océan Pelurique
Ferrance
Bois de Muir
Bois de Barem
Port-Sable
Kaerimbor
Xelys
Monts Argentés
Desert de Tanith
Monts des Serres du Monde
Monts des Cerbères
S1
S2
S3
S4
S5
S6
S7
S11
S12
S13


Royaumes Barbares
Carte MJ Only
Keltium
Massif des Cimes
Timuir
Felten
Kein
Forêt de Primeval
Pays
Veltium
Protectorat de Fer
Feng
Iles d'Ouister
Panderium
Foroe
S9
Forêt Sombre
S12
S10
Tor-Angul
Guer
Illistar
Felèze
Kaer-Undum
Marin
Thorm
Mer Mauve
Laizière
Baronnie de Bordant
Jarell
Rivek
S8
Salmarez
Noir Marais
Bois Ardant
Iles Nénuphars
Guilde
Port-libre
Salant
Mer des Roseaux
Royaume de Cobis
Blanc Marais
Ilduran
Duché de Périk
Hauteroche
Lycanis
Montagne de feu
Okmur
Maduk
Mont Ehemos
Paleseaux
Sings
Mur de Rel
Mar-Iridan
Uldamar
Forêt de Luir-An-Doral
Marais du Dragon

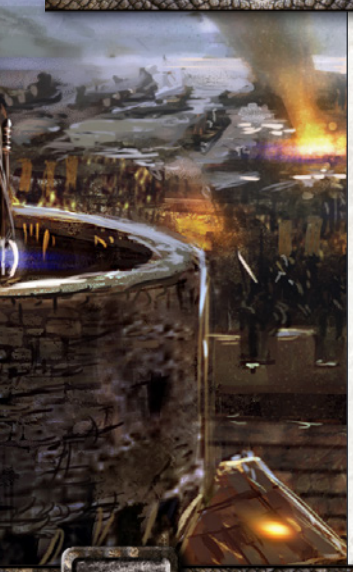
« Les humains ont une vie si courte. Ils n'ont pas gardé la mémoire de leur propre histoire. Même les Premiers-Nés ont oublié. Seuls les dieux se souviennent. Mais peut-être devrais-je les appeler les nouveaux dieux, même si je sais qu'ils détestent cela.

Car avant leur arrivée, les Puissances avaient façonné le monde où vivaient les races anciennes, elfes, nains, gnomes... Puis les pierres du ciel, les Kaer Ouros, enflammèrent le firmament et marquèrent les terres du Mitan de leur incandescence. La race des hommes émergea des flammes du chaos et, avec elle, les nouveaux dieux. Même s'ils détestent ce titre.

Je le sais car je suis l'un d'eux. Je suis Trenner, dieu du temps et des ancêtres.

Je suis la mémoire incarnée et je me souviens d'une prophétie. Une prophétie pour guider les héros dans leur lutte contre le mal lorsqu'il surgira à nouveau des entrailles du monde. Une prophétie pour les guider vers des trésors perdus. Mais pas seulement. Bien plus encore, une prophétie pour les mener sur les traces de leur Histoire.

Je le sais car c'est moi qui ai prononcé ces mots. »



Résumé des scénarios

La campagne implique les personnages dans une guerre contre une puissante armée d'humanoïdes, d'abord des orques, puis des géants, qui tentent d'envahir l'ensemble des terres d'Osgild. La découverte d'une prophétie dans un ancien temple de Trenner mènera les PJ à la recherche d'un artefact légendaire nommé l'Einistar, puis vers l'ancienne capitale des elfes, la cité oubliée d'Anathazerïn. Le but final des PJ sera de retrouver et de soustraire les richesses de ce lieu de magie aux forces du mal qui y rôdent. Armés de ces artefacts, ils pourront alors défaire leurs véritables ennemis, la force corruptrice qui contrôle secrètement les armées non-humaines : les elfes noirs.

Derrière cette quête principale et évidente, en filigrane, les PJ vont aussi apprendre l'histoire des Terres du Mitan. Et vous aussi, MJ, vous allez les suivre dans cette découverte progressive tout au long de la campagne.

Niveau des scénarios : Le niveau d'un scénario correspond simplement à son numéro. Par exemple, le scénario 4, *Les Faux-monnayeurs*, est un scénario de niveau 4.

Scénario 1
Retour à Clairval

Le scénario paru dans le Hors-série *Chroniques Oubliées Fantasy* ouvre la campagne. À la recherche d'un enfant disparu, qu'ils croient enlevés par des gobelins, les personnages découvrent que les peaux vertes fuient le Nord, mais ils ne savent pas encore pourquoi. Ils font la connaissance de Rodrick Finelame, ancien aventurier devenu baron de Clairval et de Maëla la magicienne, qui leur parle d'un songe étrange où elle a vu un chevalier elfe pourvu d'un étrange gant de lumière.

Scénario 2
Fort Boueux

Les PJ sont engagés par Rodrick pour convoyer des vivres à Fort-boueux, à la frontière Nord de la baronnie de Clairval. Hélas, une inondation a permis aux orques du désert des Morteroches de traverser le marais de Bourbevieux. Les PJ reprennent Fort-Boueux puis empêchent l'invasion des orques lors de la bataille de Vireux. Pour la seconde fois, ils peuvent trouver une référence à un chevalier elfe porteur d'un gantelet de lumière.

Scénario 3
Le Sanctuaire

Les personnages sont engagés pour supprimer l'état-major d'une armée

d'orques qui se rassemble dans la forêt de Hautesylve, au Nord de la Principauté. Pendant la mission, ils rencontrent deux elfes qui leur prêtent main forte et découvrent une prophétie qui fait référence à un elfe puissant (Farendil), porteur d'un gantelet de lumière (l'Einistar). Il semble que ce symbole pourrait permettre d'accéder à des artefacts puissants qui pourraient faire la différence dans la guerre qui a commencé...

Scénario 4
Les faux-monnayeurs

Les personnages se rendent à Monastir pour consulter un sage du nom d'Emarin Grisant, afin de comprendre la prophétie et de trouver les objets qui permettront de lutter contre l'invasion. Mais, au lieu du sage, les PJ trouvent une bande de faux-monnayeurs qui s'est emparé de sa résidence.

Scénario 5
Le Pic d'Andalf

Les PJ voyagent vers le Pic d'Andalf, où le sage Emarin est retenu prisonnier. Après plusieurs embuscades, ils rencontrent un barde du nom d'Amarange qui leur propose de s'introduire incognito dans le repaire des brigands en se faisant passer pour des membres de leur organisation. Mais le barde est en réalité le véritable chef des brigands et il utilise une magie subtile pour les tromper.

Scénario 6
La Vallée des songes

Emarin suggère aux PJ de trouver une érudit du nom de Célestine qui réside en Hautesylve. Toutefois, la frontière du royaume des elfes est fermée et les personnages sont obligés de contourner la forêt lors d'un long périple dans les contreforts des Serres du Monde. Arrivés à destination, les personnages doivent encore déjouer les dangers du Val des songes et les ruses des serviteurs de Célestine, destinées à éloigner les importuns. Ils bénéficient pour la seconde fois de l'aide de Tinsirith et Aram Feuille-Rouge, les elfes rencontrés au sanctuaire de Trenner (S3).

Scénario 7
La Justice des elfes

Tinsirith s'avère être un elfe de haute lignée et il révèle aux PJ qu'il y a quelque chose de pourri au royaume de Hautesylve. Il leur demande leur aide et les charge d'enquêter au Nord du royaume, dans la région de Thuléa, tombée aux mains des orques. Les personnages doivent ramener des preuves à Syndoril, puis y poursuivre leur enquête, afin de permettre à Tinsirith de démasquer publiquement le traître lors d'un procès dont l'enjeu est la peine capitale pour leur commanditaire.

Scénario 8
La Bataille de Fleck

Les PJ se rendent au village de Fleck, situé en bordure de la Forêt Sombre, pour contacter un groupe d'elfes nommé les Indécis qui pourrait les guider vers la Vallée de l'Amertume, prochaine étape de leur quête. Mais, à leur arrivée, le lieu est en proie à une offensive majeure des humanoïdes. Ils participent à sa défense puis doivent s'introduire dans le repaire de l'armée ennemie qui s'est installée dans le val où vivent les Indécis. Là, ils poursuivent un double objectif : éliminer les leaders responsables de l'invasion de la région et délivrer les Indécis.

Scénario 9
Les Jardins de l'amertume

Accompagnés du guide qu'ils ont délivré dans le scénario précédent,





les PJ traversent la Forêt Sombre et ses terribles dangers à la recherche des Jardins de l'Amertume. Après avoir rencontré une puissante druidesse du peuple des Indécis et subi une épreuve destinée à tester leurs motivations, ils sont autorisés à continuer leur périple vers les jardins maudits. Là, ils retrouvent enfin Farendil et l'Einistar. Ils doivent alors vaincre les gardiens des quatre pierres obscures afin de détruire les jardins s'ils ne veulent pas y rester prisonniers pour l'éternité.

Scénario 10
La Traversée de Dorn

Les visions procurées par l'Einistar indiquent aux personnages un lieu dans les montagnes au Nord du pays de Dorn. Un dignitaire des Marches du Piémont en profite pour leur proposer une mission d'éclaireur. Puisqu'ils doivent traverser la nation tombée aux mains des géants, ils pourront repérer le nombre et la position des troupes ennemies et communiquer ces renseignements grâce à l'invention d'un gnome farfelu. Enfin, les PJ pourront éventuellement porter un coup important aux géants en menant une action commando contre leur chef, le terrible Unguthoar Œil de Tor-Angul.

Scénario 11
Le Pacte du Seigneur des cimes

Les personnages s'enfoncent dans les Serres du Monde à la recherche de la cité légendaire d'Anathazerïn. Après un combat épique contre un clan de géants de givre pour franchir un col bien gardé, ils découvrent une vallée dont tous les habitants ont été réduits en esclavage pour travailler dans les mines de l'ancienne cité naine de Kerserac. En joignant leurs efforts aux nains rebelles, les PJ peuvent mettre un terme à l'exploitation minière du fer et de l'or au profit des drows. Pour les remercier, les aigles géants, alliés séculaires des nains, les emportent au loin vers la fameuse cité perdue.

Scénario 12
Les Secrets d'Anathazerïn

Arrivés à Anathazerïn, les PJ peuvent enfin s'émerveiller devant les splendeurs de l'ancienne civilisation des elfes de Lunédor. Toutefois, ils s'aperçoivent qu'ils ne sont pas les seuls à parcourir les rues d'une cité certes, en ruine, mais pas désertée pour autant. Créatures étranges, revenants et drows leur barrent la route, tandis qu'un envoyé des dieux pas vraiment tendre ne leur laisse que peu de temps pour saisir leur chance. L'Einistar tant convoité est l'unique objet qui peut ouvrir les Portes Célestes de la Chambre des Anciens, où reposent les plus grands dignitaires elfes et plusieurs objets de grande puissance. Finalement, les PJ doivent refermer la source de magie qui alimente les enchantements d'Anathazerïn, ce qui met un terme à la lente agonie de la fière cité.

Scénario 13
La Pacification de Krön

Le plan de conquête des drows arrive à son terme et la machination de la « *peste argentée* », la fausse monnaie des scénarios 4 et 5, est enfin révélée. Emarin Grisant ou, plus probablement, Rodrick Finelame qui se fait passer pour lui, a été enlevé par les elfes noirs dans le but de le sacrifier. Les personnages sont envoyés par Maëla dans la cité de Krön, lieu sacré des humanoïdes, où la plus haute autorité religieuse de Maëdra, la Princesse-Araignée, doit venir en personne pour exécuter le rituel sur la Pierre du Ciel. Les personnages

ont une occasion unique de mettre un terme à la guerre en empêchant le rituel et en supprimant les sept matrones des drows, venues assister au triomphe de la Reine-Araignée !

La légende des peuples

Les événements relatés ici ont tous eu lieu entre deux mille et trois mille ans avant la période de notre campagne. C'est pourquoi toute cette histoire a globalement été oubliée et perdue. Même les peuples anciens, comme les nains et les elfes, n'ont qu'une vague idée de ce qui s'est réellement passé. Seuls quelques très rares sages en savent un peu plus. Dans tous les cas, les détails ont été perdus dans le long fleuve du temps. Contrairement aux humains à la vie si courte, les elfes n'écrivent pas leur histoire dans des livres. À quoi bon retranscrire des événements sur un support qui ne durera guère plus longtemps que la vie et la mémoire de ceux qui l'ont écrit ?

Lorsque les humains débarquèrent d'un autre monde, la civilisation des hauts elfes était à son apogée. Le royaume de Lunédor s'étendait sur toute la région du Mitan, aujourd'hui connue sous le nom des terres d'Osgild. Par arrogance et pour contrôler une source de magie d'une puissance inégalée (voir S12), les Premiers Nés installèrent leur capitale sur les flancs d'un des plus majestueux pics de la chaîne des Serres du Monde. Ils manifestaient ainsi aux yeux de tous leur grandeur et leur domination. Mais, ce faisant, ils provoquèrent la colère des nains qui avaient toujours considéré les massifs montagneux comme leur domaine, même s'ils n'occupaient que quelques vastes cités souterraines. De cette époque date la rancœur tenace des nains envers les grandes oreilles et une guerre, d'abord pour le prestige puis forgée dans la haine, fut déclarée entre les deux peuples.

Il y a environ 2500 ans, tandis qu'elfes et nains épuisaient leurs ressources pour la domination des Serres du Monde, les elfes noirs (ou drows) attaquèrent sournoisement les deux peuples. Ils lancèrent des armées de géants et d'ogres sur les cités et les avant-postes des elfes dans les montagnes. Surgissant des profondeurs les plus sombres, des dragons et des démons prirent la tête d'armées d'orques et de gobelins et attaquèrent les nains dans leurs cités souterraines. Prisonniers de leurs querelles, elfes et nains furent incapables de faire front commun face à l'ennemi. Une à une, les places-fortes furent attaquées, assiégées puis prises. Partout, le même scénario se répéta et les nains furent même contraints d'abandonner Kaer-Ündün, leur plus grande et plus fière cité, et de se replier jusque dans les monts Argentés. Anathazerïn, la capitale du Royaume elfique fut la dernière à tomber (voir ci-dessous).

Toutefois, pendant que les peuples anciens, elfes, nains et drows se déchiraient, les humains prospéraient. Ils fondèrent l'empire d'Osgild. La toute jeune race des hommes n'avait pas été prise en compte dans les calculs de conquête des elfes noirs. Pour finir, ce fut pourtant ce nouvel empire qui écrasa les créatures aux ordres des drows et renvoya leurs maîtres sous terre. La médiocre civilisation humaine démontrait ainsi aux premiers nés sa pugnacité, sa capacité innée à faire la guerre et son opportunisme naturel...

La chute d'Anathazerïn

Une nuit de 2128 AM, le roi Drinizar Vent d'Étoile est réveillé par des gardes de la capitale. Ils lui rapportent, un peu affolés, qu'une importante force de drows et de géants fait route sur la vallée de Lunédor et la cité d'Anathazerïn. Tous

Géants !

La Voie du colosse (*CO Fantasy* p.226) propose un score de RD (réduction des DM) de 3, 6 ou 10 selon le rang atteint. À l'usage, ces scores se sont avérés un peu trop généreux. Sur une rencontre unique, ce n'était pas évident à détecter, mais cette campagne comporte de nombreuses rencontres de géants, des créatures redoutables pourvues de cette Voie. Nos tests nous ont incités à revoir le montant de DM soustraits. Au lieu de 3 points par rang, la Voie du colosse n'octroie désormais plus que 2 points par rang (RD 2, 4, 6). De plus, seules les armes (au contact ou à distance) sont concernées, les sorts font des DM normaux. Lorsque les caractéristiques des créatures sont présentées dans cet ouvrage, la modification est déjà apportée (RD 6 pour le rang 3, par exemple), mais, si vous utilisez des créatures directement issues du bestiaire de *CO Fantasy*, pensez à modifier celle-ci. Toutefois, selon votre style de jeu, par exemple si vous préférez mettre une énorme pression à vos joueurs ou si ceux-ci ont créé une équipe de choc, vous pouvez envisager de conserver la règle initiale. Et souvenez-vous toujours que les NC ne sont pas une science exacte..

Calendrier

Le traité de paix de Monastir marque la définition des frontières actuelles de la Principauté d'Arly et des Marches du Piémont. Il correspond à l'an 0 du calendrier pour les humains. La campagne débute en l'an 314 PM (post-Monastir). Les événements situés avant le traité sont indiqués par les lettres AM (Avant Monastir). Pour les nains, l'année est 2 422, et correspond à la fondation de Kaerimbor, leur capitale dans les Monts argentés (qui remplaça Kaer-Ündün, abandonnée quelques années avant). Pour les elfes, l'année en cours est 7 378 du troisième âge. Le deuxième âge prit fin à la suite d'un immense cataclysme qui vit notamment la fuite d'une partie du peuple des elfes dans les entrailles de la terre… Mais ceci est une histoire que vous découvrirez plus tard (S9).

Les mois et les saisons

La campagne commence au début du printemps, au mois de mars. Il pleut beaucoup et, avec la fonte des neiges, cela a provoqué des inondations. L'année est composée de douze mois qui portent les noms usuels, mais, si vous le souhaitez, vous pouvez inventer de nouveaux termes qui sonnent plus Fantasy.

savent alors que les heures de la ville sont comptées. Drinizar décide de se battre, espérant que la lutte permettra à quelques-uns de trouver le temps de fuir.

Lors du conseil de guerre qu'il convoque en hâte, Drinizar expose la situation telle qu'elle est, désespérée. Les drows ont rassemblé leurs troupes pour venir se saisir des richesses magiques d'Anathazerïn, notamment l'Anneau Royal de Lunédor, un objet doté de pouvoirs fantastiques. L'armée qui marche sur la ville est déterminée, il ne faut attendre aucune pitié de ces adversaires, chacun en a conscience. Néanmoins, aucun chevalier, prêtre ou mage ne sourcille. Anathazerïn vendra très chèrement sa peau. Durant quelques minutes, le Conseil s'embrase et chacun propose la meilleure méthode pour retarder l'avancée de l'ennemi. Puis Drinizar prend la parole et, d'un ton grave, il informe l'assemblée de son intention d'invoquer la rétribution divine sur leurs ennemis. Eux, les puissants de la cité, seront en train d'invoquer la colère des dieux pendant que le peuple de la ville la défendra contre un ennemi bien supérieur. À la fin du rituel, tous mourront sous une attaque de puissance divine effroyable.

De façon à interdire aux assaillants l'accès à la Porte de Lunédor, la source de la toute-puissante magie d'Anathazerïn, il décide d'emporter les huit clefs nécessaires à son ouverture dans la Chambre des Anciens, qu'il fera ensuite sceller. Chacun des sept dignitaires qui l'accompagnent détient une clef, mais le roi ne porte pas la sienne sur lui. Aussi demande-t-il à un guerrier elfe présent d'aller lui chercher la clef de la Porte du Roi, cachée dans un endroit secret qu'il lui indique dans la Commanderie de Lunédor.

Quelques minutes après, lorsque l'ensemble des membres du Conseil entre dans la Chambre des Anciens pour y invoquer les dieux, les combats font rage dans le quartier de l'Arsenal et le guerrier n'en est toujours pas revenu. Il est déjà trop tard. Le roi se tourne alors vers Farendil, le Chevalier d'Airain porteur de l'Einistar, et le charge d'une dernière mission : protéger la famille royale et organiser sa fuite, après avoir scellé à tout jamais les Portes Célestes.

Invoquant le pouvoir de l'Einistar, Farendil ferme les gigantesques portes d'argent de la Chambre des Anciens sur le roi et les siens, les condamnant ainsi à une mort certaine. Quelques heures plus tard, quand les premiers assaillants font irruption dans la Citadelle de Lunédor, Farendil et la famille royale sont déjà loin, grâce à l'aide de leurs puissants alliés ailés, les aigles géants.

Sur les ordres de sa reine, Farendil demanda aux aigles une halte. Ils se posèrent en haut d'une montagne, d'où ils devinaient encore Anathazerïn à l'horizon. Là, pendant une journée qui lui sembla interminable, le chevalier assista impuissant à la destruction de son peuple dans une bataille qui aurait dû être la sienne. Enfin, la nuit suivante, l'horizon s'embrasa de la colère divine et la montagne s'illumina de mille feux. Farendil, la mort dans l'âme, revint auprès de sa reine pour lui annoncer que la bataille était terminée et que son époux le Roi Drinizar Vent d'Étoile était mort avec sa cité. Les aigles géants emportèrent alors la Reine et sa suite au loin, dans une des rares forteresses naines jusque-là épargnée par les combats, la cité de Kerserac (S11).

L'épopée de Farendil

Fuyant vers l'Est, Farendil, la reine Numaëlle Cœur-de-Fleur et sa suite voyagèrent pendant de nombreuses années à la recherche du bon endroit

pour s'établir. Souvent, ils crurent l'avoir trouvé, mais toujours ils se retrouvaient sur de biens obscurs sentiers. Durant ces voyages, Farendil se fit remarquer à la fois par son courage au combat et sa loyauté envers sa reine. Ainsi dit-on qu'il lui sauva la vie au moins trois fois et qu'une grande complicité grandit entre eux. Pour tous, il apparaissait que Farendil serait son futur époux. Il n'en fut pourtant rien.

En 2099 AM, alors que la compagnie traversait la Forêt Sombre, elle fut attaquée par un dragon vert de grande taille. Pris par surprise, la troupe s'éparpilla et le dragon commença une chasse macabre. Voyant sa reine en danger, Farendil attira l'attention sur lui et entraîna le monstre dans les profondeurs de la forêt. On ne les revit jamais, ni l'un ni l'autre. Quand, quelques dizaines d'années plus tard, la reine Numaëlle retourne enfin en Hautesylve, les spéculations les plus folles circulent encore au sujet de la fin de Farendil et du devenir de l'Einistar. Car le gantelet est le seul objet à pouvoir ouvrir à nouveau les imposantes portes de la Chambre des Anciens où le Roi Drinizar et les siens reposent désormais et où de grands trésors sont entreposés.

D'une certaine façon, Farendil est, à travers l'Einistar qu'il portait au moment de sa disparition, le seul lien entre les hauts elfes et leur histoire. Mais ce lien est perdu et aucun sort n'est en mesure de donner un quelconque indice sur la localisation de l'un comme de l'autre. Le mystère de la disparition de Farendil reste entier et les quelques sages qui ont connaissance de sa légende n'en savent pas beaucoup plus.

Nouvel âge sombre

Mais une race n'a rien oublié. Une race dont la haine remonte à l'avènement du deuxième âge. Une race chassée de la surface par le terrible cataclysme qui balaya la Forêt Sombre il y a sept millénaires. Lorsque les races anciennes mirent fin au règne du terrible Roi-sorcier de Tor-Angul… Les drows.

Une fois de plus, les elfes noirs ont décidé de mettre les peuples de la surface en coupe réglée et de détruire leur ennemi ancestral, les elfes de la lumière. Une fois de plus, ils s'appuient sur les races inférieures, trop stupides et à la mémoire trop courte pour comprendre qu'ils ne sont que de la chair à canon envoyée au front : orques, ogres et autres géants. Une fois de plus, ils servent les plans alambiqués d'une entité maléfique, la déesse Maëdra, tyrannique reine des insectes.

Tandis que les humanoïdes payent le prix du sang, les drows tirent les ficelles dans l'ombre. Laissant l'or et les babioles à leurs serviteurs les plus utiles, les adeptes de la Reine-Araignée capturent dans leurs toiles les véritables richesses, la magie et les artefacts anciens. L'Einistar est de ces trésors. Ils le convoitent pour sa valeur intrinsèque, mais surtout parce qu'il est la clef qui doit les mener aux richesses enfermées dans la cité royale d'Anathazerïn. En particulier l'Anneau des Rois. Car celui qui possède cet anneau s'assure le trône de Hautesylve.

Non, les drows n'oublient jamais…



Farendil

Nouvelle

La pagaie plongeait avec régularité dans l'eau. La barque longue et étroite menait une allure tranquille. Les derniers rayons du soleil escortaient les deux pêcheurs, réchauffant les nuques et illuminant devant eux le village d'une douceur rosée. Une belle journée. Le dégel et la fin de l'hiver rendaient au lac son bleu profond et dense. Les premières sorties sur l'eau étaient toujours les meilleures, selon les anciens. Toute la journée, le temps avait été couvert et un vent vif était descendu des sommets enneigés des Ciméales pour suivre l'exutoire en direction de la vallée. Les éléments s'offraient désormais un répit, charmés par ce tableau parfait. Très tôt ce matin, le Grand reflet avait offert à ceux de la surface une demi-douzaine d'ombles de belle taille. Deux dépassaient très probablement un bon pied et demi de long. Sur le fond de l'embarcation, la lumière de la fin de journée rehaussait la vive coloration vert-bleuté de ces poissons de haute montagne. Plus étonnantes encore, sur leurs flancs charnus, des tâches vermiculés rouges, serties d'un halo jaune clair. En fin d'après-midi, la prise fut complétée par quatre truites grises, reconnaissables à leurs gueules largement fendues. Parmi elles, un très beau spécimen approchant les huit livres, d'après l'œil expert de Grand Roc.

À l'avant, Caillou n'avait d'yeux que pour sa merveille. Pour la première sortie en barque de l'année, la tradition voulait que les pêcheurs jettent un hameçon dans le grand fond. Au moins cent pieds de ligne, au centre du lac. Et le temps d'une prière au Grand reflet, au zénith de l'astre solaire, les humbles villageois sollicitaient un augure de générosité pour la saison à venir. Pour Caillou, il ne s'agissait que de sa troisième saison de pêche et, en percevant la tension qui parcourut sa canne, le jeune garçon paniqua, aussi excité que surpris. « Doucement, prépare-toi, le prévint son père, un grand gaillard dont les jambes repliées encadraient un torse puissant. À mon signal, tu ferres… Non, pas encore… Maintenant ! » Les yeux sombres de Grand Roc pétillaient. Un sourire perçait sa barbe noire et épaisse. C'est une chose de pêcher la truite en surface. Remonter un poisson sur une telle profondeur demande une toute autre technique. Le gamin s'en était bien sorti.

Le jeune garçon n'avait jamais rien vu de tel ! Dans la pureté de l'eau translucide se débattait encore un poisson argenté. Le reflet qu'il renvoyait était si intense qu'un cri de joie échappa à Caillou ! « Un omble-chevalier ! », lâcha Grand Roc. Sa voix trahissait l'émotion. Caillou s'en saisit, les mains tremblantes. Le roi du lac ! Pas très gros, non, mais un bon pied de long quand même. De fines écailles, aucune tâche et une teinte semblable à l'épée d'un grand prince. « Regarde-le bien mon garçon, partit dans un rire franc Grand Roc. Un chevalier aux couleurs du duc ! » Avec grand soin, le garçon retira l'hameçon et découvrit les petites dents du carnivore, puis le plaça religieusement dans la nasse à l'avant de la barque.

À la proue, tendu comme un arc, Caillou se projetait vers le village, comme pour accélérer l'avancée de l'embarcation. Grand Roc le couvait du regard. Sous un épais manteau de peaux, les épaules du petit commençaient à remplir convenablement le vêtement. Il approchait de sa taille définitive. Dans un ou deux hivers maintenant, il serait un homme fait. « Peut-être même cet été pourra-t-il nous accompagner pour les chasses en forêt », pensait le rameur.

Le village lacustre de Dankaera, à l'extrême nord ouest du Pays de Dorn, abritait une communauté reculée aux pieds des Ciméales, la formidable chaîne de montagnes. Une grosse cinquantaine de solides cabanes en bois faisaient face aux versants abrupts du massif. Les deux tiers reposaient sur pilotis, reliées entre elles et à la berge grâce à un complexe de passerelles soutenues par des troncs.

Des échelles pendaient des maisons jusque dans l'eau. Pris par les glaces et la neige quatre mois de l'année, le village revenait peu à peu à la vie. Quelques femmes assouplissaient à grands coups de nerfs de bœuf des peaux séchées au soleil. Deux autres, tout en discutant, réparaient avec la maîtrise de la routine un grand filet de pêche. Des gamins jouaient sur les cordes des passerelles. D'autres barques rentraient avant la tombée de la nuit. Un vieillard lavait à grandes eaux une échoppe où du poisson venait d'être vidé et écaillé.

L'ancien aperçut la nasse à la proue de la barque et siffla un grand coup entre ses doigts noueux. La poitrine de Caillou se gonfla d'orgueil. Les regards se tournèrent vers Grand Roc, qui ralentit sciemment et manœuvra plus doucement qu'à l'accoutumée entre les pilots. « Un chevalier ? C'est un chevalier ?, cria un jeune garçon. Caillou se contenta de sourire. Il n'oublierait jamais cette soirée.

La fumée s'échappait des cheminées et un peu partout, le ragoût de poisson diffusait son fumet, stimulant les papilles et faisant gronder les estomacs. Le soleil avait disparu derrière la neige des sommets. L'atmosphère se refroidit instantanément. La nuit tomberait vite. La rumeur de la prise fabuleuse avait précédée l'embarcation du Grand Roc et de nombreux pêcheurs attendaient sur la jetée.

Le grand villageois poussa son fils en avant. « C'est lui qui l'a pris ! Un omble-chevalier ! » Les exclamations enflaient et un cercle d'hommes se forma rapidement autour du héros du soir. Claques sur les épaules, mains dans les cheveux, bourrades et taquets affectueux, Caillou affronta bravement une vague de mines réjouies et de félicitations. Son poisson passait de mains en mains, manipulé avec grand soin. Chacun y allait de son commentaire. Une clameur déplaça rapidement la scène vers l'unique place du village, à mi-chemin entre la berge du lac et la grande palissade de bois qui bordait les habitations et les enclos à bétail. Les gamins accouraient de toutes parts en hurlant.

Quatre hommes, bardés de cuir bouilli et armés de lourdes lances, fermèrent les grandes portes. Haute de presque vingt pieds de haut, formant un demi-cercle autour des habitations, la palissade se poursuivait à l'intérieur des eaux du lac sur une bonne cinquantaine de pieds à chaque extrémité. L'ensemble était consolidé à l'intérieur par plusieurs plateformes de surveillance, notamment au dessus des portes en bois, toujours fermées à la nuit tombée. La montagne recelait son lot de sauvagerie et de créatures dangereuses. Les montagnards gardaient cette vérité à l'esprit en toutes circonstances.

On démarra un grand feu. Des outres de liqueur et d'eau de vie circulèrent. Les femmes arrivaient avec du poisson frais à griller et quelques marmites pour faire bouillir racines, tubercules et herbes. Ce soir, pas de ragoût mais un repas à la hauteur de l'événement ! L'omble-chevalier de Caillou arriva entre les mains du vénérable Harpon qui sortait lentement de sa cabane. Le bourdonnement baissa d'un ton. Le patriarche, emmitouflé dans un manteau d'ours, le cheveu long, blanchâtre et clairsemé, s'approcha du jeune pêcheur.

« Alors, c'est toi Caillou, fils du Grand Roc, qui invite chez nous le roi du Grand reflet ? » La puissance de sa voix étonnait toujours, tant elle tranchait avec le physique chétif du vieux montagnard. Le gamin impressionné, se tourna vers son père. Grand Roc, d'un geste rassurant, lui fit signe de se taire. « Ça fait tellement longtemps qu'on n'avait pas vu de chevalier à Dankaera », reprit l'ancien. Pratiquement tout le village, un peu moins de cent cinquante âmes, était là, réuni autour du feu à boire les paroles du vieil Harpon. La nuit était sur le point de s'inviter. « Le dernier qui en a ramené un des profondeurs jusqu'à cette place ici-même fut Torrent, mon jeune frère. C'était il y a plus de vingt ans et il a maintenant rejoint le fond. Depuis, certains ont cru que les princes du lac avaient définitivement quitté les montagnes pour rejoindre les courants plus chauds de la plaine, perdant ainsi leur teinte d'acier, forgée au cœur même de nos eaux de glace. Mais il n'en est rien ! Regardez tous ! Les chevaliers peuplent encore notre

lac ! La montagne, neige et vent, rocher et glace, est le berceau de toutes les vertus. Perdus dans le confort, l'arrogance et leurs vaines querelles, les seigneurs des plaines seraient avisés de se rappeler que c'est ici, sur les hauteurs de notre monde, au plus près du regard des Dieux que tout se décide toujours. »

Il se tourna vers Caillou. « Sache, mon jeune garçon, que le Grand reflet n'envoie jamais un de ses chevaliers à la légère. La saison débute avec une promesse d'abondance pour nos panses, mais également sous le signe de l'acier…

Un écho métallique déchira la place. La cloche ! Les regards et les corps se figèrent, traversés par le son. Une deuxième percussion retentit aussitôt en provenance de la plate forme au dessus des portes. « A la garde ! A la garde ! » D'abord interdits, les villageois se mirent en branle. Dans le chaos et l'obscurité naissante, les femmes, les bras chargés de marmots, refluaient vers les cabanes lacustres en criant les prénoms des leurs qui manquaient à l'appel. Le grand feu projetait les ombres d'hommes s'éparpillant dans tous les sens. Certains montèrent directement aux escaliers qui grimpaient le long de la palissade, attrapant au passage une pique et une torche ou alors un arc et quelques flèches. D'autres courraient en direction des barques pour se saisir d'une lance ou d'un harpon.

« Que se passe-t-il ? » Grand Roc venait de grimper sur une plateforme. Les alertes étaient rares et le recours à la cloche bien plus encore. Le garde à poste ne répondit rien. Son regard pétrifié ne lâchait pas des yeux la frondaison des sapins, la bouche entr'ouverte. La forêt prenait racine à environ un arpent de la palissade. Dans la faible lumière de la nuit naissante, on percevait clairement tanguer la cime des conifères. Un mouvement d'une puissance inouïe animait la forêt sur une surface étendue. Une danse désordonnée, arythmique, ponctuée de gigantesques craquements et du grondement de la terre semblait suivre une mélopée macabre. Et se rapprochait incontestablement du village.

Un grand bruit sourd explosa contre la palissade. Deux troncs volèrent en éclats sous le choc, brisés à environ six pieds du sol, ouvrant une brèche. Le plateau, tout près de l'impact, dégueula au sol les deux hommes qui s'y trouvaient. Sur la terre battue, un bloc de calcaire de deux pieds de long et presque autant de large venait de s'écraser sur le village ! L'incrédulité se lisait sur les visages des témoins de la scène. « Attention ! », s'écria un soldat. Puis le fracas d'une charpente éventrée. Des cris de douleur. L'horreur fondait sur le village. « À couvert, au lac ! », s'époumona un homme en arme.

Sur la palissade, Grand Roc n'en croyait pas ses yeux ! Une dizaine de silhouettes sortirent de la forêt. Puis une dizaine d'autres. La taille de ces créatures était inhumaine. À cette distance et dans la pénombre, les villageois ne voyaient que des ombres en superposition sur les conifères mais les brutes devaient bien mesurer nuit ou neuf pieds de haut ! Leur foulée était grossière. D'énormes pieds martelaient le sol comme des pattes de grizzlis. Proportionnellement à leurs torses et à leurs bras surdimensionnés, les membres postérieurs de ces humanoïdes, épais et courts, les animaient d'une foulée ridicule. Après un cri de guerre tonitruant, ils chargèrent d'un bloc vers les portes pendant que d'autres émergeaient toujours à la lisière du bois.

« Des ogres ! » Grand Roc déglutit avec difficulté. En chasse au plus profond des forêts, à plusieurs semaines de marche de là, il lui était déjà arrivé avec ses compagnons de tomber parfois sur une ou deux de ces terribles créatures. Les chasseurs faisaient alors tout leur possible pour éviter la confrontation directe, car le danger que représentaient ces lourdauds n'était en aucun cas à prendre à la légère. Jamais le villageois de Dankaera n'aurait imaginé qu'il en existât autant, ni qu'ils pussent s'aventurer si près des terres des hommes.

« Archers ! Avec moi ! » Sur la palissade, Sang d'Ours, le guerrier le plus expérimenté du village gardait la tête froide sous ses nattes rousses. « Les piques à la porte ! »

Il décocha la première flèche. Une pluie d'autres suivit. Une bonne trentaine de villageois étaient en position et la première salve coucha une brute à terre, criblée des genoux à la gorge. Les pointes de métal rentraient facilement dans les carcasses massives qui ne tentaient rien pour éviter les projectiles. Les ogres avançaient pratiquement nus, vêtus de quelques défroques en peaux de bêtes. Ils brandissaient en guise de gourdins gigantesques des troncs de jeunes sapins à peine élagués.

Sang d'Ours encocha une deuxième flèche. Concentré et fasciné par l'ennemi, le chasseur ne vit pas le rocher traverser le ciel nocturne, plus silencieux qu'un rapace de nuit. Il banda son arc et visa. Le bloc lui défonça la cage thoracique. Les vertèbres à l'arrière du cou cédèrent tout net. Sa tête roula à l'extérieur de la palissade et son corps fut projeté en arrière. Une deuxième volée de flèches cingla. Cette fois, quatre ogres tombèrent. Au même moment, un monstre, probablement un des plus gros de la première ligne, s'effondra, violemment cloué au sol. Le rocher qui l'avait percuté dans le dos rebondit devant lui. Affalé dans la boue, l'ogre présentait une échine en bouilli et un flot de sang noir s'épanchait de ses flancs boursouflés.

Un instant de flottement parcourut les rangs humanoïdes. Des regards bêtement inquiets filèrent en direction de la forêt. Les derniers ogres continuaient à sortir à la lisière des arbres mais les premiers, pourtant à moins de cent pieds du village, s'arrêtèrent net devant le cadavre du gros ogre et l'énorme pierre souillée d'une sombre viscosité. Cette hésitation n'échappa pas à Grand Roc. « Tirez ! Maintenant ! » Les torches disposées sur le grand ensemble en bois offraient aux archers une meilleure vision des assaillants. Les dos des ogres tournés vers la forêt étaient aussi massifs que des bêtes de somme. Sous une peau variant du jaune terne au brun le plus sombre roulaient des muscles dorsaux particulièrement impressionnants. Chez la plupart, la tête semblait étrangère au reste du corps, posée de façon absurde sur des nuques râblées, des trapèzes poilus et des épaules cauchemardesques. Aucun archer ne manqua sa cible. Les impacts renvoyaient le bruit sourd de la hache fendant le bois. Une demi-douzaine d'individus, aussi épais furent-ils, ne se relevèrent pas. La nervosité s'empara des ogres. Le regard terne, le doute au fond des orbites, les monstres semblaient sur le point de faire demi-tour. Les archers bandaient à nouveau leurs arcs courts de chasseurs.

Un hurlement bestial mais articulé, d'une intensité qui dépasse l'imagination, déchira la nuit en provenance de la forêt. Jamais Grand Roc n'avait entendu pareille abomination. À ses côtés, le garde avait lâché son arc et tremblait, livide. Un rocher ébranla à nouveau la palissade, puis deux autres à la suite. Le choc fit voler en éclat le battant droit de la grande porte et les ogres repartirent à l'assaut en hurlant. À l'intérieur du village, la panique était totale. « Continuez à tirez ! », commanda Grand Roc qui lâcha son arc, sauta dans l'escalier et attrapa une pique dans un tonneau au bas de la palissade.

Agglutinés devant le battant droit de la porte, une vingtaine de villageois. Certains avaient eu le temps d'enfiler une veille cotte de maille, d'autres s'étaient saisis d'un bouclier mais la plupart allaient combattre en pêcheurs, en pères de famille. Les hommes avaient le regard halluciné. La panique de l'inconnu laissait désormais place à un effroi pur. La vision d'une quarantaine d'ogres enragés, chargeant comme une seule et même force constituait en soi une violence indescriptible. Un coup de marteau à l'estomac.

Grand Roc arriva aux portes. Les flèches continuaient de faucher l'avancée des ogres mais trop peu, trop lentement. Le père de Caillou leva sa lance, comme les autres, prêt à recevoir l'impact. L'adrénaline submergeait ses sens. Il n'avait plus conscience que de deux choses. Un torrent glacé coulait le long de sa colonne vertébrale. Ses paumes se crispaient sur le manche de son arme à s'en rompre les tendons. Imperceptiblement, pouce par pouce et sans s'en rendre compte, les villageois reculaient.

Le choc fut terrible. Les trois premiers assaillants, malgré une tentative maladroite pour écarter d'un

revers de gourdin le mur de piques qui s'élevait devant eux vinrent s'empaler de front. Celui en face de Grand Roc était particulièrement hideux. Une flèche solidement plantée dans un double menton adipeux le saignait abondamment à chaque respiration. Il dégageait une odeur poisseuse de chaud et de venaison avariée. Son énorme tête déformée par la souffrance était un masque de haine. Ses petits yeux n'exprimaient rien, perdus au fond d'arcades grossièrement démesurées. Des canines jaunies dépassaient de sa mâchoire de cauchemar, large comme un piège à loup. Parasitée de tubercules infectieux, sa peau ocre avait cédé sous l'acier comme l'enveloppe d'un fruit trop mûr, suppurant d'une engeance maligne.

Percés de toutes parts, les trois ogres agonisaient. Grand Roc sentit dans sa lance le formidable poids de son adversaire en train de défaillir. Mais le corps massif du monstre s'enfonçait toujours plus profondément sur les piques ! Derrière les sacrifiés de l'avant-garde, les autres ogres, pris sous le feu continu des archers poussaient comme des damnés sur les corps sans vie de leurs semblables. En quelques secondes, la ligne de défense fut enfoncée et plusieurs villageois renversés. Les premiers ogres à mettre un pied dans le village, déjà sérieusement blessés, furent rapidement saignés.

Seulement la brèche était percée. C'est maintenant par demi-douzaines que les barbares déboulaient. Les pêcheurs étaient totalement désorganisés. Sur les plateformes, les archers ne savaient plus où tirer. Quelques lanciers courageux tentèrent d'endiguer le flot ennemi et de reprendre position près de la porte, mais ils furent broyés par d'épouvantables coups de gourdin. La fureur des ogres au corps à corps était incontrôlable. Ils frappaient en désordre des pieds et des poings sans aucun souci de protection. La configuration chaotique que prenait l'assaut jouait en leur faveur. Les villageois se firent balayer sans pitié. Plusieurs brutes s'acharnèrent à mettre à terre les plateformes de la palissade, sapant les piliers de soutien, défonçant les escaliers ou sautant pour agripper les planches de leurs énormes doigts. Les archers les mieux lotis moururent dans leur chute. Les ogres attrapaient à mains nues les survivants, pulvérisant des cages thoraciques, décapitant les gaillards comme de jeunes levreaux. Devant la débâcle, des assaillants pénétraient dans des cabanes et coursaient femmes et enfants qui tentaient d'embarquer sur le lac. Malgré la rage des combats, deux monstres ne purent s'empêcher de commencer à dévorer, encore vivantes, leurs prises sans défense.

Le jeune Caillou observait la scène, sans pouvoir bouger, aux pieds du canoë de son père. Grand Roc était au cœur de la mêlée. Le montagnard parvint à enfoncer à nouveau sa pique à sanglier dans la gorge d'un petit ogre à peine plus grand que lui. Le collier de crânes de forme humaine qu'arborait le monstre se teinta d'écarlate. Deux autres ennemis fondirent sur lui. Il eut à peine le temps de dégager son arme que le premier, un ogre à la peau très sombre, tenta de le saisir à la gorge. Il esquiva mais le second, un énorme ventripotent, le cogna au torse du bout de son gourdin. S'il n'avait pris appui contre le mur d'une bâtisse en bois, il aurait fini au sol. Il fit face et piqua la cuisse de celui qui le serrait à droite, se retourna et para avec grande difficulté le coup que le gros abattit sur lui. Il se sortit de la tenaille, face au mur de bois quand l'obscène obèse poussa un râle de douleur.

Dans le dos de l'ogre, Caillou tenait un harpon d'où coulait un sang d'encre. Le monstre se retourna et Grand Roc saisit l'ouverture pour enfoncer un bon pied d'acier dans son bide proéminent. La pique encore plantée dans la panse de son adversaire, le père le contourna avec une rapidité stupéfiante pour s'interposer entre la bête et son fils. La plaie béante vomit les viscères de l'ogre qui attrapait ses tripes à pleines mains en tombant à genoux. Mais l'autre créature, plus véloce, se jeta alors sur le villageois et le plaqua au sol. Le genou droit du Grand Roc, fort mal positionné sous le poids des corps en lutte, se disloqua dans un craquement horrible. Caillou planta courageusement son harpon dans l'épaule droite du cannibale, mais

l'ogre tenait d'une main le père au menton et projeta le fils d'un puissant coup de poing. Caillou s'écroula au pied de la cabane, à quelques pas de l'éventré qui rendait l'âme dans un souffle stertoreux.

Grand Roc vit son village en flamme. Dans l'encadrement de la grande porte, trois gigantesques silhouettes, plus hautes que la palissade, pénétraient dans l'enceinte de leurs foulées immenses, comme au ralenti. Ils hurlaient aux ogres des ordres, leurs voix aussi sourdes que le barrissement d'un mammouth. Des hommes grands comme des arbres. Bientôt, avec la pression autour sa gorge, les cris et la douleur disparurent. Et puis plus rien.

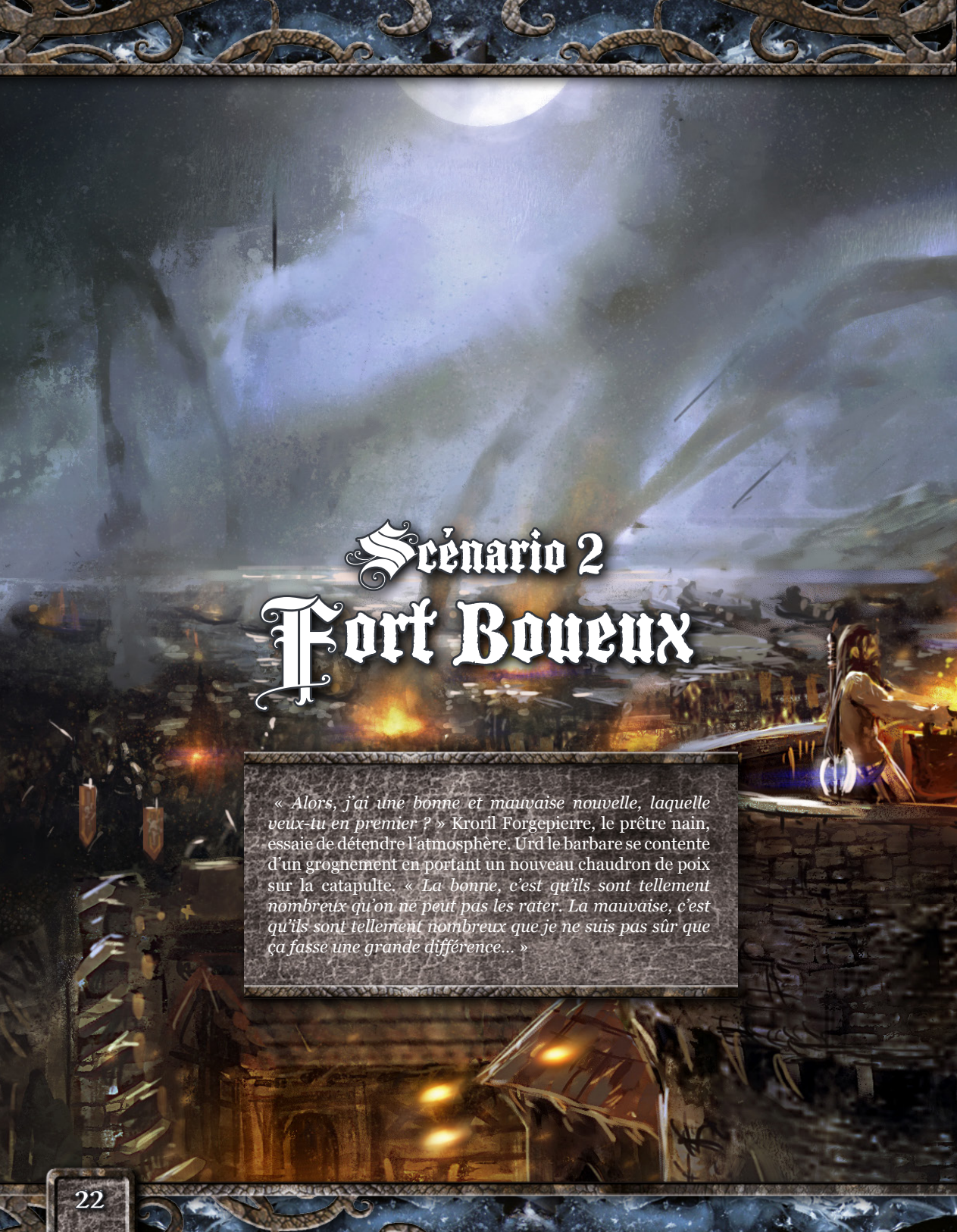
***

L'encens prit facilement. La brise légère qui avait chassé les nuages nocturnes s'était retirée devant les premières lueurs de l'aube. Le vieux nain avait placé six cônes selon le tracé d'un grand cercle imaginaire. Son regard était las, sa démarche lourde. Ses mains puissantes pleines de sang serraient à son cou un symbole sacré en pierre. Les volutes timides diffusèrent une odeur de sève et de pin noir, chassant la puanteur musquée des lieux. Le semi-orc grogna d'effort en jetant la tête sanguinolente d'un gigantesque humanoïde sur le monceau d'autres gueules de cauchemar, entassées là. Les caboches d'une grosse vingtaine d'ogres et de trois géants des collines, voilées par l'exhalaison dansante de l'encens. Le guerrier de sang-mêlé cracha une glaire rougeâtre sur les visages figés des ennemis de la forêt, tourna les talons puis retira sa formidable épée à deux mains, plantée à côté du corps mutilé du plus gros des géants. Un elfe aux cheveux de cuivre, emmitouflé dans une cape d'écailles noires, flottait de carcasse en carcasse et, telle une déesse antique sous le soleil brûlant du midi, cueillait un bouquet d'empennages couleur mort. L'archer, comme une âme sans repos, testait chacune de ses flèches au milieu du village lacustre dévasté.

Caillou fut réveillé par d'étranges voix gutturales. Un langage inconnu. Il était allongé sur une peau d'ours, le crâne bandé. Une odeur puissante d'onguent aux herbes traversait ses narines obstruées de croûtes. Il éprouvait une plaisante sensation d'ivresse, pourtant la douleur à l'arrière de sa tête était vive. Sans bouger, il posa son regard sur deux créatures étranges. Il n'avait jamais vu de nain mais les deux qui dansaient et chantaient autour des crânes abominables étaient tout à fait conformes aux descriptions qu'en faisaient le vieil Harpon à la veillée. Surtout l'énorme barbu, aussi large que haut, qui suivait le plus vieux dans ce rituel macabre. Il avait des bras comme des tonneaux, emprisonnés dans une maille de métal prête à exploser. Tout chez lui semblait épais et solide comme la pierre. Y compris son regard, aussi expressif qu'un piton rocheux.

« Parfait, tu es réveillé ». Caillou sursauta. Un visage avenant sur pencha sur lui. L'homme était imberbe. Ses traits dessinaient une autorité charitable. Une créature à tête d'oiseau et au corps de lion frappait le plastron cabossé mais bien entretenu de sa puissante armure. « Tu comprends ce que je dis, petit ? Bien. Pour l'instant, ne dis rien et écoute. Je suis Haraldr Owensen, ton seigneur légitime et dernier défenseur du pays de Dorn. Je combats le mal sur le terrain qui m'est le plus favorable, avec ceux qui me sont fidèles. Cette fois, nous sommes arrivés trop tard et je le regrette sincèrement. Tu es le seul survivant de ton village. Je ne peux croire que les Dieux t'aient épargné sans raison. Aussi, je vais te donner le choix que je n'ai jamais eu. Tu peux rester ici à pleurer tes morts. Ou alors, tu peux entrer à mon service. Si le temps nous est accordé, je m'engage à faire de toi un honnête homme et, si tu en as les aptitudes, un guerrier accompli. Ainsi, tu auras une chance de combattre ceux qui ont pris ce qui t'était le plus cher. » L'elfe, le semi-orc et les deux nains s'étaient approchés. Ils fixaient le gamin en silence. Le paladin retira le gantelet d'armure de sa main d'épée et la tendit vers Caillou.

« Garçon si tu es prêt, il est temps de partir… »



Scénario 2
Fort Boueux

« *Alors, j'ai une bonne et mauvaise nouvelle, laquelle veux-tu en premier ?* » Kroril Forgepierre, le prêtre nain, essaie de détendre l'atmosphère. Urd le barbare se contente d'un grognement en portant un nouveau chaudron de poix sur la catapulte. « *La bonne, c'est qu'ils sont tellement nombreux qu'on ne peut pas les rater. La mauvaise, c'est qu'ils sont tellement nombreux que je ne suis pas sûr que ça fasse une grande différence…* »



Fort Boueux

Anathazerïn

Scénario 2

En quelques mots...

Les PJ sont engagés par le baron Rodrick pour convoyer des vivres vers Fort Boueux. La route est une aventure en soi et le Fort est tombé aux mains des orques. Après avoir libéré les soldats et leur commandant, les PJ doivent ralentir le débarquement de l'armée des orques à l'aide de catapultes. Ils se replient ensuite sur Vireux pour affronter l'ennemi lors d'une bataille désespérée.

Fiche technique

TYPE • Reprise d'un avant-poste/Combat de masse
PJ • 4 personnages de niveau 2
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★☆☆
INVESTIGATION ☆☆☆

Un peu de contexte

La baronnie de Clairval marque la frontière Nord de la principauté d'Arly. Elle est entièrement recouverte par le bois de Myrviel et très peu habitée. Le village de **Clairval** et celui de **Vireux** sont les seules véritables agglomérations, mais des hameaux de bûcherons et de chasseurs sont disséminés dans toute cette forêt toujours très sauvage malgré sa modeste taille. Des familles d'elfes des bois vivent encore là, à l'écart du tout proche royaume elfique de Hautesylve.

Fort boueux est un poste-frontière destiné à surveiller le marais de Bourbe-Vieux au-delà duquel s'étend le désert des Morteroches, dont on prétend que chaque pierre cacherait un non-humain. Sa garnison est constituée de soldats au service de la principauté.

Une guerre vient de commencer

De retour du royaume nain de Kaerimbor où il était allé chercher une *Urne de feu éternel* pour l'inauguration de son temple, Karoom a rencontré le prince Thomar d'Arly en personne à Valastir. Le prince lui a fait part de son inquiétude. Le pays de Dorn est attaqué par des armées gobelinoïdes hétéroclites, fait très étrange. Plus inquiétant, il semblerait que des géants, descendus des collines et des hautes montagnes, soient à la tête de cette force menaçante. Malgré l'aide des Marches du Piémont et de la principauté, il semble que la région soit en passe d'être totalement envahie. Les espions du prince (dont une certaine Félindra) l'ont informé que des orques et des géants ont également lancé des attaques au Nord du royaume des elfes de Hautesylve. De violentes tensions occupent les troupes du prince à la frontière avec le comté de Ponant. Aussi a-t-il demandé à Karoom de rassembler une armée de nains à Fort-Colline et de recruter des mercenaires au sein de son peuple dans les monts Argentés pour défendre la frontière Nord.

Voilà ce qui a retenu Karoom tout ce temps, et il est à présent en train de remonter sur Clairval à la tête d'une troupe de nains de Fort-Colline tandis qu'une autre armée, les nains de Kaerimbor, arrive de plus loin au Sud. Alors qu'il progresse vers le Nord, Shade, le loup de Félindra, lui apporte un message : « *Les orques arrivent. Maintenant.* ». Karoom et ses nains partent alors à marche forcée sur Vireux...

Une bataille se prépare

Bourbe-vieux est un marais infesté de moustiques et de maladies qui forme une frontière naturelle entre la baronnie de Clairval et le désert des Morteroches. Voilà des semaines qu'il pleut beaucoup dans la région et la montée des eaux permet à présent aux orques de franchir le marais en radeau. Fort Boueux est tombé en une nuit, presque sans assaut. Depuis quatre jours, il est occupé. Les orques ont pour mission de sécuriser les lieux pour guider une petite armée (environ 200 orques et 20 shamans nécromants) qui doit débarquer et envahir la baronnie.

Avertissement : le premier scénario de la campagne, présent à la fin de *Casus Belli Hors Série 1*, était basé sur une thématique bon-enfant. Cette campagne, qui entend exploiter les règles de *Chroniques Oubliées*

Fantasy (*COF*) dans leur ensemble, marque un tournant plus adulte. *COF* est un formidable outil d'initiation, mais pas seulement ; il s'agit désormais d'un jeu complet. Ainsi, le contexte de la grande guerre et certains événements pourraient heurter la sensibilité de jeunes joueurs. Il n'est toutefois pas impossible d'édulcorer la vision de cette toile de fond. C'est au MJ de décider du ton qu'il souhaite donner à la campagne selon la maturité et les goûts de ses joueurs. Pour cela, il pourra passer sous silence certains détails ou, au contraire, mettre l'accent sur l'horreur de la guerre et souligner les effets psychologiques provoqués par certaines atrocités. Le rôle de MJ est un poste à responsabilité…

I- Voyage dans la boue

En deux mots. Cette aventure fait suite au scénario *Retour à Clairval*, présenté dans le *Casus Belli Hors Série 1, CO Fantasy*. Les PJ sont à Clairval après avoir retrouvé et sauvé le jeune Louky. Ils sont bientôt embauchés par Rodrick pour conduire un chariot de vivres à Fort Boueux, qui se trouve un peu isolé depuis que la route est sous les eaux. Une nouvelle recrue pour le Fort doit les accompagner : il s'agit de Julius, un dandy qui est le propre frère du commandant de la garnison, une prêtresse nommée Andra Mortemire.

La route boueuse est quasiment impraticable et le trajet épuisant. Peu de temps avant d'arriver à destination, ils sont attaqués par des orques en embuscade. Sur le cadavre de l'un d'eux, Julius reconnaît un bracelet d'argent en forme de poissons, qui appartient à sa sœur.

Recrutement

Lisez ou paraphrasez à vos joueurs le texte suivant :

> Après avoir ramené Louky à Clairval, vous avez été fêtés en héros, ce fut un moment inoubliable. Mais, la fête terminée, l'humeur s'est vite dégradée. Karoom, le prêtre du temple, n'est pas revenu et le maire, M. Carillon, est très inquiet. Et, pour ne rien arranger, ce temps de chien continue, il pleut encore et encore…
>
> Vous avez commencé par mettre la météo à profit pour vous entraîner mais, après une ou deux semaines, le désœuvrement a commencé à se faire sentir. Heureusement, il y a enfin du nouveau, un chariot est arrivé par la route du Sud en fin de journée. Il était conduit par un gnome et accompagné de deux gardes couverts de boue. Un séduisant jeune homme, protégé de la pluie par une grande cape, est descendu avec précaution du véhicule en évitant de tacher ses vêtements de qualité.

Presque immédiatement, deux gardes du château sont venus à sa rencontre en tenant un cheval par la bride. Ils l'ont invité à les suivre pour répondre à l'invitation du baron, ce que le jeune homme a accepté avec un plaisir non dissimulé.

Les gardes du convoi et le conducteur gnome filent à l'auberge où ils racontent un périple épique, une lutte de tous les instants contre la boue et les éléments. Ils sont épuisés. Lorsqu'on leur demande qui est le mystérieux jeune homme, ils reniflent avec dédain : un jeune prétentieux qui n'a pas daigné les aider une seule fois. Il est censé être soldat et prendre son poste à Fort Boueux mais son armure et son paquetage n'ont pas bougé du fond du chariot de tout le voyage. Ils n'en savent pas plus. Ils repartent à pied par la route le lendemain, leur mission s'arrête à

Clairval et ils entendent bien profiter de l'hospitalité des lieux.

Vous pouvez jouer cette scène d'auberge pour la rendre plus vivante ou la paraphraser mais un peu d'interaction vous permettra de couper une trop longue narration.

En fin de soirée, le vieux maire, M. Carillon, vient rendre visite aux PJ. Il leur explique :

La baronnie est la province la plus au nord de la principauté d'Arly. Passé Clairval, il n'y a qu'un petit village de bûcherons nommé Vireux, puis Fort Boueux, chargé de surveiller le marais de Bourbe-Vieux, la frontière naturelle de la principauté. Le fort est un lieu isolé et sa petite garnison a besoin de ravitaillement mais les inondations ont pourri les récoltes et fait fuir le gibier. C'est pourquoi un chariot de ravitaillement à destination du fort est arrivé à Clairval aujourd'hui. Il vient de Wyks, (la capitale de la Contrée, la province qui s'étend au sud de la baronnie), mais il est désormais de la responsabilité du baron d'assurer le transport sur ses propres terres.

Il faut des gens courageux et débrouillards pour ce travail… et il a naturellement pensé à vous. Je ne vous cache pas que ce ne sera pas de tout repos, même les marchands évitent les routes boueuses du Nord, par ce temps-là ! Habituellement, il faut deux jours pour aller à Fort Boueux mais, dans les conditions actuelles, ce sera sans doute deux fois plus long. Le baron vous offre 25 pa chacun pour ce travail mais, même si c'est une belle somme, il compte avant tout sur votre fibre d'aventurier et votre motivation à aider la communauté ! Alors ?

Les PJ peuvent donner leur accord ou non, M. Carillon n'est pas habilité à négocier le salaire. Si les PJ refusent (voir marge), le maire proposera ce travail et cette solde aux deux gardes et au gnome venus de Wyks, car le salaire est largement suffisant pour leur faire oublier leur fatigue et la morve de Julius.

Si les PJ acceptent, M. Carillon poursuit :

Cela ne vous aura peut-être pas échappé mais il y a aussi que le convoi ne comporte pas que des vivres. Outre les deux gardes et le conducteur qui doivent repartir pour la Contrée, un nommé Julius Mortemire est arrivé. Il s'agit du jeune frère d'Andra Mortemire, la prêtresse qui commande Fort Boueux. Une missive du prince Thomar d'Arly en personne indique qu'il doit prendre service sous ses ordres. Une lettre dotée du sceau princier est un événement en soi, c'est pourquoi il a été reçu par le baron lui-même et passera la nuit au château. Vous ne le rencontrerez que demain au moment du départ.

De bon matin

Le convoi est constitué d'un unique chariot tiré par deux bœufs. Il contient, sous une bâche étanche, de nombreux sacs de farine, de patates et autres céréales, mais aussi quelques flèches et plusieurs boucliers. Le paquetage de Julius est attaché dans un coin : une épée courte, un casque, un bouclier, une cotte de maille et une tunique aux armoiries de la principauté (un cerf noir sur fond rouge).

Laissez les joueurs décider s'ils ont besoin de matériel particulier mais, avant le départ, monsieur Carillon viendra vérifier ce qu'ils ont pris. Il leur conseille les objets suivants s'ils les ont oubliés : quatre larges planches à accrocher sur les flancs du chariot, plusieurs cordes, des haches de bûcheron et une roue de secours. Bien entendu, tout cela est aux frais du baron.

Antihéros

L'ensemble du scénario part du principe que les personnages vont accepter cette mission. Il serait étonnant que ce ne soit pas le cas mais, si les PJ refusent, Rodrick les convoque et leur demande d'accompagner Julius jusqu'à bon port. Il sait que ce gamin est un nœud à problème et il ne souhaite surtout pas qu'il arrive quoi que ce soit au frère d'Andra sous sa responsabilité. Si même cet argument ne porte pas, *Alea Jacta Est* : personne ne freinera l'armée orque qui arrive du Nord et la bataille finale aura lieu à Clairval. Vireux est rasé.

Julius Mortemire

[Archétype standard, Boss rang 1]
NC 2, créature humanoïde
FOR 12/+1 **DEX** 16/+3 **CON** 12/+1
INT 11/+0 **SAG** 09/-1 **CHA** 15/+2
DEF 16 **PV** 29 **Init** 16
Rapière +5 **DM** 1d6+1
Dague (5m) +5 **DM** 1d6 +1
Attaque mortelle (L) : Une attaque qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Julius Mortemire est un jeune casse-pied fainéant, prétentieux et malhonnête. Il aime le luxe, l'argent facile et les jolies filles, et n'a que très peu de morale. Sa plus grande qualité est sans doute d'aimer sincèrement sa sœur (alors qu'il déteste son propre père). Après avoir fait la bêtise de trop - voler le collier de la fille d'un riche marchand avec laquelle il avait passé la nuit, son père, militaire haut placé, a obtenu du prince qu'il lui accorde de s'engager dans l'armée plutôt que de finir en geôle, évitant ainsi un procès humiliant pour le nom de la famille. Il a obtenu son affectation à la garnison lointaine de Fort Boueux, où la propre sœur de Julius s'était portée volontaire pour son premier commandement.

Julius n'hésitera pas à faire savoir que le métier de soldat à « *Fort Bouseux* », comme il le nomme déjà, ne lui fait aucune envie. Il ne fait pas mystère d'y aller par obligation : « *C'était ça ou la prison ! À cause d'une petite pimbêche qui m'a accusée de vol, un collier qu'elle m'avait offert en gage d'amour ! J'ai pris le collier et pas son amour… et voilà !* »

Julius sera une plaie, une épine dans le pied des PJ tout au long du voyage, puis pendant les combats. Au cours de la bataille finale, il désertera. Les personnages le retrouveront dans un prochain épisode, en compagnie de faux monnayeurs…

Rodrick est un vieux finaud bien informé et son oreille entend bien plus loin que les murailles de son château. Il a immédiatement compris à qui il avait affaire. C'est pourquoi il a reçu Julius au château et l'a gardé toute la nuit, le saoulant si copieusement que le dandy n'était plus en état de causer de problèmes au village.



Le moment du départ arrive, mais toujours pas de nouvelle de Julius. M. Carillon dépêche un gamin au château pour s'enquérir du gommeux... Julius arrive finalement, il n'a pas l'air dans son assiette. À vrai dire, il n'a pas fini de cuver. Il s'écroule sur le chariot et s'endort.

Les obstacles

Le groupe va rencontrer chaque jour un nombre défini d'obstacles à franchir et chacun d'eux nécessite de réussir plusieurs tests sur une caractéristique déterminée par la nature de l'obstacle. Les personnages peuvent se répartir les tests à leur guise. Lorsque le nombre de succès requis est atteint, l'obstacle est franchi. En revanche, si c'est le même nombre d'échec qui est atteint en premier, la situation se complique ou devient catastrophique. Là aussi, l'effet précis est déterminé par la nature de l'obstacle. Le nombre de tests (appelé X) varie selon la taille de l'obstacle : petit 2, moyen 4, grand 6, très grand 8, etc. Ainsi, il est plus long de traverser une grande *Zone boueuse* qu'une petite.

Chaque personnage peut participer autant de fois qu'il le souhaite. Toutefois, pour chaque test au delà du premier que le même personnage tente, la **difficulté augmente de +1**. Il vaut donc mieux répartir les tests entre les personnages. N'oubliez pas cette pénalité cumulative, elle est importante car elle permet de rendre les obstacles les plus longs plus fatigants. Si les personnages se reposent au moins une heure, la pénalité disparaît. À chaque nouvelle épreuve, la pénalité disparaît également.

Un personnage qui rate un test peut choisir de dépenser plus d'énergie pour obtenir la réussite, il peut **relancer le d20 en payant 1 PV**. Cela simule le fait qu'il s'épuise progressivement (dans ce cas, la difficulté n'augmente pas, il s'agit toujours du même test).

Si vous souhaitez garder une trace de l'écoulement du temps, considérez que chaque dé lancé correspond à 10 minutes, que le test soit réussi ou raté.

Mener les bêtes : savoir mener les bêtes est une compétence importante. Le personnage concerné peut remplacer un des tests d'obstacle par un test de CHA. Un personnage avec un historique de fermier, un rôdeur ou un druide obtient un bonus de +5 à ce test.

1 - Zone boueuse

L'étendue boueuse ralentit encore plus le chariot et risque de le bloquer complètement. Les planches doivent êtres disposées par deux au sol et le chariot doit rouler dessus, c'est une manœuvre délicate qui demande une bonne coordination de l'ensemble de l'équipe et des bêtes.

Réussir des tests de SAG difficulté 12. Si X tests sont ratés, le chariot est embourbé (voir plus loin).

2 - Étendue d'eau

La route est complètement coupée par une mare plus ou moins importante. Il faut la contourner en passant en forêt. Mais ce n'est pas une mince affaire, il faut parfois abattre une dizaine d'arbre, cela est long et épuisant...

Réussir des tests de CON difficulté 12. Si X tests sont ratés, la voie choisie par les personnages est sans issue. Il faut rebrousser chemin et tenter par un autre endroit : l'épreuve recommence à 0 succès mais les malus cumulatifs s'appliquent toujours, à moins que le groupe ne se repose.

3 - Montée impossible

Une montée dans la boue est un obstacle épuisant. Avec les cordes, il faut tirer le chariot et s'assurer qu'il ne dérape pas en marche arrière en l'assurant sur les arbres environnants.

Jouer les obstacles

Les tests qui permettent de franchir un obstacle devraient êtres réalisés lors d'un dialogue entre le MJ et les joueurs, de façon à présenter la situation et à permettre aux joueurs de décrire les actions de leurs personnages. Une fois le test réalisé, le MJ décrit aux joueurs les conséquences de leurs actions en fonction du résultat. Toutefois, après avoir rencontré plusieurs fois un obstacle, l'intérêt est moindre et vous pourrez vous contenter d'une courte phrase qui résume la situation. Concentrez-vous sur les conséquences à long terme : la perte de PV qui décrit le niveau d'épuisement progressif des personnages. Par exemple : « Vous avez réussi à contourner la zone inondée en perdant moins de temps que la fois précédente, du moins n'avez-vous pas été obligés de faire demi-tour après avoir choisi un cheminement impraticable. Toutefois, vous avez laissé beaucoup de forces en essayant de faire vite. »



Réussir des tests de FOR difficulté 12. Si X tests sont ratés, le chariot dérape. Lancer 1d6. 1-2 *Embourbé* (voir 5). 3-4 *Renversé* : il faut 1 heure pour le vider, le redresser et repartir. 5-6 *Accident* : une roue est brisée. Il faut une heure pour réparer et, si les PJ n'ont pas ou plus de roue de secours, il faut aller en chercher une au village le plus proche…

4 - Descente glissante

Une descente dans la boue est un challenge de pilotage…

Réussir des tests de DEX difficulté 12. Particularité : tous les tests doivent être réussis par le même conducteur, il ne subit pas de pénalité cumulative. Si X tests sont ratés, lancer 1d6 comme ci-dessus pour la Montée impossible.

Alternativement : les personnages peuvent assurer le chariot par des cordes, dans ce cas cela revient à faire un test de montée impossible avec une difficulté de 10, mais cela prend une heure de plus.

5 - Embourbé !

Pas de chance : Le chariot est dans l'ornière ou dans une de ces flaques de boue profondes qui ne préviennent pas juste sous la roue… La force est un bon moyen de réussir à s'en sortir mais, souvent, un peu de réflexion peut permettre de s'économiser…

Réussir **4** tests de FOR ou d'INT difficulté 12. Si 4 tests sont ratés, une roue est cassée… Alternativement, vous pouvez simplement considérer que les bœufs sont épuisés, il faut une heure complète de repos. Elle s'ajoute à la durée de la journée et les PJ mettront peut-être un jour de plus pour arriver à destination.

6 - Arbres couchés

Le sol, ramolli, ne tient plus les racines des arbres. Par endroits, ils sont tombés par grappes, comme victimes d'un effet domino. Il faut les découper à la hache et les écarter du chemin en les portant car il est impossible de les faire rouler dans la boue...

Réussir des tests de FOR ou de CON difficulté 12. Si X tests sont ratés, le labeur s'avère épuisant et les personnages perdent 1 PV par échec à se répartir entre les participants.

Clairval - Vireux

Cette première étape n'est pas de tout repos, mais ce n'est rien comparé à ce qui attend les PJ plus loin.

Normalement il faut environ dix heures à un chariot du type de celui des personnages pour rejoindre Vireux. Dans les conditions actuelles, ils en mettront environ vingt. Vous pourriez calculer ce temps plus précisément en fonction du nombre de dés lancés mais ça n'a pas grand intérêt... Augmentez seulement la durée du voyage lorsqu'il est précisé que les personnages perdent une heure supplémentaire à la suite d'un échec.

Jour 1

Les premières heures se passent plutôt bien, si ce n'est que Julius est malade. Il ne se réveille que pour vomir de la vinasse, puis il se rendort. Le chariot progresse très lentement sur le chemin boueux et détrempé. Les roues s'enfoncent profondément et les bœufs peinent à le tirer. Les personnages doivent comprendre (test d'INT ou de SAG difficulté 10, bonus de +5 pour un fermier ou un druide) que, s'ils se reposent dans le chariot, les bœufs vont très rapidement s'épuiser. Au contraire, il leur faut pousser et participer à l'effort. Si ce n'est pas le cas, la difficulté de tous les tests lors des obstacles sera augmentée de +1 par personnage transporté jusque-là...

- Le premier obstacle arrive après 2 heures de voyage. Le personnage qui guide les bœufs doit faire un test de SAG difficulté 15. En cas de succès, il évite une zone douteuse. En cas d'échec, le chariot s'embourbe (voir ***Embourbé !***).

- En début d'après midi, le chariot arrive sur une petite *Descente glissante* (X=2) suivie d'une petite *Zone boueuse* (X=2).

Jour 2

- Le second jour commence dès le départ par une *Zone boueuse* de taille moyenne (X=4).

- Puis, environ une heure plus tard, quelques *Arbres couchés* (X=2) empêchent la progression.

- En fin d'après midi, l'accès au hameau de Vireux se fait à la suite d'une longue *Montée impossible* (X=6). On ne voit pas encore le hameau mais, si un PJ part en éclaireur, il peut facilement aller chercher de l'aide au village.

Vireux

> Vous sortez enfin, trempés et crottés, de cette forêt boueuse et arrivez en vue d'une vaste étendue de prairie où sont cultivés quelques champs en piteux état, eux aussi inondés. Au centre, une petite colline accueille un modeste village caché derrière une enceinte circulaire de troncs d'arbres juxtaposés. Une dizaine de toits pointent derrière la palissade.

Vireux a longtemps été l'avant-poste humain le plus au Nord de la région, avant que Fort Boueux ne soit construit. C'est pourquoi le village fut érigé sur un petit promontoire rocheux, favorable à la défense.


Falaise
Halle
Place
Portail
Vireux

Au Sud, la colline s'élève en pente douce, elle forme une sorte de rampe dont l'extrémité Nord se termine par une falaise d'une dizaine de mètres de hauteur. Le village est ceint d'une haute palissade de bois sur trois cotés, laissant la falaise défendre le dernier. Il n'y a pas de tour de garde, contrairement à Clairval, mais un chemin de ronde longe la partie Sud de l'enceinte à environ trois mètres de hauteur (l'enceinte en fait quatre au total).

Les personnages sont bien accueillis par les villageois, qui ne reçoivent que très peu de visites, surtout en ce moment. Ils sont hébergés gracieusement dans la halle commune, une grande bâtisse à pièce unique qui sert de mairie, d'entrepôt et d'hébergement. La majeure partie du village (une cinquantaine d'adultes et autant d'enfants) vient y passer la soirée pour prendre des nouvelles et écouter le récit de leur première aventure à Clairval. Les PJ soupent à la table de Grunder Mark, le maire du village. Le menu est copieux mais rustique (patates et jambon cuit), ce qui fait renifler Julius de dédain. Il ne se rend pas compte que, avec les inondations qui ont fait pourrir les récoltes, le village vient de puiser dans ses réserves pour nourrir correctement ses hôtes… Certains villageois s'aperçoivent de son comportement et quelques mauvais regards s'échangent. Un PJ particulièrement attentif ou psychologue (SAG Difficulté 20) saura le remarquer.

Julius en profite pour se trouver une proie et séduit une jeune fille du village. Cette nuit, il ira la retrouver dans une étable et la demoiselle perdra sa vertu… Et ses illusions par la même occasion, à moins que les PJ ne surveillent Julius de près. Où qu'il réussisse à séduire une demoiselle du groupe ! Si le prédateur dupe une jeune fille du village, gardez en tête qu'elle pourrait fort bien avoir un père ou des frères très mécontents de la façon dont ces visiteurs ont récompensé leur hospitalité.

À votre convenance, selon la façon dont le comportement des PJ et de Julius est perçu par le village, vous pouvez décider d'ajouter ou de retrancher 1 point de victoire lors de la bataille finale. Ce bonus ou ce malus reflète la cohésion et l'envie du village de suivre les ordres de héros qui se sont plus ou moins bien conduits en temps normal.

Ce matin, une fois n'est pas coutume, un rayon de soleil perce à travers les nuages. Depuis le coté Nord du village, dépourvu d'enceinte, vous pouvez observer la suite du voyage. En contrebas, vous apercevez une vaste étendue de forêt en partie inondée. Plus loin, là où la forêt s'arrête, le maire vous indique un petit point. Il s'agit de votre destination : Fort Boueux. Au-delà, ce qui est habituellement un marais semble devenu un lac, mais la brume matinale cache son étendue et le mêle à l'horizon.

Vieux - Fort boueux

Jour 3

- Très rapidement, le chemin prend de la pente et les personnages sont donc confrontés à une longue *Descente glissante* (X=6)

- En bas, après une petite *Zone boueuse* (X=2), les PJ trouvent leur première petite *Étendue d'eau* (X=2).

- L'après-midi sera épuisant, tout entier consacré à une grande *Zone boueuse* (X=6). Ensuite, la nuit tombe…

Un cri dans la nuit

En plein milieu de la nuit, si un personnage monte la garde, il entendra un hurlement au loin. Difficile d'iden-

Nouer des liens

Licia, une charmante jeune fille du village, se prend d'amitié pour un des PJ rendus célèbres par le sauvetage de Louky (son petit cousin). Bien entendu, dès qu'il remarque cela, Julius jette également son dévolu sur la demoiselle, même s'il était déjà en train de compter fleurette par ailleurs, et enrage lorsqu'elle semble plus intéressée par le jeune héros. Cette concurrence avec le jeune dandy désagréable devrait convaincre le joueur de s'investir dans cette relation ! Pendant la bataille finale (partie III, p40), vous pourrez ajouter une courte scène héroïque où il faut sauver la demoiselle en détresse. Le début d'une idylle ? Ce type d'intrigue permet au personnage d'avoir de bonnes raisons de s'impliquer ensuite dans la défense de la région, même une fois le scénario terminé.

tifier la créature, mais cela provenait sans doute d'une gorge humanoïde et il s'agissait probablement d'un cri de terreur ou de douleur...

Environ dix minutes plus tard, en réussissant un test de SAG (perception) difficulté 15, la sentinelle peut apercevoir deux yeux jaunes qui le fixent intensément depuis les ténèbres, cachés dans les buissons. Si le personnage se montre menaçant, la créature disparaît.

S'il reste calme, un gros loup noir émerge du sous-bois. Il n'a pas l'air agressif et vient renifler le personnage en veille et même ceux endormis, si on le laisse faire. À nouveau, tout geste brusque ou agressif le fait fuir. Ensuite, il disparaît dans les ténèbres comme il était venu.

Si la sentinelle n'a pas repéré le loup, elle ne l'aperçoit qu'alors qu'il est entrain de renifler un de ses compagnons endormis. Si le loup connaît l'un d'eux, il peut même le gratifier d'une léchouille.

Le loup est le compagnon animal de Félindra. Elle espionne actuellement l'armée des orques dans les marais avant de remonter au Nord pour trouver l'origine de l'invasion. L'animal est en chemin pour apporter une missive à Karoom et son armée de nains. Le mot est placé dans un petit cylindre d'os que Shade transporte dans sa gueule. Il dépose l'objet de sa mission dans un buisson avant la rencontre et le récupère ensuite.

Un personnage natif de Clairval pourra faire un test de SAG difficulté 15 pour reconnaître le compagnon de Félindra, sans cependant en être totalement certain, à moins qu'il ne soit lui-même rôdeur ou druide.

Jour 4

- Peu après le départ, des A*rbres couchés* bloquent le passage (X=4).

- Juste après ces obstacles, demandez aux joueurs de faire un test de Sagesse (perception) difficulté 12. En cas de succès, ils remarquent des taches de sang sur le bord du chemin. Shade a tué ici un orque puis il a tiré son cadavre dans les fourrés pour le cacher. L'orque possède une tête de mort blanche vaguement peinte sur son front. Il s'agissait d'un espion envoyé jusqu'à Vireux pour observer les défenses des humains mais le loup l'a intercepté avant. C'est son cri d'agonie que la sentinelle a entendu la veille.

Un personnage qui réussit un test de pistage (SAG) difficulté 20 pourrait remarquer des traces de loup autour du cadavre. Avec une difficulté de 25, il peut reconnaître le loup qui leur a rendu visite cette nuit et même comprendre que l'animal transportait quelque chose dans sa gueule...

- De très nombreuses *Étendues d'eau* s'enchaînent ensuite (X=10), formant une vaste zone inondée...

Au moment où ils sortent, épuisés, de la zone inondée, une avant-garde de **5 Orques** attaque les personnages... Ils surgissent de derrière les arbres et tentent de surprendre les PJ, mais ils ne sont pas très à l'aise à la lumière du jour. Faites un test de SAG (perception/surprise) pour chaque personnage. La distance initiale de la rencontre est déterminée par le meilleur résultat obtenu (voir tableau ci-dessous).

Shade

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +3*
INT -2 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 16 **PV** 60 **Init** 12

Morsure +17 **DM** 1d6+3

Soldat Orque

NC ½

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée +2 **DM** 1d8+1
Sensible à la lumière : Créatures souterraines, les orques détestent la lumière du jour. La lumière du soleil leur inflige une pénalité de -1 en attaque.
Fuite : Dès que 3 Orques sont au tapis, les deux derniers essayent de s'enfuir. Leur mission consistait à garder la route et à prévenir le fort en cas de problèmes. Utilisez les règles de poursuite (*CO Fantasy* p.73). Si au moins un orque réussit à fuir, il prévient ses compagnons au fort et ils seront désormais sur leurs gardes.

Résultat du test de SAG	Distance initiale
- de 10	10 mètres et les personnages sont surpris
10 et +	10 mètres
15 et +	20 mètres
20 et +	40 mètres
25 et +	60 mètres



Lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

> Les humanoïdes qui vous chargent possèdent des mâchoires et des crocs proéminents, de petits yeux jaunes injectés de sang et une ossature puissante. Ils portent des armures de cuir noir et un bouclier de fer sombre où est vaguement tracée une tête de mort blanche. Les larges épées rectangulaires qu'ils brandissent bien haut ne laissent aucun doute sur leurs intentions… Vous massacrer !

Les orques chargent les PJ pour combattre au contact. S'ils ne peuvent arriver au contact et attaquer au premier tour, ils se mettent à couvert derrière des arbres à la fin de leur déplacement (DEF +2) pour se protéger des attaques à distance. Ils chargent à nouveau au tour suivant.

Cette rencontre ne devrait pas poser de problème à vos personnages, même s'ils sont déjà bien fatigués, mais elle a pour objectif de les mettre en garde sur ce qui les attend au fort… Julius n'a aucune intention de prendre part à la bataille mais, si les choses tournent mal, il est de taille à renverser la situation.

Fouiller les orques : chaque orque possède 2d6 pa. L'un d'eux possède un torque (bracelet) en

argent gravé d'un motif de poisson que Julius reconnaît immédiatement. Il appartient à sa sœur. Dès lors, l'attitude du jeune homme change totalement : de pénible et fainéant, il passe à inquiet et hyperactif. Il presse les PJ d'abandonner le chariot et de se rendre immédiatement au fort pour vérifier qu'il n'est rien arrivé à sa sœur et lui porter secours si nécessaire.

Interrogatoire : ces orques ne parlent pas le commun, il est donc très difficile d'obtenir des renseignements au cas où un prisonnier a été fait. Toutefois, si un personnage réussit à se faire comprendre et à intimider suffisamment le prisonnier, il peut apprendre, selon son résultat au dé, ce qui est arrivé au fort, le nombre d'orques sur place et où sont gardés les prisonniers.

II - Fort Boueux

En deux mots. Douze orques et leur chef occupent le fort. Ils tiennent les soldats et leur commandant prisonniers. Au milieu de la nuit, ils ont pour mission d'allumer de grands feux sur les tours afin de guider une armée qui navigue sur le marais transformé en lac. Les orques doivent arriver en radeau à la fin de la nuit.

Les PJ doivent prendre le fort et libérer Andra et ses hommes. Elle leur raconte ce qui s'est passé et les intentions des orques. Elle leur propose de remettre rapidement en état les catapultes et de les diriger vers le marais. Plus tard dans la nuit, de nombreuses embarcations arrivent vers le fort et accostent. Les PJ peuvent faire feu et chaque embarcation touchée réduit le nombre d'orques pour la bataille finale. L'objectif n'est pas de tenir face à l'armée, Andra aura bien insisté là-dessus, mais de profiter de la situation pour éliminer le plus d'orques possible et de les ralentir suffisamment pour laisser le temps aux soldats épuisés de fuir vers Vireux.

Le fort

Une demi-heure après l'embuscade, les PJ arrivent en vue de Fort Boueux.

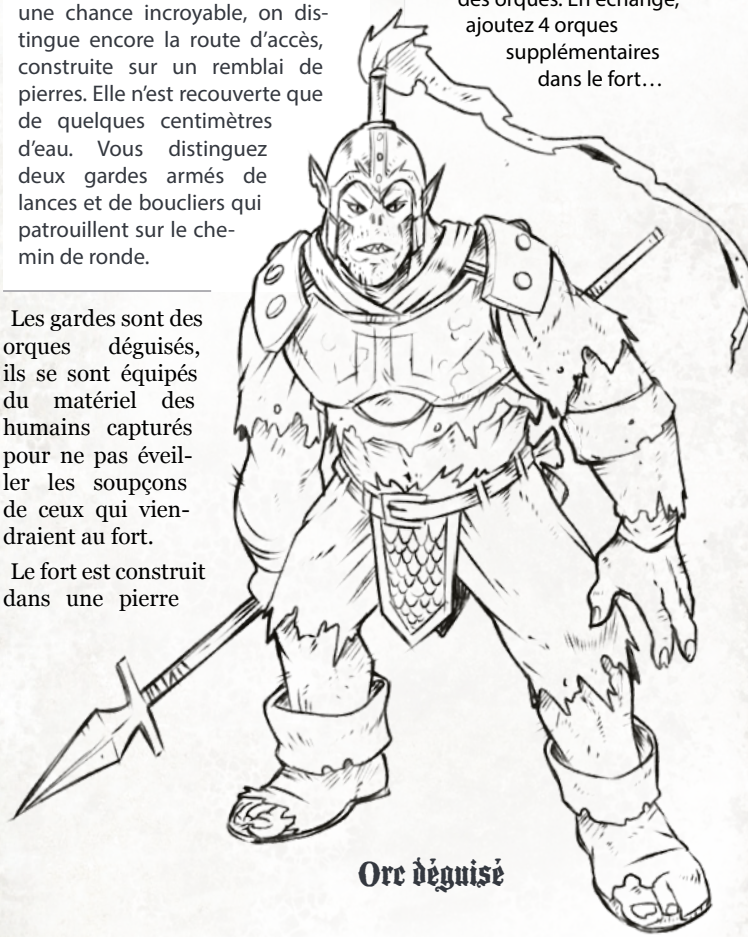
Encore à l'abri des derniers arbres, vous apercevez enfin Fort Boueux, situé à environ trois cent mètres de la lisière. Il s'agit d'une simple enceinte rectangulaire. Un gros donjon carré garde la porte au Sud et deux tours rondes munies de catapultes défendent le coté Nord. Le fort, situé sur une petite butte de terre, domine les environs : une vaste étendue d'eau… Par une chance incroyable, on distingue encore la route d'accès, construite sur un remblai de pierres. Elle n'est recouverte que de quelques centimètres d'eau. Vous distinguez deux gardes armés de lances et de boucliers qui patrouillent sur le chemin de ronde.

Les gardes sont des orques déguisés, ils se sont équipés du matériel des humains capturés pour ne pas éveiller les soupçons de ceux qui viendraient au fort.

Le fort est construit dans une pierre

En retard

Dans le cas où les PJ ont été attaqués par les orques durant la nuit, si les personnages épuisés ne se doutent pas qu'il ne reste plus que deux orques dans le fort, ils pourraient décider d'attendre un jour de plus pour se reposer. Vous devriez alors être indulgent et leur accorder 24 heures supplémentaires avant le débarquement de l'armée des orques. En échange, ajoutez 4 orques supplémentaires dans le fort…



Orc déguisé

Orque déguisé en garde (x2)

NC ½

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 9 **Init** 12

Épée +2 **DM** 1d8+1
Arc court (30m) +0 **DM** 1d6

Sensible à la lumière : Créatures souterraines, les orques détestent la lumière du jour. La lumière du soleil leur inflige une pénalité de -1 en attaque. Habituellement, les orques du désert des Mortesroches n'ont pas d'arc : il n'y a pas d'arbre dans le désert et sous terre. Les orques ont volé ceux qu'ils utilisent aux soldats, mais ils les utilisent très mal (-2 en attaque inclus).

Soldat Orque (x10)

NC ½

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée +2 **DM** 1d8+1

Les **éclaireurs orques** possèdent les mêmes caractéristiques, à quelques exceptions : ils n'infligent que 1d6 de DM (épée courte) et obtiennent un bonus de +5 en discrétion et en Initiative.

grise. Les murailles sont hautes de six mètres et chaque tour mesure une douzaine de mètres. Le donjon culmine à quinze mètres. Il est bâti pour accueillir une garnison d'une trentaine de soldats plus deux cadres (un lieutenant et un commandant), mais peut facilement héberger le double de cet effectif. Au moment de l'attaque des orques, le fort était en sous-effectif et seulement 24 soldats occupaient les lieux. La moitié sont morts, ainsi que le lieutenant d'Andra.

Bâtiments : deux édifices de bois ne sont pas visibles depuis l'extérieur car ils sont d'une hauteur inférieure à l'enceinte. Les écuries, situées du coté Ouest, peuvent accueillir une douzaine de chevaux. Il y en avait six à l'arrivée des orques, mais deux ont servi de repas. L'autre bâtiment abrite la cuisine et le réfectoire. Ce dernier est devenu une morgue ou plutôt un charnier, les cadavres d'une dizaine de soldats sont entassés au sol entre les tables. Ils ont été mis de coté pour servir de matière première aux shamans de l'armée orque. Les PJ n'ont pas le temps de les enterrer correctement, mais ils pourraient mettre le feu au bâtiment avant de fuir, s'ils y pensent.

Les tours : les tours Est et Ouest sont identiques. Leur accès se fait au niveau du premier étage par un escalier qui donne aussi sur le chemin de ronde. Cet étage contient une salle de garde pourvue de meurtrières. Le rez-de-chaussée est une cave voûtée qui sert de réserve, dont la seule issue est une trappe. Les soldats sont emprisonnés au fond de ce trou obscur. Une échelle, aussi utilisée pour descendre dans la réserve, donne accès à l'étage supérieur. La pièce unique comprend un dortoir prévu pour huit soldats. Une nouvelle échelle donne sur le toit où une catapulte est installée pour la défense de l'édifice. Les deux catapultes ont été sabotées par les orques, il faut changer le manche du treuil et la corde qui servent à l'armer. Cela prend environ une heure et nécessite de réussir un test d'INT difficulté 10.

Le donjon : ce bâtiment imposant et rectangulaire domine le coté Sud du fort. L'entrée passe à travers la structure : un couloir mortel muni de portes doubles, d'une herse, d'un assommoir et de meurtrières. À l'extérieur, coté cour, deux portes permettent d'accéder aux salles de part et d'autre de l'entrée. Celle de l'Est sert de salle d'arme et d'entraînement, et celle de l'Ouest de salle commune et de lieu de vie pour les soldats qui ne sont pas de garde. Des escaliers en spirale mènent au premier étage, qui comporte deux dortoirs et la salle de garde d'où peut être actionnée la herse. Le dernier étage comporte une salle d'opération où est affichée une carte de la région, ainsi que les appartements d'Andra et de son lieutenant (décédé). Breuk, le chef des orques, s'y est installé.

Prendre le fort

La nuit va bientôt tomber et les joueurs ont deux options : attaquer immédiatement ou se reposer pour se soigner.

Assaut direct : si les PJ choisissent d'attaquer immédiatement, ils bénéficient de l'avantage de la surprise, les orques ne sont pas préparés et ils souffrent encore de la pénalité de la lumière du jour... À moins, bien sûr, qu'un orque ne soit réchappé vivant de l'embuscade, auquel cas tous les orques sont sur leurs gardes. Julius supplie les PJ d'agir immédiatement. Il veut savoir si sa sœur est en vie et entend bien la délivrer.

Une tactique risquée mais efficace, consiste à prendre les orques à leur propre jeu, c'est-à-dire approcher avec le chariot conduit par un seul personnage en évidence tandis que les autres se cachent sous la bâche

ou encore sous le chariot. Les orques essayent de faire croire que tout va bien au fort. Aussi, les deux orques déguisés en garde viennent leur ouvrir les portes et les referment dès que le chariot est entré. Ensuite seulement, les orques attaquent.

Quelle que soit la tactique des PJ et à moins que les orques ne soient sur leurs gardes, seulement deux orques sont présents en plus des deux orques déguisés à poste. Ajoutez 2 orques supplémentaires par PJ à découvert. Notez que la pluie battante couvre les bruits du combat et que les orques qui dorment dans le donjon ne seront pas réveillés si le combat dure moins de 3 tours.

Julius peut suggérer ce plan si les joueurs sont sans imagination. Sinon, laissez-les tenter leurs propres tactiques. Les portes du fort sont normalement fermées et escalader la muraille de 6 mètres de haut nécessite de réussir deux tests successifs de DEX (escalade) difficulté 18 (la muraille trempée est devenue très glissante). Un échec indique une chute de trois ou six mètres pour seulement 1d4 ou 2d4 DM car le sol est meuble. Si l'ascension est tentée du coté Nord, le grimpeur tombe à l'eau et ne subit que 1 point de DM si le second test est raté. Les deux gardes sont équipés d'arcs et tirent sur l'opportun en donnant l'alarme, à moins que le grimpeur ne réussisse en cas de chute un test supplémentaire de DEX (discrétion) difficulté 15. Ils ne surveillent pas le coté Nord !

Repos : si les PJ décident d'attendre le lendemain, les orques s'aperçoivent que leur patrouille ne revient pas. Leur chef envoie deux orques pour élucider ce mystère. Il choisit des individus rusés et discrets (+5 en discrétion), qui tireront parti de l'obscurité. Si les PJ n'ont pas caché leur campement très loin de la route, ils les trouvent mais ne s'approchent pas et rentrent faire un rapport. Si les PJ sont bien cachés ou s'ils éliminent ces orques, Julius, n'y tenant plus, s'enfuit discrètement durant la nuit pour aller chercher sa sœur. Il se fait capturer et donne la position des PJ. Le résultat est le même, mais il a le temps de tuer deux orques (retranchez-les au nombre d'orques qui attaqueront les PJ).

Au milieu de la nuit, si les PJ gardent un œil sur le fort, ils voient que de grands feux sont allumés sur les tours. Les orques font brûler de la poix dans des braseros. Peu de temps après, les orques attaquent le campement des personnages avec leur effectif complet, à l'exception de deux gardes restés au fort pour surveiller les prisonniers et s'occuper des feux (soit 10 orques et le chef).

Les personnages sont en grand danger. Heureusement, au bout de 2 tours de combat, une ombre noire surgit de la forêt et attaque furieusement les orques : Shade, le loup de Félindra. Il inflige automatiquement 7 points de DM à un orque à chaque tour. Après le combat, comme à son habitude, le loup disparaît dans la nuit. Il revient du Sud après avoir délivré son message à Rodrick (qui le fera passer à Karoom) et continue vers le Nord pour retrouver sa maîtresse.

Les PJ peuvent alors prendre le fort facilement, mais ils doivent faire vite, car les radeaux de l'armée des orques arrivent dans peu de temps...

Les protagonistes : il y a toujours deux orques de garde sur le chemin de ronde ou dans la cour, déguisés en soldats du fort. Les dix autres orques se sont installés dans le donjon, au rez-de-chaussée et dans les dortoirs au premier étage. Leur chef, Breuk, s'est réservé le dernier étage. Le jour, les orques qui ne sont pas de garde dorment.

Breuk, sergent orque

NC 1

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 20 **Init** 12

Épée +3 **DM** 1d8+2

Breuk parle le commun.

Dérapage contrôlé

Et si les PJ n'attaquent pas Fort Boueux et ne délivrent pas les soldats ? Dans ce cas, ils vont probablement fuir devant l'armée des orques et prévenir Vireux. Sans les conseils d'Andra, vont-ils essayer de défendre le village ou l'évacuer ? S'ils choisissent de défendre, l'absence d'Andra et de ses soldats leur impose une perte immédiate de 3 points de victoire (voir plus loin la résolution de la bataille). S'ils optent pour l'évacuation, l'armée des orques brûle Vireux sur son passage tandis que les éclaireurs harcèlent les PJ et les villageois. Il y a de nombreux morts. La rencontre avec l'armée de Karoom se fait aux abords de Clairval dans le chaos et la confusion. Les nains mettent les orques en déroute, mais les pertes sont lourdes et les shamans prennent la fuite dans la forêt. Clairval devient l'avant-poste du Nord et la forêt tombe aux mains des orques et des zombis contrôlés par les shamans.

Andra Mortemire

Prêtre de niveau 4
NC 2

FOR +1 **DEX** +0 **CON** +1
INT +1 **SAG** +2 **CHA** +1

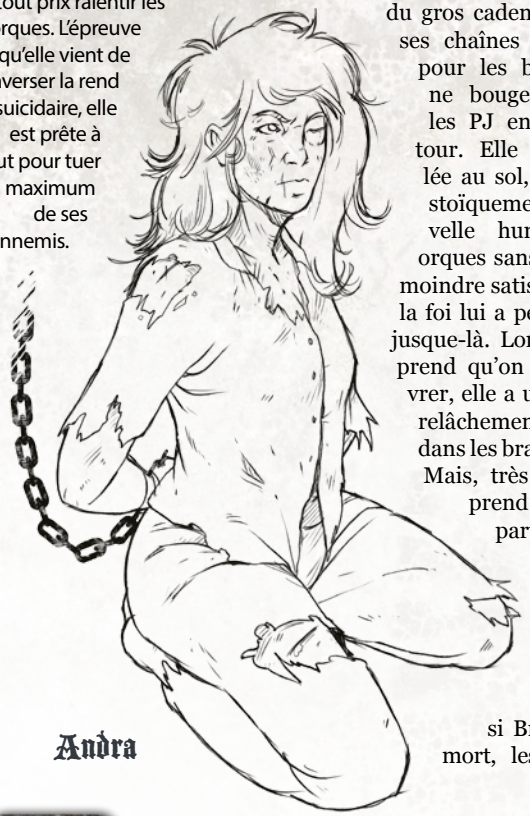
DEF 16 **PV** 27 (12) **Init** 10

Épée longue +5 **DM** 1d8+1

Voie de la guerre sainte rang 3 (sans peur au rang 1)
Voie des soins rang 3

Langues : Commun, nain, orque

Interprétation : Autoritaire, calme, suicidaire. Andra vénère Axender, dieu du devoir et de l'honneur. Sa religion tout autant que ce qu'elle vient de vivre l'ont convaincue qu'il faut à tout prix ralentir les orques. L'épreuve qu'elle vient de traverser la rend suicidaire, elle est prête à tout pour tuer un maximum de ses ennemis.



Andra

Douze soldats humains sont enfermés au rez-de-chaussée (la réserve) de la tour Ouest. Ils sont désarmés et affaiblis (d12 à tous les tests). La porte massive (solidité 25, RD 10) est fermée à clef et un des orques de garde porte la clef sur lui. Lorsque les orques sont arrivés, les soldats étaient 24. La moitié d'entre eux sont morts soit dans l'assaut initial, soit à la suite des mauvais traitements que les orques leurs infligent parfois. Si Julius a été capturé, il se trouve là lui aussi. Il a été bastonné pour livrer les PJ, mais il n'a pas résisté bien longtemps et il lui reste encore 10 PV.

Andra Mortemire est enfermée au premier étage de la tour Est (le dortoir). La porte n'est pas fermée à clef, mais Andra est enchaînée au mur et seul Breuk possède la clef du gros cadenas qui retient ses chaînes (Force DD25 pour les briser). Andra ne bouge pas lorsque les PJ entrent dans la tour. Elle est agenouillée au sol, prête à subir stoïquement une nouvelle humiliation des orques sans leur offrir la moindre satisfaction. Seule la foi lui a permis de tenir jusque-là. Lorsqu'elle comprend qu'on vient la délivrer, elle a un moment de relâchement et sanglote dans les bras de son frère. Mais, très vite, elle reprend le contrôle et participe à l'éviction des orques où à la défense du Fort.

Interroger Breuk : si Breuk n'est pas mort, les PJ peuvent essayer de l'interroger, mais c'est un dur qui ne crachera le morceau que si des méthodes indignes sont employées. Andra se dit prête à les aider pour l'interrogatoire, elle sait parler l'orque. Toutefois, lorsqu'elle réalise que l'orque restera muet à moins de le soumettre aux pires tortures, elle lui tranche la gorge sans pitié. Elle a des raisons personnelles de le détester. De toutes façons, Andra en sait suffisamment avec ce qu'elle a entendu lorsqu'elle était prisonnière.

Se préparer

Grâce à sa maîtrise de l'orque, **Andra Mortemire** a pu écouter les conversations de ses geôliers. Elle a appris qu'une armée orque doit débarquer à Fort Boueux sur des radeaux. L'ennemi semble avoir choisi le fort comme centre de commandement et base de départ pour l'invasion du Sud. Les orques doivent arriver cette nuit, guidés par des feux allumés sur les tours.

Andra propose de remettre en état les catapultes pour tirer sur les orques qui arrivent et couler leurs radeaux. Elle est persuadée que les orques se noieront et qu'une occasion aussi facile de tuer autant d'ennemis ne se représentera pas. Elle a raison !

En revanche, elle ordonne à ses soldats de partir vers Vireux, car ils sont trop faibles pour se battre et, s'ils attendent, ils n'auront pas la force de se replier assez rapidement après le débarquement des troupes. Elle veut leur donner de l'avance pendant que les héros et elle-même retardent les orques avec les catapultes le plus longtemps possible, avant de fuir au dernier moment. Si les PJ ne sont pas d'accord avec son plan, elle est prête à rester seule. Dans ce cas, elle se sacrifie et entraîne Julius à ses cotés dans la mort s'il le faut.

Andra souhaite allumer des feux sur les tours, comme prévu par les orques, afin de les attirer et d'en tuer le plus grand nombre à l'aide des catapultes. Toutefois, avec un bon argumentaire et en menaçant de la laisser se débrouiller toute seule, il est possible de la faire céder sur ce point. Est-ce une bonne idée ?

Si les feux sont allumés, les radeaux des orques sont regroupés, les PJ peuvent en tuer beaucoup et ils auront une idée précise des forces en présence. En revanche, il va falloir fuir rapidement avant d'être encerclé. Sans feu, les orques sont dispersés, ils accostent un peu partout le long du marais et perdent une demi-journée à se regrouper. La fuite des PJ est facilitée, mais seulement trois radeaux arrivent à portée du fort et les PJ ne peuvent donc pas tuer beaucoup d'orques.

Faire de grands feux avec du bois et de la poix dans les braseros sur les tours offre un dernier avantage : la possibilité d'envoyer des projectiles enflammés…

Le débarquement

S'ils sont guidés par les feux, les orques arrivent vers cinq heures du matin (le jour se lève deux heures plus tard). Sinon, ils arrivent seulement vers sept heures alors que le jour se lève.

Si les feux sont allumés, une cinquantaine d'embarcations relativement groupées approchent du fort. Sinon, 3 radeaux seulement arrivent à portée de catapulte. Cette nuit, la chance est du coté des PJ : **la lune éclaire la scène**, cela faisait bien longtemps qu'on ne l'avait pas vue…

La portée des catapultes est de trois cent mètres (minimum 20 mètres) et un radeau se déplace de 20 mètres par tour. Si elle est manipulée par trois personnes, une catapulte peut tirer tous les deux tours (un tour pour armer, un tour pour tirer). Pour chaque personne manquante, augmenter de 1 tour le temps nécessaire pour tirer. En théorie, une catapulte peut donc tirer 7 fois sur les radeaux. Pour cela, les PJ auront sans doute besoin de l'aide de Julius et d'Andra.

En pratique, si les tirs commencent trop tôt, les orques manœuvrent pour sortir de la zone et accoster plus loin, n'essuyant que quelques tirs. Il vaut mieux attendre que les radeaux soient à 200 mètres, dans ce cas ils subissent toujours au moins 5 tirs par catapulte.

Toucher un radeau demande un test d'attaque basé sur l'INT (bonus d'attaque = niveau du personnage + Mod. d'INT) contre une défense de 10 si les radeaux sont groupés ou de 15 s'ils ne sont que quelques uns. La DEF augmente de +5 tant que les radeaux sont à plus de 200 mètres.

Lorsqu'un radeau est touché, si des projectiles enflammés sont utilisés, considérez le radeau détruit. Sinon, faites lancer un d6 aux joueurs, sur un résultat de 1-4 le radeau est détruit.

Lorsqu'un radeau est détruit, lancez 1d6 pour déterminer le nombre d'orques qui périssent (il y a 5 orques par radeau). Les autres réussissent péniblement à regagner la berge sans se noyer, mais il leur faudra du temps pour être opérationnels. Si un résultat de 6 est obtenu, un shaman a de plus été tué ! Dans tous les cas, tenez le compte du nombre d'orques tués pour la bataille finale de Vireux.

Au niveau de l'interprétation, ne donnez pas d'indication trop précise aux joueurs. Essayez de décrire sommairement leurs jets de catapulte en fonction de leurs réussites (des cris, des os qui se brisent, un splash dans l'eau,

le bois qui explose, la panique), mais ne leur faites pas un détail des morts. Il faut ménager un peu de suspense pour la suite, d'autant que leurs personnages n'en savent rien et tirent un peu à l'aveuglette. S'ils balancent des projectiles enflammés, ils disposent toutefois d'une meilleure estimation du résultat de leurs tirs.

La suite

S'ils ne sont pas groupés, les orques n'attaquent pas le fort aussitôt, ils mettent une demi-journée pour se mettre en ordre de bataille.

Sinon, les radeaux accostent au pied du fort et l'assaut débute immédiatement. Ils disposent de cordes et de grappins et les PJ ne sont pas assez nombreux pour empêcher toutes les tentatives d'escalade simultanées. Il est donc avisé de fuir avant un massacre. Andra se chargera de le rappeler si les PJ se laissent griser par l'action. Les chevaux sont le moyen le plus efficace, mais la course à pied, bien que plus épuisante, reste une solution viable, car les orques cherchent à sécuriser le périmètre avant de progresser vers le Sud.

Il s'agit à présent de rejoindre Vireux le plus vite possible. Il faut 12 heures aux soldats pour atteindre Vireux, 8 heures aux PJ s'ils sont à pied et seulement 4 heures s'ils sont à cheval.

Si les soldats ont été libérés le premier soir, ils arrivent à Vireux dans la matinée et peuvent s'y reposer en attendant les PJ. Sinon, les PJ les rattrapent en chemin. Dans ce cas, Andra presse les héros de partir devant pour préparer la défense du village. Les soldats affaiblis se déplacent lentement et elle reste avec ses hommes, ils arrivent à Vireux le soir juste avant les premiers éclaireurs orques.

Une suite dynamique ?

Si vous voulez imposer du rythme à votre partie et, en particulier, si vos PJ sont en assez bonne santé, vous pouvez envoyer un petit groupe d'éclaireurs orques à leur poursuite. Au contraire, si les personnages sont déjà bien blessés, évitez d'en rajouter, la suite va déjà être assez difficile. Demandez des tests de DEX et de CON aux personnages et, s'il y a des échecs, ils aperçoivent deux éclaireurs qui les poursuivent et se rapprochent. Faîtes monter la tension, les éclaireurs n'attaquent pas immédiatement, mais chaque nouvel échec ajoute un nouvel éclaireur. Lorsqu'ils sont quatre, ils trouveront éventuellement le courage d'attaquer les traînards…

Évacuer Vireux ?

Les PJ pourraient proposer d'évacuer Vireux, mais Andra s'y oppose. Avec les femmes et les enfants, le risque est grand de se faire rattraper rapidement par un groupe d'éclaireurs et ses propres hommes ont besoin de repos avant de pouvoir se battre ou repartir. De toutes façons, il faut bloquer l'avancée des orques pour épargner Clairval, mais surtout Vireux est plus facile à défendre que Clairval.

« La palissade de Clairval est encore pire que celle de Vireux ! C'est simple, à Clairval, le cimetière est mieux défendu que le village ! Quant au château, il est trop petit pour abriter les populations conjointes de deux villages. Il faut stopper les orques ici et profiter de l'avantage du terrain. Envoyons un messager quérir de l'aide au château, il faut tenir jusqu'à ce que des renforts arrivent… »

Julius supplie sa sœur de fuir et de *« céder cet énorme tas de boue aux orques ! »*. Si aucun PJ ne se charge de le remettre à sa place, sa sœur le fera.

III - La bataille de Vieux

En deux mots. Les personnages et Andra Mortemire préparent Vieux à l'assaut. L'attaque commence par des zombis : les cadavres réanimés des soldats ou des orques de Fort Boueux essayent d'abattre la porte principale. Ensuite, plusieurs vagues d'orques se succèdent et, pour finir, les cadavres fraîchement tombés se relèvent au moment où les shamans entrent à nouveau en jeu. Au petit matin, des troupes naines menées par Karoom et Krush prennent les orques à revers. Les PJ ont alors l'occasion d'aider Krush à vaincre les shamans.

Pour résoudre cette bataille scénarisée, utilisez une résolution par points de victoire (*CO Fantasy* p.191). À chaque étape, comptabilisez les points de victoire accumulés par les PJ et, à la fin, déterminez l'issue de la bataille.

Avant la bataille

Préparer le village à la bataille consiste à cacher les femmes et les enfants et barricader les maisons de façon à les rendre plus facile à

défendre, au cas où une brèche serait ouverte dans l'enceinte.

Il est aussi important de prévoir un éclairage conséquent avec torches et feux placés sur le chemin de ronde pour éclairer la scène, car les orques utiliseront probablement l'obscurité à leur avantage.

Si les PJ ne prennent pas les bonnes décisions, Andra s'en occupe, mais comme en principe elle arrive plus tard, la qualité des défenses sera moindre.

Ensuite, il faut répartir les hommes valides et les armes sur le périmètre de défense. La palissade la plus exposée est au Sud. Les flancs Est et Ouest, où la pente est raide, sont plus faciles à protéger et la falaise au Nord est sans conteste le point fort du dispositif. Laissez les PJ prendre des initiatives. Andra propose aux PJ de défendre la porte, ses propres soldats seront répartis avec les villageois sur tout le reste du périmètre, avec une plus grande concentration au Sud.

Points de victoires

• Si les PJ sont arrivés rapidement sur les lieux à cheval, ils peuvent choisir entre deux options :

- Organiser la défense du village ➔ **+1** pour dresser des barricades, **+1** point pour prévoir un éclairage du champ de bataille ou pour tout autre plan efficace.

- Se reposer pour récupérer des PV.

• Si les orques ont été dispersés (ils n'ont pas été guidés par les feux sur les tours), ils sont plus nombreux, mais ils arrivent plus tard. Ce temps supplémentaire de préparation permet aux PJ de profiter des deux options ci-dessus à la fois s'ils sont arrivés à cheval. Ou une seule, s'ils sont arrivés plus tard, à pied.

• Si les soldats du fort ont été libérés dès le soir précédent, ils sont arrivés dans la matinée et ils ont du temps pour se nourrir et récupérer ➔ **+1 point de victoire**.

Les orques tués dans l'attaque des radeaux à coup de catapultes rapportent aussi des points.

• Si les PJ ont éliminés au moins 10 orques ➔ **+1 point de victoire** par groupe de 10 orques morts.

• Si les PJ ont éliminés 1 shaman ➔ **+1 point de victoire** par shaman mort.



Shaman Orque

Zombi

NC 1, créature non-vivante
FOR +1 **DEX** -1 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4
DEF 10 **PV** 18 **Init** 08
Attaque +4 **DM** 1d8+1
Capacités
Réduction des DM : Retrancher 5 points à tous les DM infligés au zombi par des armes saufs s'il s'agit d'armes tranchantes comme les épées ou les haches.
Sans esprit : Aucune âme n'habite la carcasse morte, le zombi est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).
Lenteur : Le zombi voit sa DEX réduite à 8 et il ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

0 PV

Si un PJ tombe à 0 PV durant la bataille, les orques le considèrent comme mort et ils ne s'en occupent pas.

Soins

Andra est consciente de l'atout que constituent les héros, elle utilise ses sorts en priorité sur les PJ et sur Julius. Elle ne se soigne pas elle-même (rappelez-vous qu'elle cherche une fin honorable).

Première vague

Dès le crépuscule, des éclaireurs peuvent êtres aperçus en lisière de forêt. Ils ne sortent pas des bois et restent hors de portée mais, désormais, ils interceptent tout messager ou fuyard.

La bataille commence dès la tombée de la nuit ou seulement à minuit si les orques ont été retardés par l'absence de feux sur les tours.

Lisez ou paraphrasez ceci :

> Un groupe de 10 humanoïdes sort de la forêt au Sud et s'approche de la porte. Leur démarche est étrange, hésitante. Dès qu'ils entrent dans le périmètre éclairé, on reconnaît des cadavres animés : des zombis ! À moins que les PJ n'aient brûlé le charnier à Fort Boueux, il s'agit des anciens gardes. N'hésitez pas à jouer l'horreur sur la palissade dans le regard de certains villageois qui peuvent tout à fait reconnaître un frère, un cousin ou un ami, l'intestin grêle en bandoulière et le regard vide… Sinon, il s'agit simplement des cadavres d'orques. Les zombis portent des haches et s'attaquent aux portes pour les abattre. Les flèches des arcs courts des villageois ne leurs infligent quasiment pas de dégâts (RD 5/tranchant).

Points de victoire

S'il s'agit des cadavres des gardes de Fort Boueux (les PJ ne se sont pas occupés du charnier), l'effet psychologique sur le moral des troupes est dévastateur ➔ **-1 point de victoire**.

Actions des PJ :

• S'ils attendent, les portes finissent par céder, les zombis entrent, suivis 3 tours plus tard par les orques (voire seconde vague). Le village se retrouve confronté à la première et la deuxième vague simultanément ➔ **-1 point de victoire**.

• S'ils ouvrent la porte pour combattre les zombis, les orques de la seconde vague chargent dès qu'ils s'en aperçoivent. Les PJ et leurs alliés ont alors 5 tours pour éliminer les zombis et refermer la porte (ce qui prend un tour complet). Considérez qu'Andra et ses hommes s'occupent de 5 zombis, les autres sont donc pour les PJ… Si la porte est refermée avant le sixième tour, les orques sont bloqués (**+1 point de victoire**), sinon ils entrent dans le village (**-1 point de victoire**). Dans les 2 cas, passez à la seconde vague.

• La meilleure tactique consiste à ouvrir les portes sans sortir, attirer les zombis à l'intérieur en les attaquant à reculons puis refermer rapidement derrière eux pour empêcher les orques de suivre. Les PJ ont là aussi 5 zombis à défaire (les autres sont à la charge d'Andra et ses hommes), mais ils obtiennent automatiquement ➔ **+1 point de victoire**.

• Si les PJ sortent combattre les zombis et font refermer les portes dans leur dos, c'est héroïque mais… suicidaire. Les orques chargent immédiatement et sont là en trois tours. Lorsque les PJ sont en trop mauvaise posture, ce qui pourrait arriver assez vite, Andra ouvre les portes pour leur venir en aide ou leur permettre de fuir (selon la situation). Jouez des tests de FOR pour réussir à refermer les portes et déterminez si les orques sont parvenus à entrer ou non.

Seconde vague

Un centaine d'orques prend le village d'assaut. Si les portes sont tombées, les combats se déroulent désormais au niveau de *l'entrée du village*. Sinon, les orques attaquent sur toute *l'enceinte* à l'aide de cordes et de grappins.

À l'entrée du village : les PJ affrontent un groupe compact d'ennemis et peuvent profiter des soins d'Andra qui les soutient.

• S'ils ont érigé des barricades derrière l'entrée lors de la phase préparatoire, ils obtiennent un bonus de +2 en DEF.

• Sinon, Andra l'a ordonné pendant que les zombis abattaient les portes, mais la barricade improvisée n'apporte qu'un bonus de +1 en DEF.

Prévenez les joueurs qu'ils peuvent battre en retraite lorsqu'ils le souhaitent, ils montreront l'exemple et ne seront pas seuls. En revanche, comptez le nombre d'orques que les PJ éliminent à eux seuls :

• Moins de 10 orques avant de battre en retraite ➔ **-1 point de victoire**.

• Entre 10 et 15 orques : pas de modificateur

• Plus de 15 orques ➔ **+1 point de victoire.**

Sur l'enceinte : les attaques ont lieu de toute part et les PJ doivent se disperser pour aider les villageois à y faire face. Se séparer, pour un groupe de PJ, n'est pas un réflexe de jeu habituel mais, par des descriptions, faites leur comprendre la situation (les orques attaquent de partout mais grimpent au compte-goutte à chaque endroit. Un groupe de 4 ou 5 héros compact ne sert donc pas à grand-chose) et laissez-les choisir. S'ils restent groupés, les orques sont plus nombreux à réussir à pénétrer dans le village ➔ **-1 point de victoire**.

Les défenseurs tirent de nombreuses salves de flèches, mais cela n'est pas suffisant, beaucoup d'orques arrivent à passer. Chaque personnage doit déjouer trois tentatives d'escalade. Pour chaque tentative :

• Le personnage doit réussir un test de SAG difficulté 10 pour repérer le grappin (15 sans éclairage), puis un test de DEX (avec tout bonus d'initiative) difficulté 12 pour couper la corde avant que l'orque ne finisse de grimper (s'il préfère, il peut faire à la place une attaque à distance contre le grimpeur). Si les deux tests sont réussis, l'orque n'atteint pas le chemin de ronde et le joueur gagne 1 succès.

• Si les deux tests sont ratés, l'orque a le temps de sauter dans le village pour y semer la destruction (un PJ qui poursuit un orque perd de vue sa mission, cela correspond à un échec). Dans ce cas, le joueur obtient 1 échec.

• Si l'un des tests est un raté, l'orque prend pied sur l'enceinte, mais le PJ peut l'affronter sur le chemin de ronde et gagne automatiquement l'initiative. Si ce combat dure plus de trois tours, le PJ n'est pas disponible pour arrêter la tentative suivante et celle-ci représente alors automatiquement un échec pour le PJ.

Selon le nombre de succès total obtenus, chaque personnage peut rapporter ou faire perdre un point de victoire pour la bataille :

3 succès ➔ **+1 point de victoire**

1 ou 2 succès ➔ neutre

Aucun succès ➔ **-1 point de victoire**

Interlude

Lisez ou paraphrasez ceci :

> Après ce farouche combat, les orques semblent surpris par la résistance du village et se replient en lisière de forêt. Ils se préparent à l'assaut final : vous distinguez qu'ils allument de grands feux, se peignent le visage d'une tête de mort et frappent leurs boucliers en hurlant des imprécations à l'intention du village. Les shamans psalmodient des chants impies et prient

Gringalets

Tous les personnages ne sont pas des bêtes de combat et les joueurs qui ont choisi des rôles plus orientés vers la finesse peuvent éprouver quelques difficultés pour terrasser leurs ennemis. En tant que MJ, soyez ouverts aux solutions alternatives de vos joueurs pour résoudre un problème. Par exemple, plutôt que de combattre un orque seul, un barde pourrait faire un test de CHA pour convaincre un villageois costaud de lui prêter main-forte. Un ensorceleur pourrait utiliser *Injonction* pour faire sauter l'orque hors du rempart, etc.

leurs dieux ténébreux en une litanie sans fin.

Voici l'occasion pour les PJ de se reposer ou de faire reconstruire une barricade à l'entrée, mais le vacarme des orques met les nerfs des villageois et des soldats à rude épreuve (test de SAG difficulté 10 pour le remarquer).

Un barde ou un héros charismatique peut motiver les troupes par un discours enflammé (ou un chant) et les inciter à faire assez de bruit pour couvrir le tumulte des attaquants. Les orques doivent entendre que le village est prêt à relever le défi ! Une telle tactique et un test réussi de CHA difficulté 12 (bonus de +5 pour un barde ou un chevalier) méritent le gain de **+1 point de victoire**.

Si c'est votre style de jeu ou si cela vous tente, vous pouvez faire une pause et demander au groupe dans son ensemble de préparer en vrai l'intervention orale du personnage le mieux placé pour tenir le crachoir. Laissez-leur 10-15 ou 20 minutes et demandez à celui ou celle qui se sent de haranguer les autres joueurs et vous-mêmes comme si vous étiez

Au cœur de l'assaut, les shamans orques relèvent les corps des leurs tombés sous les flèches ennemies



les villageois. Selon la qualité de la performance et du texte, vous pouvez accorder un bonus au jet plus ou moins important au jet (de +1 à +5) ou, carrément, accorder le point de victoire si c'était très réussi !

Assaut final

Lisez ou paraphrasez ceci :

Après deux heures de répit, les orques attaquent enfin. Ils forment une ligne et avancent sur l'enceinte en frappant leurs boucliers. Les shamans, reconnaissables au crâne humain qui leur sert de coiffe, avancent à l'abri de ce mur de guerriers et marchent sans cesser de psalmodier. Ils s'arrêtent à une cinquantaine de mètres du village et hurlent leur sinistre mélopée de plus belle au rythme des boucliers qui s'entrechoquent.

Les meilleurs archers pourraient sans doute décocher quelques traits à cette distance, mais la pénurie guette et il est plus sage d'attendre que l'ennemi se rapproche pour en faire bon usage. Toutefois, cela est peu important, vous pouvez laisser les joueurs gaspiller leurs dernières flèches s'ils le souhaitent. Les shamans ont un bonus supplémentaire de +5 en DEF derrière les guerriers.

Soudain, un frisson d'horreur parcourt vos rangs : les cadavres des orques tombés sous vos flèches s'animent et s'extirpent de leur gangue de boue. Un vent de panique souffle sur les défenseurs du village. Les zombis se jettent sur la porte, suivis par les orques. L'heure de l'hallali a sonné ! Vous faites feu de tout bois sur ces morts qui marchent et sur l'armée qui s'abat sur le rempart, mais cela ne change rien. Les zombis abattent les portes et les orques se répandent dans le village pour massacrer soldats et villageois.

Interrompez votre lecture ici et jouez un tour de combat face à deux orques pour chaque personnage, puis reprenez.

Le son d'un grand cor retentit dans la forêt. Perchés sur l'enceinte ou acculés dans le village, cernés de toutes parts, vous distinguez un orque massif, monté à cheval, qui charge depuis la lisière. Des renforts orques… cette fois, c'est la fin. Mais, lorsqu'il arrive sur l'arrière-garde de l'armée, il saute de selle et décapite pas moins de trois orques d'un grand moulinet de son immense épée bâtarde ! C'est alors seulement que vous le reconnaissez. Krush, le semi-orque ! Le héros de Clairval !

Interrompez à nouveau votre lecture pour jouer un tour de combat. Si un personnage reçoit une attaque qui devrait le mener à 0 PV, indiquez au joueur qu'Andra surgit soudain à ses coté et reçoit le coup à sa place. Elle s'écroule à genoux, du sang à la bouche, mais trouve encore la force de psalmodier un sort de soin pour le personnage (2d8+4) avant de rendre son dernier soupir.

Après Krush, toute une armée émerge lentement de la forêt ! Aussi larges que hauts, leurs cottes de mailles brillant sous les feux allumés par les orques, des nains armés de lourdes haches avancent sur l'ennemi d'un pas cadencé. Les orques surpris se retournent pour faire face à cet ennemi infiniment plus dangereux que les quelques villageois et soldats encore valides. Vous comprenez immédiatement

Shaman orque

NC 2
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2
DEF 15 **PV** 19 **Init** 10
Dague +3 **DM** 1d4+2
Rayon nécrotique (30m) (L) +4 **DM** 2d6
Voie de la magie de combat rang 1
Animation d'un zombi
Si les PJ participent à l'attaque contre les shamans et pensent à fouiller les cadavres, ils trouvent un peu d'or (3 po et 25 pa au total). L'un d'eux possède aussi un rouleau à parchemin : le tube d'os contient deux documents. Le premier comporte deux sorts : *Détection de la magie* (Magicien, rang 2 de la Voie de la magie universelle) et *Message lointain* (rang 3, équivalent du sort de rang 1 d'ensorceleur, *Murmures dans le vent* mais avec une portée de 100 km). Le second contient un croquis grossier, il représente un elfe dont l'une des mains est énorme et émet des rayons ardents. Il s'agit bien entendu de Farendil portant l'Einistar. Mais personne ne peut les renseigner sur ce sujet. Interrogés, Karoom ou Rodrick conseillent simplement aux PJ d'attendre le retour de Maëla.

que votre statut à changé. Soudain, vous n'êtes plus au centre de la mêlée, il ne reste que quelques orques autour de vous.

Chaque personnage a encore un orque face à lui. Il combat jusqu'à la mort. Si Andra n'est pas encore morte, elle intervient pour sauver le premier PJ qui en a besoin. Chaque personnage mis hors-combat à ce stade des hostilités (à 0 PV ou en fuite) coûte **-1 point de victoire**.

Un PJ qui abat le dernier orque face à lui doit choisir sa prochaine action. Il peut aider un compagnon, il peut en profiter pour se mettre à l'écart des combats ou il peut poursuivre la bataille. Désormais, le gros des combats a lieu entre les orques et les nains à l'extérieur du village.

Les shamans forment une cible de choix pour les PJ, car ils se sont réfugiés dans le village pour invoquer à nouveau des zombis et les envoyer sur Krush, qui tente d'arriver à leur contact. Les PJ peuvent les prendre à revers et, s'ils les distraient suffisamment, Krush pourra se débarrasser des derniers zombis avant une nouvelle invocation, puis mettre les shamans en fuite. Attaquer un shaman est un pari risqué, mais, si les PJ abattent l'un d'eux ou en blessent au moins trois, cela met fin à leurs incantations et vaut **+1 point de Victoire**.

Ensuite, Krush surgit à leur coté et, après une courte résistance, les shamans survivants tentent de s'enfuir. À l'extérieur, les nains dispersent les derniers orques, mais l'issue exacte de la bataille dépend du nombre de points de victoire amassé par les PJ…

Issue de la bataille

Au cours de la bataille, gardez le fil précis des points de victoire acquis par vos joueurs. Vous aurez au fil des actions des PJ une idée approximative de leur score final et ferez en sorte d'adapter vos descriptions en cours de jeu à la tournure que prennent les choses, histoire que le mot de la fin ne soit pas en totale contradiction avec ce qu'ont vécu les joueurs au cours du combat.

Faites la somme des points de victoire acquis.

+10 et supérieur ➔ Victoire éclatante

+5 à +9 ➔ Victoire

+0 à +4 ➔ Victoire à la Pyrrhus

-1 à -5 ➔ Défaite partielle

-6 à -10 ➔ Défaite

- 11 et inférieur ➔ Défaite catastrophique

Victoire éclatante : Les PJ ont tellement bien défendu et résisté qu'il n'y a pratiquement pas de victimes. En fait, les orques ont à peine réussi à prendre pied dans le village. Les PJ sont des héros, même Krush et Karoom leur accordent un grand respect et les écoutent avec attention. Krush offre à un personnage combattant particulièrement brillant une épée magique +1 de sa propre collection (au choix longue, bâtarde ou à deux mains) et Karoom un bouclier qui porte le symbole de Thürdim (Arshran) +1 de protection contre le feu (divise les DM de souffle ou de zone par 2). Il offre aussi à chaque PJ une potion de soins modérés (2d8+niveau). Peu d'orques ont survécu et ils sont dispersés dans la forêt.

Victoire : Le village a subi peu de dégâts, mais il y a des morts parmi

les soldats et les habitants. Toutefois, compte tenu des forces en présence, les PJ ont fait au mieux. Ils sont considérés comme des héros, Krush et Karoom les remercient. Karoom offre à chaque PJ une potion de soins modérés (2d8+niveau). Un petite partie de l'armée des orques à réussi à fuir mais ils ne constituent plus un danger immédiat.

Victoire à la Pyrrhus : Le village a subit quelques dégâts et beaucoup d'hommes sont morts. Heureusement, les femmes et les enfants ont été protégés du pire. On remercie les personnages pour leur aide salvatrice, mais l'heure est à pleurer les morts, pas à fêter la victoire. Karoom offre à chaque PJ une potion de soins (1d8+niveau). Un petite partie de l'armée des orques à réussi à fuir, ils ne constituent plus un danger immédiat. Toutefois, il faut continuer à surveiller les parages.

Défaite partielle : L'issue de la bataille est dramatique, le village a été partiellement détruit, peu de combattants ont survécu et on dénombre également des pertes parmi les femmes et les enfants qui ont péri dans l'incendie des maisons. Les orques ont eux aussi subi de lourdes pertes et ils ont fui dans la forêt pour panser leurs blessures. Karoom décide d'installer sa garnison à Vireux : il pense que les orques attaqueront à nouveau, ce n'est qu'une question de temps. Il remercie les PJ pour leur aide, mais leur conseille de retourner à Clairval.

Défaite : Le village est quasiment rasé et il y a peu de survivants. L'armée des nains a fait de son mieux, mais il était déjà trop tard. Les orques se sont repliés dans la forêt pour mieux préparer une nouvelle attaque. Karoom décide d'abandonner Vireux aux orques et de se replier sur Clairval.

Défaite catastrophique : Les PJ n'ont pas réussi à défendre Vireux et l'armée est arrivée trop tard au secours du village. Vireux est rasé et tous les habitants ont péri, les personnages sont les seuls survivants. Les orques ont été repoussés *in-extremis*, mais l'armée des nains ne peut tenir plus longtemps. Elle doit se replier sur Clairval en étant harcelée.

Le destin de Julius

Lorsque les choses commencent à trop mal tourner, Julius se cache lâchement. Depuis sa cachette, il assiste à la mort héroïque de sa sœur pour sauver un PJ, mais, terrorisé, il ne bouge pas. Rongé par la honte, il profite du chaos des derniers combats pour s'enfuir au loin. Les personnages le rencontreront à nouveau dans le scénario 4, les Faux-monnayeurs.

Conclusion

Il est temps pour les personnages de passer au niveau 3, ils ont un mois devant eux avant le scénario suivant, ce temps devra être consacré à s'entraîner et mettre à profit l'expérience acquise. Un lanceur de sort doit étudier et répéter sa magie, un combattant ou un aventurier peut dans le même temps patrouiller dans les parages pour protéger la frontière. Il y a encore assez d'orques dispersés dans la région pour s'occuper. Selon l'issue du combat et leurs envies, les personnages peuvent rester sur place ou se replier plus au Sud.



Scénario 3
Le Sanctuaire

« *Tu sais ce que je déteste le plus chez les orques* », demande Kroril Forgepierre à son compagnon Urd Mâche-loup, alors que les peaux vertes fondent sur eux. Pour toute réponse, le barbare lève sa gigantesque hache d'acier. « *Et bien figure-toi qu'il s'agit de l'odeur de leur sang. Autant que faire se peut, tâche d'en faire gicler le moins possible.* » Le coup de l'homme du Nord éventre le guerrier orque en deux et mouchète au passage le visage de son compagnon de gouttes noires et visqueuses. « *Désolé* », lâche le sauvage dans un sourire à peine contenu...



Le Sanctuaire

Anathazerïn

Scénario 3

En quelques mots...

Les personnages sont recrutés par le Graf de Twemby pour supprimer l'état-major d'une armée d'orques en train de se rassembler dans la forêt de Hautesylve, en bordure du royaume des elfes. Ils doivent coordonner leur attaque avec les éclaireurs de Twemby afin d'attirer les orques sans commandement hors de la forêt, où une armée de nains pourra les combattre sans déclencher d'incident diplomatique avec les elfes. Pendant la mission, les PJ rencontrent deux elfes qui leur prêtent main forte. Ils découvrent ensuite une prophétie et des vitraux qui font référence à un elfe puissant (Farendil), portant un gantelet de lumière (l'Einistar). Il semble que ces deux symboles soient porteurs d'espoir pour la guerre qui a commencé…

Fiche technique

TYPE • Exploration/Dungeon crawling
PJ • 4 personnages de niveau 3
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Un peu de contexte

La **Contrée de Wyks** est une province autonome de la Principauté d'Arly, un pays de collines verdoyantes coincé entre la forêt de Myrvielle et celle de Hautesylve, juste au Sud de la Baronnie de Clairval. Simplement appelée la Contrée par ses propres habitants, cette région tranquille comporte la plus grande concentration de halfelins et de gnomes des Terres d'Osgild. Sa capitale est bien évidemment **Wyks** et elle est réputée pour ses artisans horlogers gnomes qui fabriquent toutes sortes d'extraordinaires et minuscules mécanismes. Le métal est extrait non loin et vient des mines de **Fort Colline** où est installée une importante communauté de nains. **Fondsac** est un paisible village de halfelins et **Twemby** une bourgade de commerçant et de bûcherons qui marque la frontière avec le royaume des elfes (1 500 h. valeur max 100 po, voir *CO Fantasy* p.165). Proches de la nature, les gnomes de Twemby s'entendent très bien avec leurs voisins de Hautesylve et ils tiennent à ce que cela dure…

Que se passe-t-il en Hautesylve ?

Le royaume elfique de Hautesylve a toujours maintenu ses frontières étanches et ses relations diplomatiques au strict minimum avec les étrangers. Depuis le début du règne de Galaëlle Main d'étoile, la reine actuelle, il y a des dizaines d'années de cela, les hauts-elfes ont toutefois montré une inflexion de cette politique et pratiquaient jusqu'à peu une ouverture plus importante vis-à-vis de l'extérieur, ce qui ne manque pas de soulever des protestations feutrées à l'intérieur même du grand Conseil de Syndoril, la capitale. Les elfes hauts sont des êtres éthérés et très détachés des contingences terre-à-terre de ce monde. Depuis quelques dizaines d'années, un clignement de paupière pour ce peuple, la reine est constamment perdue dans d'étranges rêveries sans fin. Son pouvoir terrestre en ressort très affaibli.

Cette brèche dans l'autorité de la couronne laisse la porte ouverte à des ambitions non-révélées et, dans le secret des alcôves de l'arbre-cœur, les ambitions les moins avouables ourdissent en silence. La perte récente de la Thuléa, au Nord de la Hautesylve, au détriment d'une avancée orque est un événement historique… Et pour tout dire inexplicable. Depuis des centaines d'années, le territoire elfique est resté inviolé, imperméable aux assauts extérieurs. La cour est paralysée par le sommeil contemplatif de la Reine et le pouvoir en place tarde à réagir. La capitale ne réalise pas tout à fait le sérieux et le danger de la situation.

La vérité cache une réalité plus triste et plus grave encore. Eléas Glorofindel, le cousin germain de la Reine, membre du Haut Conseil des douze, donc très influent à la cour et bien placé dans la ligne de succession de la Monarchie, a favorisé l'invasion de la Thuléa pour accélérer la déstabilisation du pouvoir en place. Le félon croit jouer avec un feu qu'il se pense capable de maîtriser – les orques et les géants, mais l'initiative qu'il pense être la sienne est en fait une manœuvre extrêmement habile des drows, qui avancent ici un pion majeur. À l'extérieur du Royaume, personne n'est au courant de ces soubresauts et les pays voisins du Sud ne savent d'ailleurs rien de l'invasion orque en Thuléa. Pour eux, les elfes sont mystérieux et inapprochables, comme toujours.

I- Le problème de Twemby

En deux mots . La notoriété des personnages, depuis la défense de Vireux, a dépassé les frontières de la baronnie. Un jeune halfelin du nom de Tibur Pied-tendre, envoyé par le Graf de Twemby, est arrivé à Clairval pour quérir leur aide contre des orques. En chemin, les PJ peuvent constater les premiers dommages collatéraux de la guerre qui s'installe : ils trouvent une ferme abandonnée occupée par des brigands. À Twemby, le Graf les engage pour une opération commando contre l'état-major d'une armée ennemie qui se rassemble.

Recrutement

Un mois après la bataille de Vireux, la plus grande partie des nains (selon les événements du scénario précédent) est repartie pour Fort-Colline, ne laissant qu'un petit groupe sous les ordres de Karoom. Toutefois, la tension est toujours intense, l'état d'alerte déclaré et les PJ sont restés dans la région pour leur prêter main forte d'une façon ou d'une autre. L'été approche, il fait de plus en plus beau et les rayons du soleil ramènent indéniablement espoir et baume au cœur. La boue commence à sécher et le marais est redevenu une barrière naturelle pour les orques. Un soir, alors qu'ils se retrouvent à l'auberge de Clairval, Rodrick convoque les personnages au château.

Lisez ou paraphrasez ceci :

Rodrick Finlame de Hautepierre, baron de Clairval, vous a convié à dîner en son château. Tout en profitant d'un excellent repas, vous avez pu faire connaissance de Tibur Tendre-Pied, un jeune halfelin sympathique, mais visiblement très impressionné de rencontrer les Héros de Clairval.

Rodrick vous informe que deux nouvelles importantes sont arrivées. Pour commencer, le Prince en personne a été informé de votre comportement héroïque/courageux/déterminé (rayer les mentions inutiles) et il souhaite vous en remercier.

Si les personnages ont obtenu une *victoire* ou une *victoire éclatante* lors de la bataille de Vireux, Rodrick accompagne les félicitations du Prince d'une étoile d'honneur d'argent et d'une bourse de 50 pa chacun.

L'étoile est une décoration qui symbolise le patriotisme de son porteur. Elle accorde un bonus de +2 à tous les tests de CHA face aux représentants de l'autorité dans la Principauté d'Arly et +1 avec les citoyens ordinaires. Elle comporte des entrelacs complexes qui la rendent très difficile à reproduire et un enchantement spécial qui produit une lumière bleutée (couleur de la Principauté) lorsque les mots « *Pour la gloire d'Arly* » sont prononcés en la tenant dans la main.

Ensuite, Rodrick vous annonce que Tibur est envoyé par la ville frontalière de Twemby, située au bord de la forêt de Hautesylve et au pied des monts Griseux. Maître Honoré Mildengap, Graf de Twemby, est sous la menace imminente des orques. Ayant eu vent de vos exploits, il vous supplie de venir en hâte. Tibur ne sait rien de plus que le message qu'il délivre. Rodrick pense que vous serez plus utile là-bas qu'à Clairval, car, avec le beau temps qui est revenu, l'inondation a disparu et le marais est à nouveau impraticable pour les orques. Il vous donne sa bénédiction. Il estime en effet que si les orques doivent à nouveau attaquer, ce sera par les monts Griseux. Et Twemby sera dès lors aux premières loges, ce que semble confirmer la requête du Graf.

Tibur Tendre-pied

Rôdeur de niveau 2
NC 1, créature humanoïde de taille petite

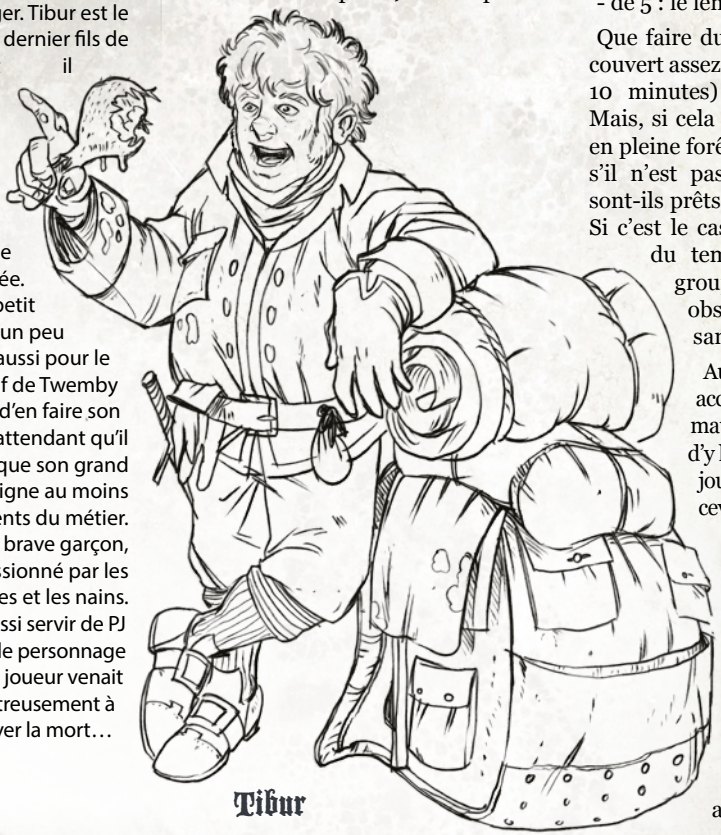
FOR 10/+0 **DEX** 15/+2 **CON** 14/+2
INT 11/+0 **SAG** 14/+2 **CHA** 11/+0

DEF 16 **PV** 17 **Init** 15

Épée courte +2 **DM** 1d6
Arc court (30m) +4 **DM** 1d6+2

Voie de l'archer rang 2
Voie de la Survie rang 2

Tibur est un jeune halfelin de 25 ans aux cheveux bruns bouclés et à la mine réjouie. Il est toujours habillé de vêtements bruns ou verts et voyage léger. Tibur est le deuxième et dernier fils de sa famille et il entend bien suivre les traces de son illustre frère, Tibor, qui est éclaireur au service de la Contrée. Parce que le petit halfelin est un peu casse-cou et aussi pour le protéger, le Graf de Twemby a décidé d'en faire son messager en attendant qu'il s'assagisse et que son grand frère lui enseigne au moins les rudiments du métier. Tibur est un brave garçon, très impressionné par les elfes et les nains. Tibur peut aussi servir de PJ de secours, si le personnage d'un joueur venait malencontreusement à trouver la mort…



Tibur

Tibur souhaite partir le lendemain au matin.

Voyage

Le voyage jusqu'à Twemby doit durer trois jours. Tibur prend le chemin le plus court. Sans même passer par l'auberge du vieux pont, située à un jour de marche au Sud de Clairval, il coupe directement par la forêt vers le Sud-est. Après une longue journée de marche, le groupe passe la première nuit à la belle étoile dans la forêt. Aucun incident ne vient troubler leur repos.

Suivis !

L'un des enfants du scénario d'introduction de la campagne (*CO Fantasy* p.282) suit les personnages : il veut partir à l'aventure avec les héros ! Vous pouvez choisir Kyrin (10 ans, le petit muet), Parluis (12 ans, le pénible) ou, plus probablement, Louky (9 ans, l'aventurier). Et pourquoi pas toute la bande ! Dans ce dernier cas, les PJ auront un bonus de +5 pour les repérer.

Demandez au joueur avec le meilleur bonus de faire un test de SAG (perception). Selon la qualité du résultat, le groupe met plus ou moins de temps à repérer le casse-pied…

25 et + : dès le départ

20 : au bout de 10 minutes

15 : au bout d'une heure

10 : au bout d'une demi-journée

5 : en fin de journée

- de 5 : le lendemain matin !

Que faire du gamin ? S'il a été découvert assez près du village (jusqu'à 10 minutes) il peut rentrer seul. Mais, si cela fait une heure ou plus, en pleine forêt, il risque de se perdre s'il n'est pas accompagné. Les PJ sont-ils prêts à perdre une journée ? Si c'est le cas, vous la décompterez du temps de repos pour le groupe, lorsqu'ils seront en observation aux abords du sanctuaire de Trenner.

Autoriser un gosse à les accompagner est une très mauvaise idée. Il risque fort d'y laisser sa peau, comme les joueurs pourront s'en apercevoir dès la nuit suivante…

La ferme abandonnée

Durant le second jour de voyage, il pleut légèrement. Tibur annonce aux PJ qu'ils vont pouvoir dormir au sec dans une ferme abandonnée qu'il a re-

marqué à l'allée. Si on l'interroge sur le lieu, il précise qu'il n'y a pas dormi, car il a fait le trajet à marche forcée, en seulement deux jours, et ne s'est arrêté qu'une seule nuit en forêt. Toutefois, il a visité le lieu et il était vide.

Si les PJ arrivent en toute confiance dans la ferme, ils se retrouvent nez à nez avec les brigands qui ont eu la même idée qu'eux. Toutefois, un test de SAG (perception) difficulté 20 permet de remarquer des traces récentes sur le chemin qui mène à la porte. S'ils sont prudents et observent la bâtisse un moment, les personnages pourront voir un des brigands sortir pour chercher de l'eau au puits ou, au contraire, soulager sa vessie.

La situation est ouverte. Le but est de confronter les PJ aux effets collatéraux d'une guerre : des bandes se forment, prêtes à voler et assassiner les plus faibles. Et il n'est pas forcément facile de les distinguer de simples aventuriers ou voyageurs. Décrivez-les pour ce qu'ils sont : des voyageurs qui viennent d'arriver depuis peu : trempés, crottés, sales, mines tirées. Insistez toutefois pour faire remarquer aux PJ que ces derniers proposent exactement la même apparence.

Les brigands n'attaquent pas sans provocation immédiate. Mais les premiers instants sont lourds de tension. Seul Jorn « *le sec* » prend la parole, il essaye de jauger le groupe, de savoir s'ils sont tous présents ou si d'autres compagnons sont encore cachés à l'extérieur. S'ils pensent que les PJ ne sont qu'un ou deux, les bandits attaquent immédiatement ces proies faciles.

En revanche, si le groupe est au complet, la négociation peut s'engager. Jorn estime qu'il est arrivé en premier et il ne souhaite pas accueillir les PJ dans la ferme. « *On préfère rester entre nous et puis c'est pas très grand, mais vous pouvez dormir dans la grange, si vous voulez* ». S'imposer à l'intérieur sans le consentement des brigands aboutit inévitablement à un bain de sang. Toutefois il est possible de les amadouer en leur proposant de l'alcool (encore faut-il en avoir en quantité suffisante).

Si les PJ s'installent dans la grange, Licette vient leur rendre visite. Elle a pour mission de repérer là où s'installent les PJ et de les jauger pour une attaque de nuit. Elle arrive avec une petite fiole de rhum et tente de séduire un PJ mâle. Même un moche… Si elle peut passer la nuit avec lui, c'est encore mieux pour l'assassiner dans son sommeil !

Il n'y a que deux solutions pour éviter l'affrontement nocturne :

• Dormir dehors, sous la pluie, suffisamment loin de la ferme pour ne pas être pisté

• Discuter avec les brigands (pas seulement Licette) et les impressionner en narrant leurs aventures. Les PJ ont combattu les orques et sauvé Vireux ! Un test de CHA réussi et un récit à la hauteur permet aux brigands de réaliser qu'ils ont face à eux des héros célèbres, cela leur fait assez peur pour qu'ils abandonnent leur projet. La difficulté du test dépend de la qualité de la victoire du scénario précédent (leur notoriété) et du discours : victoire éclatante difficulté 15, victoire difficulté 20, victoire à la Pyrrhus difficulté 25.

Comme dans le premier scénario, si c'est votre style de jeu, vous pouvez jouer la scène en roleplay avec les joueurs qui racontent vraiment leurs exploits. Jaugez leur performance et accordez-leur, selon la qualité de leur histoire un bonus au jet de charisme ou pourquoi pas une réussite automatique en cas de fulgurance brillante !

Le bracelet

Jorn porte le bracelet en argent représentant des poissons de Julius Mortemire (voir la première aventure), celui qui appartenait à l'origine à sa sœur

Andra. Il suffit de réussir un test de SAG difficulté 10 à chaque fois qu'un personnage croise Jorn pour le remarquer. Julius, après sa fuite, a croisé le chemin des brigands, plus au Sud, il y a environ trois semaines. Il a voulu se joindre à eux, mais il s'est montré insupportable, comme à son habitude. Ils ont tabassés et viré le morveux, non sans l'avoir dépouillé. Julius n'a eu la vie sauve que grâce à Licette qui le trouvait « *trop mignon* ». Après cette bonne leçon, il a continué sa route seul…

Interrogé à propos du bracelet, pour toute réponse, Jorn se contente de jeter des regards mauvais. Licette est plus loquace. Elle évoque « *un petit mignon* » qui s'était égaré. Ils l'ont aidé, ils lui ont fourni à manger et quelques pièces en échange du bracelet.

L'attaque

L'attaque a lieu en pleine nuit. La porte de la grange ne ferme pas de l'intérieur, mais elle peut être barricadée, il y a aussi une fenêtre au rez-de-chaussée et une lucarne au niveau de la réserve de paille.

Si possible, les brigands essayent de s'introduire discrètement dans la grange pour tuer les PJ dans leur sommeil. Si Licette est à l'intérieur, elle est chargée d'éliminer celui qui monte la garde. Si personne n'est de guet, elle essaye d'égorger son amant d'un soir (critique automatique pour 14 points de DM au total).

Les brigands attaquent à la fois par la porte de la grange et la fenêtre du rez-de-chaussée. Si la porte est solidement barricadée, ils mettent le feu à la grange pour faire sortir les PJ et leur tirent dessus.

Les brigands abandonnent le combat et s'enfuient si au moins deux des leaders sont hors-combat (le dernier en vie s'enfuit). Lorsqu'un brigand ne possède plus qu'un ou deux PV, il bat en retraite, mais combat encore à distance s'il en a l'occasion.

Jorn « le sec »

NC 2, créature humanoïde [Archétype standard, boss rang ½]

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +1*

DEF 16 **PV** 19 **Init** 15

Épée courte +3 **DM** 1d6+2
Arc court (30m) +3 **DM** 1d6+1

Sergent : Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Licette dite « rasoir »

NC 2, créature humanoïde [Archétype rapide, boss rang ½]

FOR -1 **DEX** +4* **CON** +0 **INT** +1 **SAG** +1 **CHA** +1

DEF 19 **PV** 16 **Init** 18

Dague +6 **DM** 1d4+1
Arbalète de poing (10m) +6 **DM** 1d6+1

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise. Licette obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. Elle obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Troisième jour

Le lendemain, après une nuit sans doute mouvementée, le groupe longe la rivière Gardavel par le Nord et, en fin de dernière journée, ils traversent l'Alleuse dans un canot que Tibur a caché à l'allée. Il peut emporter deux PJ au maximum à chaque traversée. De l'autre coté, la petite bourgade de Twemby se dresse à moins de cinq kilomètres.

Twemby

Twemby est une jolie petite bourgade construite sur des collines boisées au pied des monts Griseux et au bord du grand royaume elfique de Hautesylve. Les maisons en rondins sont d'un style architectural particulier, influencé à la fois par la culture elfique et celle des gnomes : le bois dont sont constitués les murs est couvert de sculptures naïves. La ville n'est ceinte d'aucun dispositif défensif. Depuis sa fondation, elle n'a jamais été attaquée, tranquillement installée à l'ombre de son puissant mais pacifiste voisin.

« Chez Muguette Petitplat »

Une fois arrivé sur les lieux, Tibur conduit directement les PJ chez Muguette Petiplat, dont l'établissement du même nom est une auberge confortable réputée pour sa nourriture. Muguette les accueille avec gentillesse et prend des nouvelles des rigueurs du voyage, puis elle fait conduire les personnages dans les chambres qui leur ont été préparées. Tout est payé d'avance.

Elle leur sert un goûter en attendant l'heure où le Graf doit les recevoir. Ce soir, ils dîneront chez lui et Muguette est désolée de ne pas pouvoir

leur faire profiter de sa propre cuisine, aussi elle essaye de se rattraper en leur proposant de goûter tout ce qu'elle est en train de cuisiner pour le soir. Si les PJ se laissent faire, ils risquent d'arriver chez le Graf en ayant déjà dîné une première fois !

Mais l'intérêt de cette scène réside ailleurs. En effet, si « *tout est compris* » pour les PJ, ce n'est pas le cas pour les autres clients et les PJ peuvent surprendre un étrange manège…

Fausses pièces : Les personnages remarquent que Muguette frotte toutes les pièces d'argent qu'on lui donne avec une pierre translucide dorée. Un test d'INT (connaissance ou évaluer) permet de reconnaître un morceau d'ambre de belle valeur (50 pa). Si on lui demande pourquoi, elle répond :

« Depuis presque un an, de temps à autre, je tombe sur de fausses pièces. Alors, maintenant, je préfère vérifier. Fais-moi le coup une fois, honte à toi. Fais-moi le coup deux fois, honte à moi ! »

C'est, selon ce qu'on lui a dit, la seule façon de les reconnaître. Les fausses pièces sont en réalité en fer et la magie leur donne l'apparence de l'argent. Lorsque l'ambre est frotté dessus, le morceau de fer révèle un instant sa vrai nature. Un personnage doué en alchimie (un forgesort) peut faire un test d'INT (magie) difficulté 20 pour identifier cette méthode comme la plus adaptée pour reconnaître les effets d'un sort rare nommé *Or des fous*.

Encore faut-il avoir les moyens de s'offrir ce détecteur de luxe ! Si les PJ essayent de se procurer un morceau d'ambre, ils s'apercevront que cette pierre commence à se faire rare dans le secteur. La loi de l'offre et de la demande joue à plein : aujourd'hui, un tel morceau ne vaut plus 50 pa mais 100 pa !

Soirée chez le Graf

Le **Graf Honoré Mildengap** est ravi de rencontrer les PJ. Pendant la collation de rigueur - mais les PJ ont-ils encore faim ? - Honoré leur fait part de ce qui le tracasse.

« L'heure est grave ! Voici maintenant deux semaines, mes éclaireurs m'ont signalé un rassemblement d'orques au nord de Twemby, à l'Est des monts Griseux, dans le territoire normalement contrôlé par les elfes de Hautesylve. Selon mes informations, tout porte à croire qu'un état-major ennemi est en train de s'y créer et je crains le pire pour Twemby et toute la Contrée.

Je ne sais pas ce que font les elfes. Ils sont très isolationnistes et, comme c'est toujours eux qui ont l'initiative de nos rencontres, elles sont extrêmement rares. Personne ne les contacte jamais ni ne sait comment le faire.

Je pense qu'il faut décapiter cette armée avant qu'elle n'ait fini de se constituer. J'ai fait part de mes inquiétudes au Prince, il est de mon avis et m'a informé qu'il envoie une armée de nains venus des monts Argentés et de Fort colline pour attaquer les orques. Mais il y a un gros problème ! Le territoire où les nains sont censés aller combattre appartient à Hautesylve. Et, pour bien connaître les elfes, orques ou pas orques, si des nains pénètrent en armes sur leur territoire, les relations diplomatiques entre nains et elfes risquent de passer de mauvaises à très mauvaises. La mèche est très courte entre ces peuples, pour des raisons qui nous dépassent. La présence d'une armée naine sur les territoires elfiques pourrait entraîner une guerre qui ne profiterait qu'aux orques. Et je n'arrive pas à penser que ce positionnement des orques soit un hasard. Ils savent que les elfes ne prennent jamais le sentier de la guerre à la hâte alors que les nains ont le sang chaud dès qu'il s'agit des orques.

Rinu dit « Taureau »

NC 1, créature humanoïde [Archétype puissant, boss rang ½]

FOR +3* **DEX** +1 **CON** +3 **INT** -1 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Épée 2 mains +4 **DM** 2d6+3

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat.

Brigands (5)

NC ½, créature humanoïde [Archétype standard, boss rang ½]

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée courte +2 **DM** 1d6+1
Arbalète légère (30m) +2 **DM** 2d4

Tibor Tendre-pied

Rôdeur de niveau 4
NC 2, créature humanoïde de taille petite

FOR 10/+0 **DEX** 15/+2 **CON** 14/+2
INT 11/+0 **SAG** 14/+2 **CHA** 11/+0

DEF 16 **PV** 31 **Init** 15

Épée courte +4 **DM** 1d6
Attaque éclair (L) +6 **DM** 1d6+2
Arc court (30m) +6 **DM** 1d6+2
Traquenard épée/arc (L) +6/+8 **DM** 2d6/2d6+2

Voie de l'escarmouche rang 3
Voie de la Survie rang 3

Tibor est un halfelin de 35 ans aux cheveux blonds bouclés et à l'air malicieux. C'est un homme d'extérieur et il est toujours habillé de façon à faire croire qu'il est à peine revenu d'une grande randonnée. Tibor est un des meilleurs éclaireurs halfelins de Twemby et nombre de personnes l'apprécient pour tout ce qu'il a déjà fait pour la région. Son petit frère Tibur est son plus grand admirateur, à son grand dam. Il a déjà essayé de lui expliquer que l'aventure n'est pas faite pour lui : Tibur ne veut rien entendre. Le Graf est son chef direct et Tibor ne rend de compte qu'à lui en personne. Tibor est une bonne pâte, comme on dit chez les halfelins, mais qui s'y frotte s'y pique ! Tibor vénère Mélenna des Forêts.

En venant ici, je crois qu'ils savent pertinemment ce qu'ils font.

C'est pour ça que j'ai besoin de votre aide. D'ici quelques jours, quatre ou cinq au plus, une armée de nains va arriver ici avec la ferme intention d'en découdre. Je connais personnellement le chef de ce détachement et je pense être en mesure de retarder l'attaque d'un ou deux jours. Pas plus. Il faut qu'à ce moment, l'armée orque soit décapitée ! Ces créatures ne sont pas connues pour leur discipline ni leur clairvoyance stratégique, mais ils agissent en ce moment très intelligemment. Qui que ce soit qui les mène doit être mis hors d'état de nuire. Ainsi, il sera facile de les attirer vers Twemby. L'idée est que le combat ait lieu sur le territoire de la Principauté et pas à Hautesylve. J'ai déjà parlé de tout cela à mes hommes. Tous sont d'accord pour servir d'appât et attirer les orques vers les nains, mais, pour que cela marche pleinement, il faut que les orques ne soient plus dirigés au moment du déclenchement de leurs attaques de harcèlement.

Mes éclaireurs m'ont rapporté que les principaux chefs orques et de nombreux shamans se trouveraient dans ou aux alentours d'une bâtisse au centre d'une zone carbonisée. Cet endroit semble être le quartier général des orques. Je pense que si vous étiez capables d'y entrer et d'y faire le ménage, nous pourrions éviter une bataille majeure et un incident diplomatique qui pourrait nous coûter très cher.

Je sais que ce que je vous demande est très dangereux, mais le baron de Clairval en personne m'a fait savoir tout le bien qu'il pensait de vous. Il pense que vous êtes les seules personnes dans les environs capables de mener à bien cette délicate mission. Qu'en pensez-vous ? Vous acceptez ? »

Si les PJ négocient une récompense, le Graf leur tient le discours suivant :

« Soyez assurés que la ville saura se montrer reconnaissante si vous réussissez cette mission. Je pensais à un présent personnalisé pour chacun d'entre vous, mais, si vous le préférez, vous serez payés en monnaie sonnante et trébuchante. »

Puis le Graf leur présente sans attendre davantage leur futur guide, **Tibor Tendre-Pied**, le frère de Tibur, et les informe qu'ils devront partir le lendemain. Il insiste pour payer de sa poche ce dont ils auront besoin.

Le lendemain à l'aube, le petit groupe se rassemble et le Graf donne aux PJ ce qui leur manque comme équipement de dernière minute, plus trois fioles de **soins modérés** (2d8+niveau). Enfin, il explique les choses une dernière fois avant leur départ :

« Dans exactement cinq jours, des attaques de harcèlement seront menées contre les troupes orques. Ceux-ci répondront sans aucun doute en poursuivant les assaillants. Les chefs orques ne devront plus être capables de diriger leurs troupes à ce moment-là. Bonne chance, mes amis. Le sort de Twemby et de toute la région repose entre vos mains. Que Mélenna veille sur vous. »

(Mélenna est la déesse des forêts et des animaux).

II - En route

Il faut deux jours pour arriver sur les lieux et la météo reste clémente.

La première journée, le groupe remonte le cours de l'Alleuse par sa rive gauche, en longeant les monts Griseux où la rivière prend sa source. Il passe la nuit au bord de la rivière dans une jolie clairière, un endroit idyllique.

Le lendemain, les personnages continuent à longer le cours d'eau, mais, cette fois, le halfelin les guide à travers les contreforts des monts Griseux. À la mi-journée, alors que les personnages sont confortablement installés pour le casse-croûte du midi, **un ogre** surgit de derrière un amas de grosses pierres qui bordent souvent les rivières de montagne. Il attaque en beuglant. Commencez le premier tour de combat à une distance de **quarante mètres** en utilisant les initiatives ordinaires (pas de test de surprise).

Il s'agit d'un électron libre de l'armée installée autour du sanctuaire plus à l'Est. Cette rencontre a pour but de montrer aux PJ que l'armée stationnée au sanctuaire n'est pas uniquement composée d'orques, des créatures qu'ils connaissent déjà bien. Ceci pourrait également leur apprendre la modestie... Ainsi, ils seront plus enclins à accepter l'aide d'alliés pour la suite de l'aventure.

L'ogre porte une tête de mort blanche grossièrement peinte au niveau de la poitrine, sur son armure d'écailles noire. Tibor l'identifiera sans peine comme un des membres de l'armée en cours de rassemblement.

La faille

En fin de journée, Tibor guide les PJ au fond d'une vallée, jusqu'à une fissure dans la paroi. Il désignera la faille comme étant un passage qui mène vers un superbe point de vue (voir plan et description p60). L'idéal pour espionner de l'autre côté.

Durant les trois jours dont les personnages disposent avant de passer à l'action, ils pourront se reposer et remarquer deux individus un peu en contrebas d'eux dans la montagne (test de SAG difficulté 18 chaque demi-journée). Au soir du second jour, si personne ne les a vus, c'est Tibor qui les apercevra.

Il s'agit de deux elfes, Tinsirith d'Islen et son compagnon elfe des bois, Aram Feuille Rouge.

Alliances

Les deux guerriers sont ici pour combattre les orques, mais ils ne savent pas trop comment s'y prendre. Leur réaction envers les PJ dépend avant tout de la façon dont ceux-ci se comportent avec les elfes au moment de leur rencontre. Tinsirith est fier, mais il n'est pas fou. Il sait que l'union fait la force. Cependant, il n'acceptera de s'allier avec les PJ que dans la mesure où il estimera que leur action ne va pas contre les intérêts de son peuple, ce qui ne devrait pas être le cas.

Il est important que les PJ rencontrent ces personnages et qu'ils arrivent à un terrain d'entente avec eux. Une fois un climat de relative confiance créé entre les deux parties, les elfes diront ce qu'ils savent de l'endroit : la bâtisse où les chefs orques se sont installés était un temple de Trenner dédié à la recherche historique et à la recherche magique. Ils ne savent rien de plus. Cela fait trois jours au moins qu'ils espionnent l'endroit et ils sont d'accord avec le fait que les principaux chefs sont dans le bâtiment. Ils attendent des PJ qu'ils leur livrent ce qu'ils savent également, c'est-à-dire l'objectif précis de leur mission et le timing crucial à respecter pour éviter l'incident diplomatique. Tinsirith abondera dans ce sens et voudra agir vite. L'incident diplomatique avec la force naine lui fait très peur, justement parce que le Royaume de Hautesylve n'est pas prêt à agir et que le Royaume elfique a déjà toutes les peines du monde à gérer l'invasion orque en Thuléa, même s'il ne veut absolument pas que cela se sache.

Ogre

L'ogre est une brute épaisse mesurant plus de 2,50 m (pour 300 kg). Cette créature maléfique a un penchant pour les armes démesurées et la boucherie gratuite. C'est un adversaire formidable et un combat contre un ogre n'est jamais sans risque. Il parle le géant et le commun. Selon la tonalité que vous souhaitez donner à la campagne, n'hésitez pas à affubler votre ogre d'un collier de crâne d'humanoïdes, d'une besace remplie de bras ou de jambes avariés prêts à être consommés ou de toute autre chose charmante pour camper ce colosse de cauchemar mangeur de chair fraîche.
NC 3, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6 **INT** -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 30 **Init** 12

Hachoir +8 **DM** 2d6+6

Piqûres d'insectes : Cet ogre porte une lourde armure d'écaille et il est particulièrement peu sensible aux attaques à distance. Il réduit tous les DM des attaques à distance de 3 points.
Baroud d'honneur : Lorsqu'il est réduit à 0 PV, l'ogre porte une dernière attaque avec un bonus de +5 avant de s'écrouler sans vie.

Tinsirith d'Islen

Tinsirith est assez typique des elfes haut de son royaume : sa peau est grise, ses cheveux sont d'argent et ses yeux d'un violet profond. Malgré une apparence jeune, il n'en a pas moins 197 ans. Tinsirith est un prince elfe (un cousin direct de la reine), mais il voyage incognito, personne ne doit savoir qui il est (et surtout pas les PJ, à ce stade de l'intrigue générale). La perte de Thuléa (la partie Nord de Hautesylve, voir l'introduction du scénario) est pour lui un désastre dont les grands nobles et la reine ne semblent pas faire assez grand cas. Il essaie de peser de tout son poids pour qu'une action soit faite pour la libérer, mais rien n'y fait. Aussi Tinsirith commence-t-il à douter de la compétence de sa reine et du choix de ses conseillers. Tinsirith est en pleine crise d'identité : sa reine le déçoit et cette idée l'horrifie, car il a prêté serment de la servir. Toutefois, il ne saurait non plus laisser choir ses terres. Il a donc décidé d'agir, mais il est bien seul. Bien entendu, il ne racontera rien de tout cela aux personnages, en aucun cas ! Tinsirith, même s'il se met à douter de tout, ne sait rien du complot de la famille Glorofindel.



Tinsirith

Tinsirith d'Islen

Noble de niveau 6
NC 3, créature humanoïde

FOR 13/+1 **DEX** 15/+2 **CON** 12/+1
INT 12/+1 **SAG** 10/+0 **CHA** 15/+2

DEF 20 **PV** 46 **Init** 18

Vivelame (Crit 17-20) +9 **DM** 1d10+4 (Crit +1d6)
Arc long (Crit 19-20 - 50m) +8 **DM** 1d8

Voie du maître d'arme rang 3
Voie du meneur d'homme rang 4
Voie de la noblesse rang 2

Équipement : Chemise de maille +1 en Mythral (DEF +5, Malus -1), Vivelame +1 Affutée, Cape et bottes d'elfe (+5 en discrétion).

Aram Feuille Rouge

Aram est un elfe des bois de la région du lac Thuléa, au Nord de Hautesylve, tombée aux mains des orques. Il possède des cheveux brun-roux presque rouges et des yeux verts. Tout chez lui fait penser qu'il s'agit d'un sauvageon et son mutisme profond ne fait que renforcer cette première impression. En fait, Aram est bien plus civilisé qu'il ne le montre. Il a eu la langue arrachée par des orques et toute sa famille est morte devant ses yeux. Il blâme les elfes hauts de n'avoir pas pris les bonnes décisions pour protéger les siens et cette rancœur le ronge. Lorsqu'il a rencontré le prince, sa première idée était de l'assassiner pour sortir les elfes hauts de leur torpeur et leur faire payer leurs fautes. Mais, alors qu'il suivait le prince en attendant le bon moment pour frapper, il a réalisé que celui-ci était un des rares à ignorer les querelles de pouvoir pour essayer de trouver un moyen de combattre les envahisseurs. Il ne sait plus quoi faire et, pour le moment, il s'est mis au service de Tinsirith, sans trop savoir où cela va le mener.

Aram Feuille Rouge

NC 2, créature humanoïde
FOR +1 **DEX** +3* **CON** +1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** -1

DEF 16 **PV** 16 **Init** 17

Épée courte +4 **DM** 1d6+1
Arc long (50m) +6 **DM** 1d8+2

Tir rapide (L) : 2 attaques

Rôdeur : Aram obtient un bonus de +5 à tous les test de discrétion et de détection.

Il faut donc éviter cet affrontement. Il veut que les siens restent en dehors du conflit le temps de ramener la Reine à la raison et de remobiliser son peuple. Il s'appuiera sur l'argument diplomatique. Il faut agir vite, discrètement, et éviter toute querelle avec les nains qui serait bénéfique aux orques.

Une fois que Tinsirith a accepté d'aider les PJ, il donnera sa parole et en attendra de même du chef des PJ.

Les elfes n'ont pas connaissance du passage secret dans la caverne (salle 1), toutefois, si on les mène sur place, ils le remarqueront rapidement.

1. Caverne sèche

Tibor propose aux PJ de camper à cet endroit en attendant le moment de se diriger vers le sanctuaire. Un des pans de cette grotte naturelle est un passage secret fort bien dissimulé. Il cache un passage qui plonge vers le bas. Les PJ n'ont que peu de chance de le trouver eux-mêmes (test de SAG difficulté 22), mais Aram le détectera peu de temps après être entré dans la grotte.

Dès lors, Tinsirith suppose que le passage est une voie secrète vers la bâtisse et en informe les PJ.

2. Point de vue

C'est de là que Tibor a remarqué les orques pour la première fois. La vue est imprenable. On y voit jusqu'à 20 km quand le ciel est dégagé. De cet endroit, il devient évident que quelque chose ne va pas dans la forêt en dessous. À environ 5 km, on peut voir une grande zone noire au centre de laquelle on devine un bâtiment de taille respectable. La journée, toute la forêt est tranquille. De nuit, la zone noire s'illumine de centaines de feux de camps : ceux des orques qui s'y terrent le jour.

3. Passage secret

Tibor n'accompagne pas les PJ sous terre, il reste dans la caverne sèche pour garder l'entrée et observer les orques depuis le point de vue.

Très rapidement, le passage escarpé fait place à un escalier rudimentaire qui plonge dans les profon-



Aram



deurs. Les PJ qui ne sont pas habitués à ce genre d'environnement (à l'exception, donc, des gnomes et des nains) se sentent oppressés et mal à l'aise. L'escalier prend fin au bout de quelques centaines de mètres et donne sur un long couloir horizontal en pierre de taille. Plus loin, une arche de pierre dont la clef de voûte comporte la rune de la pierre (INT 10 pour un magicien ou un nain) rompt la monotonie du boyau. Quand la dernière personne du groupe est passée sous cette arche, un mur de pierre d'un mètre d'épaisseur scelle à jamais le couloir. Aucun retour en arrière possible. Environ trois kilomètres plus loin, le couloir aboutit enfin sur un passage secret.

III - Le Sanctuaire de Trenner

Construit il y a environ deux mille ans, ce sanctuaire de Trenner (dieu du temps et des ancêtres) fut pendant longtemps le plus grand centre dédié à la recherche de Farendil. Mais l'extrême difficulté de cette recherche et le passage des siècles firent que, peu à peu, la vocation du lieu se transforma pour devenir un centre de recherche magique et historique. Lors de l'extension de l'empire d'Osgild aux dépens des elfes, alors en guerre contre des ennemis surgis des profondeurs, ce territoire fut perdu au profit des humains et le sanctuaire sombra dans l'oubli. Dans le chaos des âges sombres, tandis que les humains s'entre-déchiraient à leur tour, les elfes reprirent leurs droits sur la forêt, mais le sanctuaire resta en ruines.

Aujourd'hui, le lieu est devenu un des points forts de l'armée des orques. Parce que le sanctuaire est considéré comme magique, les rares orques qui ont le droit d'y entrer sont des chefs de troupe ou des shamans. Pour sûr, le nettoyage par le vide de ce sanctuaire porterait un terrible coup aux forces du mal.

Alerte !

Le sanctuaire n'est pas un lieu figé où les créatures attendent sagement leur tour pour combattre les personnages. Pour autant, ce n'est pas non plus un lieu silencieux où le moindre bruit, le moindre combat déclenche

une alerte générale : par chance pour les PJ, les orques sont d'un naturel stupide, bruyant et querelleur, sans compter les cris des prisonniers.

Ce qui se passe au sous-sol n'alerte pas l'étage au-dessus : entre les incantations des shamans, les cris des sacrifiés et ceux des prisonniers, les gardes du dessus ont l'habitude du remue-ménage. Il faudrait qu'un orque réussisse à s'enfuir pour les alerter.

Au rez-de-chaussée, en revanche, les orques essayent de donner l'alerte en hurlant dès qu'ils sont en mauvaise posture, c'est-à-dire dès que la moitié de leurs effectifs est anéantie. Pour un orque habitué à se battre sans compter sur personne, il est difficile d'admettre la défaite… Dans ce cas-là, les orques encore en vie arrivent **1 tour** plus tard (3 tours pour ceux qui dorment dans le dortoir).

Les orques combattent jusqu'à la mort, mais, lorsque la défaite semble inéluctable, l'un d'eux tente d'aller prévenir le chef ou d'aller chercher du renfort à l'extérieur (1 chance sur 2). S'il parvient à sortir du Sanctuaire, il revient avec 20 soldats orques supplémentaires (10 seulement si l'attaque des éclaireurs de Twemby à déjà commencé).

Avertissement : Si les personnages sont débordés, acculés et vaincus (probablement parce qu'ils auront déclenché l'alarme et provoqué l'arrivée de renforts), plusieurs possibilités s'offrent à vous. Bien entendu, les orques peuvent torturer, puis tuer, démembrer et dévorer les PJ, à petit feu ou tous en même temps, selon le style de jeu que vous pratiquez. Libre à vous de poursuivre la campagne, mais avec d'autres PJ.

Si vous ne souhaitez pas tuer les PJ, on peut considérer que les orques ne cherchent pas à les tuer, mais à les capturer pour les interroger et, plus tard, les utiliser pour leurs sacrifices. Dans ce cas, Tibor viendra les délivrer (ou tenter de le faire si vous souhaitez corser l'affaire et jouer la scène) pendant que les orques sont occupés à se défendre contre le harcèlement des forces de Twemby. Toutefois, si Urgashn ou un des shamans est encore en vie, il reprend le contrôle de son armée et les nains sont obligés d'entrer dans Hautesylve pour éliminer les orques. Cela rompt définitivement les relations diplomatiques entre elfes et nains.

Dans tous les cas, pour les PJ, la mission est un échec. Le Graf de Twemby se contentera alors de leur remettre une modeste somme d'argent (50 pa pour le groupe) pour les rémunérer (ignorez le paragraphe sur les récompenses).

1. Caverne

Cet endroit n'a pas été découvert par les orques qui ont envahi le sanctuaire. Il est très poussiéreux. Un grand coffre de bois se trouve dans une alcôve de cette grotte naturelle. Il est en bois et fermé à clé. Il contient deux épées courtes de qualité (+1 en attaque) en fer froid (voir *CO Fantasy* p.166), encore en très bon état et deux carquois de flèches de guerre. Ces armes sont de fabrication elfe, mais Tinsirith les laissera volontiers aux PJ en remerciement de leur aide. De ce côté-là du mur, le passage secret qui se trouve dans le mur Ouest est évident. Le mur pivote en silence à la façon d'une porte.

2. Chambre d'invocation

Le sol de cette magnifique pièce est constitué de deux gigantesques dalles (9x9 m) de marbre rose. Un pentacle est gravé sur celle du Nord, un cercle de protection sur celle du Sud. La pièce n'est pas éclairée, mais on peut remarquer que les murs et le plafond sont faits de marbre vert sculpté pour représenter une forêt dense. Le pas-

Jouer les PNJ

Tinsirith et Aram doivent aider les PJ à vider le sanctuaire de ses occupants, sinon la tâche risque d'être trop ardue pour les PJ. Vous pouvez laisser vos joueurs jouer ces deux PNJ ou bien les jouer vous-mêmes. Maintenant, notre conseil en combat pour accélérer le mouvement est le suivant : plutôt que de lancer les dés, évaluez arbitrairement les actions des PNJ et adaptez la narration en fonction de vos besoins. En moyenne, à eux deux (au total), les deux elfes éliminent un orque noir à chaque tour de combat ou infligent une quinzaine de points de DM par tour à une cible plus coriace.
Considérez que, à chaque tour où des ennemis les attaquent, Tinsirith subit NCx2 DM et Aram NCx3 (NC de la créature qui l'attaque).

Jouer Tinsirith

Il est important pour le MJ de ne pas oublier de jouer les capacités de l'elfe haut : la Voie du meneur d'homme lui permet de grandement améliorer les actions des PJ en combat. Si le MJ le préfère, il peut confier à un joueur la mission de gérer celles-ci au profit du groupe de personnages. Ces capacités sont les suivantes :

Sans peur : Offre un bonus de +4 contre les effets de peur à tous les alliés. À ne pas oublier contre le sort des shamans.

Intercepter : Une fois par tour, le chevalier encaisse un coup à la place d'un allié au contact. Il utilise sa DEF et retranche 4 points aux DM.

Exemplaire : Une fois par tour, le chevalier permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque s'il s'agissait d'un échec.

Ordre de bataille : Une fois par tour, le chevalier donne une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (attaque ou mouvement, pas d'action limitée).

sage secret s'ouvre dans le tronc d'un des arbres du mur Est. Des murmures et des chants gutturaux provenant de la salle 5 peuvent être entendus.

3. Prison

Cette pièce a été complètement ravagée par son occupant, un ogre qui sert également de geôlier pour les quatre humains enchaînés qu'il détient. Ces humains sont destinés à servir de sacrifices pour les shamans orques. Il est possible qu'il les mange avant, sans qu'on sache vraiment quel sort est le plus souhaitable.

L'ogre dort sur une paillasse dans le coin Sud-ouest de la pièce. Les prisonniers sont dans le coin Nord-ouest. L'ogre passe ses journées à boire du vin et à maltraiter ses hôtes. Il a le sommeil lourd. Toutefois, si un combat éclate avec les shamans (salle 5), il a 50 % de chance de se réveiller et de venir en 1-4 tours. Dans sa paillasse, les PJ pourront trouver 7 pa et une agate de 10 pa. En revanche, si le combat s'engage contre l'ogre, le bruit de l'affrontement n'émouvra pas les shamans de la pièce 5, tant ce butor a l'habitude de maltraiter ses prisonniers.

Les prisonniers sont de simples chasseurs et bûcherons. Trois d'entre eux sont de la Contrée et ont été pris dans la forêt de Hautesylve et le dernier, un nommé Berik, a été capturé par des brigands dans la forêt de Clairval et revendu aux orques. Libérés, ils suivront les PJ à distance en se tenant à l'écart des combats et s'enfuiront dès que possible.

4. Fontaine d'or et d'argent

Ce recoin devait être agrémenté autrefois d'une magnifique fontaine murale faite d'or et d'argent. On n'en voit plus maintenant que les restes. Les orques l'ont taillée à coups de hache. Ils se servent de ces richesses pour leurs rituels et pour payer les troupes.

5. Chambre de conjuration

Des incantations et des suppliques en langue orque s'échappent de cette pièce dont le style est similaire à la salle 2. Il n'y a ici qu'un pentagramme gravé au sol et il sert à invoquer et à communiquer avec les esprits. Les orques ont mis du temps, mais ils savent désormais comment s'en servir. Au moment où les PJ entrent dans le sous-sol du sanctuaire, un shaman orque, son aide et leurs gardes du corps sont en train de l'utiliser, comme en témoignent les cinq chandelles allumées disposées sur le pentagramme. Une épaisse fumée verdâtre et inquiétante s'élève du sol.

Si les PJ attaquent avec discrétion, les deux shamans, plongés dans leurs litanies, ainsi que leurs gardes du corps qui ne s'attendent absolument pas à une attaque ici, sont surpris.

Quand l'attaque des troupes de Twemby aura lieu, un orque sera dépêché de l'étage supérieur pour prévenir les shamans de l'attaque. Si celui-ci repère les PJ et qu'il n'est pas stoppé, il tentera de remonter immédiatement pour prévenir ses supérieurs de la présence des intrus. S'il réussit à le faire, les orques de l'étage supérieur seront retranchés dans des positions fortes et leurs effectifs seront renforcés de 20 soldats orques. Prévenus ou pas, les shamans resteront dans cette pièce.

En combat, les gardes du corps des shamans feront de leur mieux pour permettre à leurs maîtres d'avoir le temps de lancer des sortilèges.

6. Mosaïque de cascade

Cette grande niche est couverte par une magnifique mosaïque représentant une cascade dans un bois. L'endroit sert maintenant de débarras aux orques et la somme de leur détritus est impressionnante. La cascade dissimule en fait un passage secret

qui s'ouvre en se levant comme une porte de garage. Les orques n'ont pas connaissance de celui-ci.

Un test de Sagesse (Perception) difficulté 20 permet de détecter le passage secret si la pièce est fouillée. Un test d'INT difficulté 15 permet de se rappeler qu'un passage secret était caché dans une mosaïque similaire dans la chambre d'invocation (pièce 2).

Si les personnages ne le découvrent pas, Tinsirith fait le rapprochement avec le passage caché dans la mosaïque de la forêt de la chambre d'invocation et le trouve. En effet, il est vital pour la suite de la campagne que les personnages aient accès à ce qui se cache derrière !

7. Puits

Il s'agit du puits d'eau douce de l'endroit. Il n'est pas profond, mais les orques l'ont souillé de toutes les manières possibles.

8. Réserve

Cet endroit servait de réserve au temple. Il sert maintenant de réserve de mort-vivants aux orques. Grundush et Mo'Harghn sont les seuls à pouvoir contrôler les occupants de l'endroit, qui attaqueront quiconque les dérangera. À moins qu'il ne se passe quelque chose d'exceptionnel, les bruits de ce combat ne peuvent pas attirer l'ogre. En revanche, un

Ogre

L'ogre est une brute épaisse mesurant plus de 2,50 m (pour 300 kg). Celui-ci parle le géant et l'orque. En tant que geôlier, cependant, il n'est armé que d'un simple gourdin.

NC 2, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6 **INT** -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 30 **Init** 12

Gourdin +8 **DM** 1d8+6

Captifs humains (4)
Niveau 0, 1 pv chacun.



Gardes orques noirs (4)

Les orques noirs sont une race d'orque d'élite obtenus par sélection et reproduction forcée, orchestrée par de puissants maîtres maléfiques souhaitant mettre au point une armée ultime. Leur peau est plus sombre et leur musculature plus imposante que celles des orques normaux

NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 15 **Init** 10

Cimeterre large +4 **DM** 1d8+3
Tous les orques ne possèdent que quelques trésors personnels : 1 po, 14 pa, 32 pc.

Mo'Harghn, shaman orque

NC 2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 20 **Init** 10

Dague +3 **DM** 1d4+2
Attaque magique de feu (L) (30m) +4 **DM** 1d6+3

Peur (L) : Ce sort affecte une cible à une portée de 20 mètres. Elle doit réussir un test de SAG difficulté 10 ou être terrorisée. Au choix de la victime, elle reste sur place en se recroquevillant sur elle-même (état *Étourdi* : -5 en DEF et pas d'action) ou elle s'enfuit le plus loin possible du shaman pendant 1d6 tours.

Mo'Harghn possède 15 pa et une petite émeraude valant 150 pa.

Grundush, shaman orque

NC 3

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +4 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 30 **Init** 10

Dague +4 **DM** 1d4+3 (+ spécial)

Attaque magique d'acide (L) (30m) +7 **DM** 2d6+3
Peur (L) : Ce sort affecte une cible à une portée de 20 mètres. Elle doit réussir un test de SAG difficulté 12 ou être terrorisée. Au choix de la victime, elle reste sur place en se recroquevillant sur elle-même (état *Étourdi* : -5 en DEF et pas d'action) ou elle s'enfuit le plus loin possible du shaman pendant 1d6 tours.

Grundush possède 25 pa et une magnifique **dague sacrificielle**. La garde en forme de tête de mort enserre une lame forgée dans un métal noir. Elle n'octroie aucun bonus magique, mais toute victime d'une blessure par cette lame doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être *Affaibli* pendant un tour (d12 à tous les tests). Le Gor'N'Dar est un métal naturellement empoisonné fabriqué par les elfes noirs, il est nécessaire de réussir un test d'INT (forge ou connaissance des elfes noirs) difficulté 25 pour connaître ce renseignement. Ce type d'objet est clairement d'origine maléfique et un PJ devrait y réfléchir à deux fois avant d'arborer un tel trophée. Tinsirith et Aram détruisent cet objet s'ils en ont l'occasion (test de FOR difficulté 15 pour briser la lame).

Il détient enfin un rouleau à parchemin en os : une fois de plus (*cf.* l'aventure précédente), il contient le croquis d'un elfe dont l'une des mains émet des rayons ardents. Il s'agit de Farendil portant l'Einistar.

Squelette (10)

NC 1, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Attaque +2 **DM** 1d6+1 ou selon arme +1
Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / armes contondantes)

Capacités

Sans esprit : Aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : Tous les DM infligés à un squelette sont réduits de 5 points sauf si l'attaquant utilise une arme contondante. Une arme contondante est une arme qui utilise la force de l'impact pour blesser, comme une masse ou un marteau, à l'inverse d'une épée (tranchante) ou d'une flèche (perçante).



garde du corps des shamans aura une chance cumulative sur un d6 chaque tour de venir voir ce qu'il se passe si le combat dure plus de trois tours.

9. Voûte céleste

Cette pièce hémisphérique est intégralement peinte en noir mat. Des points de lumière ont été incrustés sur la voûte pour représenter les étoiles. Il est évident qu'une forte magie baigne l'endroit, car les « *étoiles* » se meuvent dans le ciel comme elles le feraient à ciel ouvert.

10. Salle de la stèle

Cette immense et majestueuse pièce contient le résultat de siècles de recherche au sujet de Farendil et de l'Einistar. Au centre de la pièce se dresse une stèle de marbre noir sur laquelle repose un gigantesque orbe de cristal de 4 mètres de diamètre. À l'intérieur, on distingue très clairement une montagne enneigée. Cette vue est celle qu'aurait une personne, au même moment, dans les Monts de Ciméales à des milliers de kilomètres de là, en regardant depuis une hauteur voisine la montagne illusoire qui couvre la cité de Anathazerïn (voir encadré p67). Une observation attentive de l'orbe permet de remarquer que l'image est animée : les nuages bougent, le vent fait plier les herbes, etc. Un nain qui passera deux à trois minutes à bien scruter les montagnes

Au centre de cette salle, un orbe d'une taille fantastique renvoie l'image surprenante d'une montagne majestueuse, balayée par les vents et la neige...

Runes sur la stèle

Quand viendra le
temps des pleurs
Et des langues coupées,
Pour défendre leurs terres
En de bien sombres heures,
Des Héros devront
retrouver
Le gant d'acier et de
lumière.
Dans les Monts des
Brumes du Nord,
Dans sa gangue de
ténèbres,
Le front brûlant de fièvre,
Gît la puissance de
Lunédor
Enfermé dans les ruines,
De la fière Anathazerïn.
Perdu dans les arbres
maudits,
L'elfe d'Airain accom-
pagne
Le Gardien dans le jardin
flétri
De sa haine et de sa
hargne.
Cherche les Indécis.
Cherche les bois.
Passe l'Arche de Brume
Et entre le cœur plein d'émoi
Dans la verdure chlorée
Des jardins de l'amertume
Où dort le Gardien
Nacré,
Avant d'être porté au loin,
Aux portes de sa Cité
d'Airain.
Alors les antiques splen-
deurs
Seront révélées aux héros
Pour restaurer la grandeur
Et les atours royaux.

pourra sans aucun doute les identifier comme étant les Serres du Mondes.

Le tour de la stèle est gravé de runes en elfe ancien. Celles-ci se traduisent par :

(voir encadré ci-contre)

Il faut environ dix minutes à un elfe (ou un personnage qui sait lire et écrire l'elfe) pour traduire ces runes anciennes, une minute seulement s'il réussit un test d'INT difficulté 15 ou pour Tinsirith.

Les premiers vers de la prophétie indiquent clairement aux PJ que le gant de lumière (l'Einistar) peut aider les héros à défendre leurs terres. Le poème, formulé il y a plus de 1500 ans par un prêtre de Trenner particulièrement clairvoyant, est porteur de nombreux indices sur l'endroit où se trouve Farendil, le dernier porteur de l'Einistar. Toutefois, seul un érudit dans le domaine sera en mesure de les déceler et d'y trouver des informations utiles.

Divers objets ont été laissés au pied de l'orbe, méticuleusement emballés dans des linges protecteurs. Ils étaient mis de côté en vue d'une expédition qui n'eut jamais lieu :

- Une rapière +1 en argent, décorée de magnifiques entrelacs elfiques et d'une garde qui semble faite de dentelle d'acier (mais très solide)
- Un bâton +1 (bonus en attaque au contact et aux DM, mais aussi en attaque magique) en simple bois noir rehaussé de deux cercles d'or fin
- Un anneau d'or (Défense +1)
- Un parchemin magique contenant les sorts de magicien *Flèche enflammée* et *Invisibilité* et les sorts d'ensorceleur *Télékinésie* et *Mirage*
- Une potion de *Forme gazeuse* (magicien rang 2)
- Une potion de *Guérison* (prêtre rang 4)
- Un bâton-lance +1 avec une lame en forme de feuille, une arme elfique uti-

Anathazerïn

Anathazerïn était la capitale des elfes au temps de l'apogée de leur civilisation, une cité magique sans égale construite sur le flanc d'une montagne majestueuse. Sa perte, accompagnée de la mort des plus grands seigneurs et de la fuite de la reine lors de la guerre contre un ennemi surgi des profondeurs (les elfes noirs), sonna le glas du grand empire. Ces renseignements ne doivent en aucun cas être révélés aux joueurs, la prochaine mission des PJ consiste justement à les obtenir !

lisée par certains guerriers magiciens de ce peuple (DM 1d10 à 2 mains)

11. Temple de Trenner

Cette chapelle dédiée au dieu des ancêtres a été totalement saccagée par les orques. Les colonnes sculptées qui soutiennent la voûte comportent de nombreuses traces de coups.

Le sol, dallé de vert et blanc, est jonché de débris de vitraux. Les personnages noteront que les deux elfes semblent très affectés par ce spectacle. Si le temps leur en est laissé, ils insisteront pour formuler une prière dans ce lieu avant de retourner à des affaires plus terre-à-terre, comme massacrer les orques pour ce sacrilège.

A. Statue en bronze de Trenner. Elle est haute de 5 m et on a essayé de la brûler sans succès, suite à quoi elle a été attaquée à coups de hache.

B. Vitraux. Le chœur de la chapelle comportait de magnifiques vitraux. La majeure partie en a été détruite. Cependant, certains sont encore en bon état. Ils représentent un antique chevalier elfe (Farendil, bien qu'il ne soit jamais nommé) dans diverses situations le présentant à son avantage. Deux de ces vitraux sont particulièrement intéressants. Dans le premier, il combat un adversaire non identifiable (le vitrail a été brisé à cet endroit là), avec en arrière-plan une montagne qui ressemble beaucoup à celle vue dans l'orbe au sous-sol. Sur le second, on voit le chevalier en compagnie d'une elfe de très haut rang. Il semble l'escorter. Dans les deux représentations, Farendil semble porter un gant de lumière d'une grande puissance.

Un personnage qui réussit un test d'INT 10 pourra se souvenir de la conversation avec Maëla dans le scénario d'introduction *Retour à Clairval* : elle avait rêvé d'un splendide chevalier elfe porteur d'un gant de lumière et celui-ci correspond tout à fait à ses visions. Le même jet permet également de faire le lien avec les gravures que possédaient les shamans orques dans le scénario précédent, *Fort Boueux*.

C. Débris de statues. Les deux tas de graviers qui se trouvent à la sortie des escaliers témoignent de la bataille qui eut lieu ici entre les orques et les deux colonnes cariatides (des statues animées) qui gardaient le passage vers le sous-sol.

12. Hall

Le hall est en ruines, il a subi de nombreux dégâts. Les couloirs qui en partent sont comme lui illuminés grâce aux fenêtres (brisées pour la grande majorité) qui les bordent. **Deux gardes orques noirs** montent la garde et patrouillent dans ces couloirs.

13. Séjour

Cette pièce sombre était à l'origine un magnifique séjour. Les restes d'une table et de deux bancs la meublent toujours. Tout le mobilier a été fort malmené par les occupants du lieu : **quatre orques noirs**. Ces orques ne possèdent pas grand chose : 15 pa et 76 pc.



14. Bibliothèque

Les nombreux trésors culturels de cette pièce ainsi que les étagères ont été totalement détruits par les orques. Imaginez le pire pour ces précieux volumes (combustible, planche à découper et bien pire encore, les orques noirs n'étant ni connus pour leur érudition, ni pour leur hygiène corporelle irréprochable).

Rencontre optionnelle : Si les PJ et leurs alliés sont en grande forme et écrasent trop facilement toute opposition, vous pouvez ajouter un ogre dans cette pièce. Il possède les mêmes caractéristiques que le geôlier (p63), mais utilise un tranchoir à deux mains qui inflige 2d6 DM (+4 Mod. de FOR).

15. Cuisine

Seule pièce du bâtiment qui n'ait pas été trop détruite, elle est maintenant occupée par les nouveaux cuisiniers du lieu, **quatre simples soldats orques**.

16. Dortoir

Détruite comme toutes les autres, cette pièce sert maintenant de dortoir aux orques. Elle est actuellement occupée par **trois orques noirs** ensommeillés. Ils n'ont pas de trésor.

17. Antichambre

Cette grande pièce sans fenêtre comporte un grand escalier qui monte à l'étage. La pièce est meublée d'une

Gardes orques noirs

NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 15 **Init** 10

Cimeterre large +4 **DM** 1d8+3

Soldats orques

NC ½

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée +2 **DM** 1d8+1

grande table centrale couverte de victuailles accompagnée d'un banc. Il y a également un grand coffre de bois contenant des vêtements et deux paillasses puantes qui appartiennent aux **gobelours** qui vivent ici. Ceux-ci ont pour devoir d'empêcher quiconque de monter. En aucune manière, ils n'iront à l'aide des troupes orques du rez-de-chaussée.

18. Extérieur

Tant que les gnomes et les hobbits de Twemby n'auront pas déclenché leur attaque, cet endroit et ses alentours seront occupés par plus de 200 orques. Dès que l'attaque aura commencée, il n'y aura presque plus personne ici.

Si personne ne sort demander de l'aide, il n'y a aucune chance que les orques campés à l'extérieur prêtent attention à ce qui se passe dans le bâtiment. La zone a été entièrement défoliée par Urgashn.

19. Chambre d'Urgashn

L'escalier qui monte aboutit dans une pièce percée sur le mur Ouest de deux fenêtres qui entourent une petite cheminée où brûle un feu. Cet endroit est le lieu de vie du chef de l'armée orque. Le centre de la pièce est occupé par une grande table sur laquelle sont disposées diverses cartes d'état major. Celles-ci seront très utiles aux forces de la Contrée. L'angle Nord-est est occupé par un lit double en bataille au pied duquel se trouvent toutes les affaires d'Urgashn ainsi que son trésor. Le coin Sud-ouest sert de paillasse à ses deux esclaves humaines.

La responsabilité de tout ce qui se passe dans cette zone de la forêt est du ressort d'Urgashn. Aussi, de par son culte et son rang, il mourra sur place plutôt que de trahir la cause. S'il le faut, il fuira, mais reviendra dès que possible dans la région avec de nouvelles troupes. Pour réussir totalement leur mission, les PJ doivent impérativement tuer cet orque.

Quand les PJ débarquent dans la pièce, Urgashn est debout au-dessus de la table en train d'observer ses cartes. La première action qu'il entreprend, au moment où il a conscience de l'irruption des PJ dans sa chambre, est de jeter dans le feu une lettre (voir p71). Décrivez précisément l'action aux PJ.

Si l'un d'eux réussit un test de SAG (psychologie) Difficulté 20, il pourrait même comprendre que la lueur de peur entraperçue fugitivement dans l'œil d'Urgashn concerne cette lettre et non sa propre vie. Il s'agit d'un ordre de mission secret qui contient des informations essentielles pour comprendre les tenants et les aboutissants de la suite des événements en Hautesylve.

L'état de la lettre et, donc, les infos dont disposeront les PJ dépendront de la rapidité avec laquelle ils retireront la missive du feu.

Si les PJ retirent la lettre au cours du même tour qu'Urgashn l'a jeté dans la cheminée, ils peuvent lire l'intégralité de celle-ci. Si c'est au tour suivant (T+1), ils pourront lire jusqu'au marqueur 1. Si c'est au deuxième tour (T+2), jusqu'au marqueur 2, et ainsi de suite. Au sixième tour, la lettre aura totalement brûlé.

Si vous voyez que vos joueurs ne comprennent pas l'enjeu de la scène et qu'ils sont focalisés sur le combat avec l'orque, vous pouvez, au cours du deuxième tour de combat, sacrifier une action de mouvement d'Urgashn, qui s'assurera alors que la lettre est belle et bien en train de brûler. En dernier recours, Tinsirith repérera le manège d'Urgashn au troisième tour.

Gobelours (2)

Le gobelours est un gobelinoïde, c'est-à-dire qu'il est apparenté à la race des gobelins et hobgobelins. Il est le plus massif de la famille, mesurant en moyenne 2,10 m pour 200 kg, ce qui en fait un adversaire redoutable.

NC 2, créature humanoïde

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4 **INT** -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 17 **PV** 25 **Init** 10

Masse cloutée +8 **DM** 1d8+5

Urgashn

NC 4, créature humanoïde

FOR +4* **DEX** +1 **CON** +3
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0*
DEF 16 **PV** 55 **Init** 13

Hache 2 mains +8 **DM** 2d8+4

Attaque magique +6

Vampirisation (L) : Urgashn doit réussir une attaque magique sur une cible vivante à une distance maximum de 30 mètres. En cas de réussite, la cible subit 2d6 DM et Urgashn régénère autant de PV que de DM infligés. À chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres de lui, Urgashn siphonne son énergie et gagne 1d6+4 PV.

Charge (L) : Urgashn se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

Équipement : Baguette de défoliation (12 charges), trois améthystes de 100 pa chacune, 30 po et 153 pa. Hache à 2 mains de qualité en Durium (*CO Fantasy* p.166 : DM 2d8).

Défoliation : Un sort qui tue toute végétation ordinaire (non magique) dans un rayon de 50 mètres autour de son utilisateur ou inflige 4d6 DM à une créature végétale sans aucune sauvegarde.

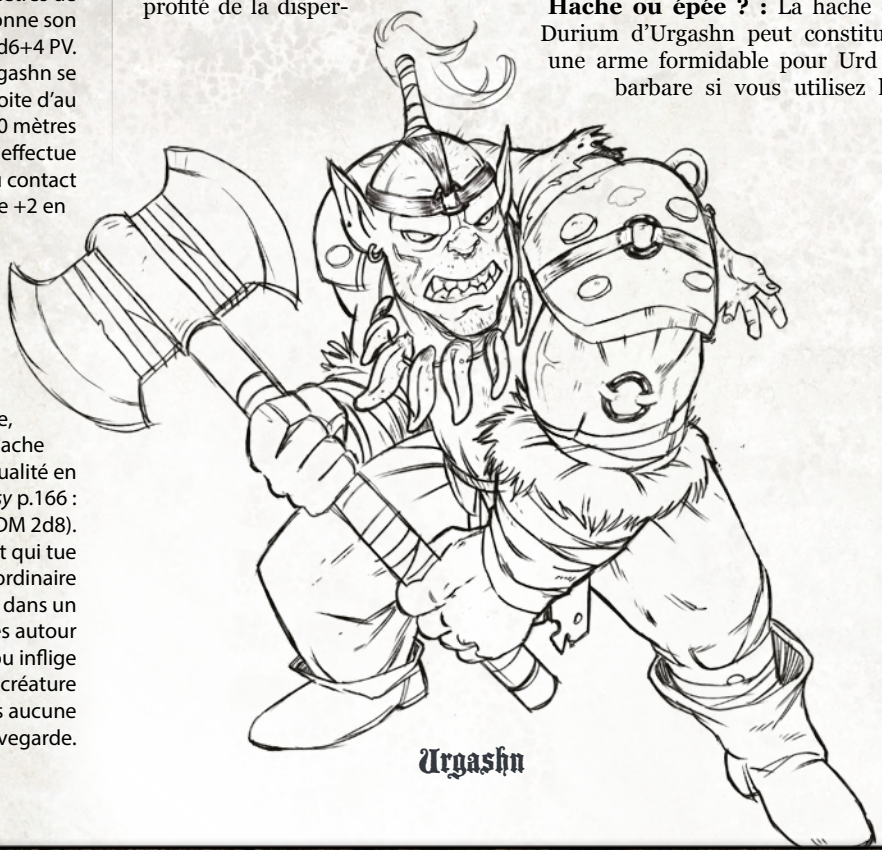
Bien entendu, Urgashn combat en priorité ceux qui chercheront à s'emparer de la lettre.

Urgashn est un prêtre-guerrier d'Oroax, dieu de la Destruction et de la Guerre, une brute qui manie une hache qui lui ressemble : sombre et massive. Il porte autour du cou un collier de **langues coupées**. Il est beaucoup trop puissant pour que les personnages espèrent le vaincre seuls, mais, avec l'aide de Tinsirith et d'Aram, ils ont une chance.

Si les PJ ont attendu pour attaquer le sanctuaire que les troupes de Twemby commencent leur opération, Tibor peut intervenir au bout de quelques tours de combat pour prêter main forte aux PJ, s'ils sont vraiment en difficulté. Il aura profité de la dispersion des orques pour se faufiler discrètement jusqu'au sanctuaire pendant que les ennemis poursuivent les troupes de Twemby. À l'inverse, si le combat semble trop facile, donnez la capacité *Imparable* de la Voie du champion (Voies de créatures) dès qu'Urgashn passe sous la moitié de ses PV de départ.

Les esclaves d'Urgashn : Les deux femmes, Tilia et Marille semblent terrorisées. Même une fois délivrées, elles ne croient pas à leur liberté et craignent d'être punies lorsque les PJ seront (inévitablement) attrapés et exécutés. Tilia (tout comme Aram) a eu la langue coupée par les orques et, comme elle ne sait pas écrire, il est très difficile de communiquer avec la pauvre femme.

Hache ou épée ? : La hache en Durium d'Urgashn peut constituer une arme formidable pour Urd le barbare si vous utilisez les



Urgashn

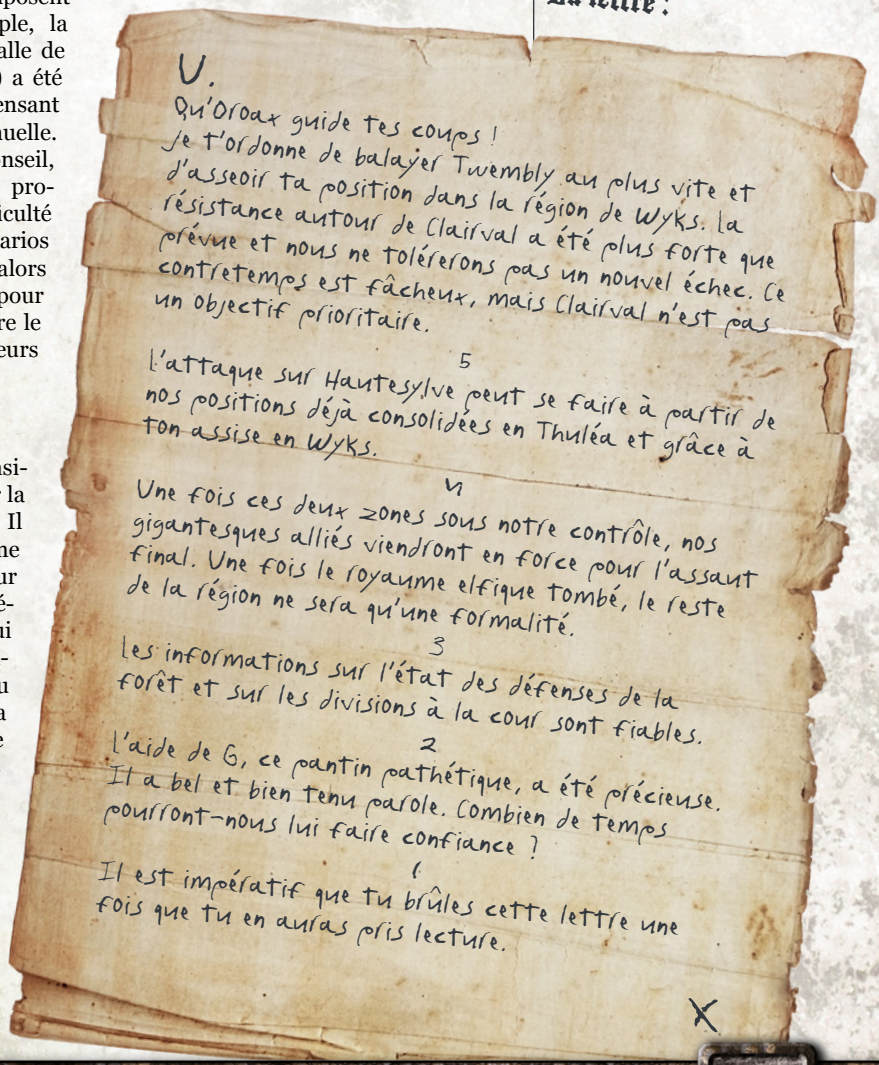
personnages prétirés de la campagne. Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à la remplacer par une arme qui soit adaptée au guerrier de votre groupe : par exemple, Urgashn pourrait utiliser une épée longue (1d10+4). Dans ce cas, augmentez sa DEF de +2, car il utilise un bouclier.

Essayez d'appliquer cette démarche le plus souvent possible en adaptant les objets trouvés aux personnages qui composent votre groupe. Par exemple, la rapière trouvée dans la salle de l'orbe de cristal (salle 10) a été placée à cet endroit en pensant au personnage prétiré Ninuelle. Si vous ne suivez pas ce conseil, les personnages seront progressivement mis en difficulté lors des combats des scénarios suivants. Il vous faudra alors trouver d'autres moyens pour compenser (comme réduire le nombre de créatures ou leurs PV).

Retour à Twemby

Dès la fin du combat, Tinsirith insiste pour récupérer la lettre sauvée des flammes. Il tentera un test de Charisme ou d'Intimidation pour qu'on la lui donne immédiatement si ce n'est pas lui qui l'a prise dans la cheminée. Si un PJ l'a déjà lue ou insiste pour la lire, il faudra être convaincant pour que Tinsirith lâche quelques informations. Au mieux, il pourra décrire la situation à la cour avec les tensions entre les familles, le rôle incompris de la Reine (il la préservera sans partager ses doutes) et admettra que des troupes orques ont été vues au Nord de la forêt (en aucun cas il n'admettra la perte de la Thuléa). Mais son propos se résumera à : « *Merci, mais tout va rentrer dans l'ordre* ». Il ne panique pas, la preuve, rien ne le presse de rentrer immédiatement en Hautesylve (alors que la vérité est tout autre, mais il veut préserver les apparences et rencontrer les personnages hauts placés de la région)

La lettre :


V.

Qu'Oroax guide tes coups !
Je t'ordonne de balayer Twembly au plus vite et d'asseoir ta position dans la région de Wyks. La résistance autour de Clairval a été plus forte que prévue et nous ne tolérerons pas un nouvel échec. Ce contretemps est fâcheux, mais Clairval n'est pas un objectif prioritaire.

5

L'attaque sur Hautesylve peut se faire à partir de nos positions déjà consolidées en Thuléa et grâce à ton assise en Wyks.

4

Une fois ces deux zones sous notre contrôle, nos gigantesques alliés viendront en force pour l'assaut final. Une fois le royaume elfique tombé, le reste de la région ne sera qu'une formalité.

3

Les informations sur l'état des défenses de la forêt et sur les divisions à la cour sont fiables.

2

L'aide de G, ce pantin pathétique, a été précieuse. Il a bel et bien tenu parole. Combien de temps pourront-nous lui faire confiance ?

1

Il est impératif que tu brûles cette lettre une fois que tu en auras pris lecture.

X

et remercie chaudement les PJ pour leur rôle. Il refuse catégoriquement toute proposition d'aide en Hautesylve de la part des PJ.

Une fois le bâtiment nettoyé, les PJ doivent trouver un moyen de fuir par l'extérieur. L'idéal serait de faire une sortie pendant les attaques de harcèlement des gnomes et des halfelins. Avec l'aide des elfes, ils n'auront aucun problème pour rejoindre Tibor, qui les attendra toujours au même endroit (sauf s'il a dû intervenir pour les aider).

Tibor conduit ensuite les personnages en hâte vers le lieu probable de la bataille contre les orques. Deux jours plus tard, le groupe arrive sur les lieux : les nains retranchés n'ont fait qu'une bouchée des orques désorganisés.

C'est dans ce contexte de victoire éclatante que les PJ reviennent à Twemby, accompagnés de l'armée naine, mais aussi de Tinsirith et Aram. L'elfe explique son intention de rencontrer le commanditaire de cette expédition audacieuse (celle des PJ), soit le **Graf Honoré Mildengap**. Ceci signifie pour les PJ qu'ils doivent faire accepter aux nains la présence d'un elfe haut pendant quelque temps. Si un ou plusieurs de vos PJ sont elfes, ils y ont droit également. Durant cette période de cohabitation très difficile, les PJ doivent user de toute leur aura de héros et de diplomatie pour que les nains se comportent respectueusement (moqueries, insultes à peine voilées, etc.).

Les elfes, très certainement escortés des PJ et de dizaines de nains suspicieux, arriveront à Twemby le lendemain vers le soir. Après un moment de surprise, Honoré se montrera rapidement à l'aise avec les elfes et il leur proposera de dîner, ce qu'ils ne refuseront pas. Durant le repas, Tinsirith réclamera le bâton-lance trouvé dans le sanctuaire (pour sa valeur historique) et la baguette de défoliation du chef orque (pour la détruire). Honoré lui accordera sans sourciller. Les PJ seront sans doute moins ravis. Puis l'elfe haut dira qu'il laisse le reste des trésors à ses compagnons d'un jour pour leur audace. Enfin, il remerciera Honoré de son initiative et il lui demandera de transmettre ses remerciements à son prince. Il repartira ensuite rapidement vers Hautesylve avec son compagnon pour en apprendre plus au sujet du mystérieux poème trouvé dans le sanctuaire et, surtout, informer ses hommes de confiance à la cour des informations contenues dans la lettre. Il n'informera cependant pas les PJ de son intention.

Ainsi donc, si les PJ ont été de bons émissaires de la Principauté, les relations diplomatiques entre elfes et nains devraient s'être quelque peu améliorées. En tout cas, la catastrophe a été évitée et une certaine forme de dialogue devrait s'être nouée entre des représentants des deux parties, à défaut des deux parties elles-mêmes.

Les récompenses du Graf de Twemby

Les artisans de la Contrée sont la principale richesse du pays et, en bon politicien, le Graf ne laisse pas passer une occasion de le rappeler. Aussi commande-t-il des présents particuliers pour les PJ. Les personnages devront rester quelques temps à Twemby, environ un mois, le temps que ces articles sur mesure soient fabriqués. Durant cette période, ils peuvent s'absenter par moments, mais devront régulièrement être consultés pour que l'objet soit correctement adapté à son propriétaire.

Les personnages devraient en profiter pour s'entraîner et ainsi passer au niveau 4…

Familier mécanique : Un lanceur de sort (ou un barde) se voit offrir une merveille mécanique créée par un artisan gnome de Wyks, un petit animal mécanique (souris, furet, chat, chouette, etc.) qui possède les mêmes caractéristiques que celui issu de la Voie du familier fantastique, (*CO Fantasy* p.104). Le personnage obtient les mêmes avantages que s'il avait la capacité correspondante tant que l'objet est en sa possession.

Des armures sur mesure de qualité : Les maître-artisan de Twemby fabriquent pour les autres PJ des armures sur mesure. Des fils d'argent enchantés forment des motifs complexes qui renforcent considérablement la protection apportée. On y distingue les armoiries de la Contrée (Marteau et engrenage), mais aussi un motif personnalisé pour le personnage (un ours pour un barbare, un instrument de musique pour un barde, etc.). Le malus d'encombrement (à tous les tests de DEX) est réduit de 1 point et la DEF augmente de 1.



Scénario 4
Les Faux Monnayeurs

« *Qui va là ?* » Les deux hommes avancent vers elle, menaçants. Les pensées se bousculent dans la tête de Thyleen. « *C'est bien la première fois qu'on entend parler d'une elfe druide qui fait un boucan de nain !* », se maudit-elle intérieurement. « *Quelle idiote ! Mais si ces deux-là sont des sages érudits, je suis curieuse de voir la tête qu'ont les bandits dans ce pays !* » La vue de Ninuelle en train de sauter dans le dos du blond, aussi silencieuse qu'un chat, lui redonne aussitôt le sourire...



Les Faux Monnayeurs

Anathazerïn

Scénario 4

En quelques mots...

Afin de trouver un sage qui pourrait les aider à comprendre la prophétie du Sanctuaire de Trenner, les personnages se rendent à Monastir, cité des lettrés. Un voyage plein de rebondissements les attend. À Monastir, on leur conseille de consulter un érudit du nom d'Emarin Grisant. Mais les PJ ne parviennent pas à le rencontrer, car sa villa est occupée par des faux-monnayeurs. Les personnages affrontent ou mettent en fuite les bandits et découvrent que le sage a été enlevé.

Fiche technique

TYPE • Urbain/Enquête/Infiltration
PJ • 4 personnages de niveau 3
ACTION ★★☆
AMBIANCE ★☆☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Un peu de contexte

La **Principauté d'Arly** et les **Marches du Piémont** sont les deux nations les plus puissantes des Terres d'Osgild. Elles formaient autrefois le cœur de l'empire mais, après son effondrement, les deux provinces devinrent des rivales dont les affrontements ont accouché de plusieurs guerres terribles. Toutefois, la dernière remonte à plus de 300 ans et le traité de paix signé à Monastir marqua le début d'une importante coopération. Le Prince et le Margrave sont liés par le sang et, à chaque génération, la fille de l'un épouse le fils de l'autre.

Près des frontières, au Nord comme au Sud, la campagne peut encore s'avérer dangereuse, surtout en ces temps troublés, mais le centre du pays est généralement exempt de créatures monstrueuses et les grands axes sont sécurisés. La voie commerciale qui relie **Port-Libre**, situé à l'Est, à **Ferrance** - à l'autre bout du continent - est vitale à l'économie des deux nations, aussi la route est-elle bien patrouillée et protégée par les chevaliers du Piémont. **Monastir** est la dernière ville de taille importante avant d'entrer dans la Principauté d'Arly. **Ormille** n'est en effet guère plus qu'un simple poste-frontière et un grand caravansérail. Vous trouverez plus d'informations sur Monastir dans la partie III du scénario (p82).

I- Twemby

Les PJ ont besoin de quelques semaines pour s'entraîner et nous sommes à présent au mois de juin. La légende de Farendil, découverte dans le Sanctuaire de Trenner, intriguera très certainement les PJ et cette révélation va servir de tremplin vers de nouvelles aventures. Il leur faut essayer d'en savoir plus.

Les PJ se rendent compte que personne ne semble rien savoir sur ce mystérieux gantelet et le chevalier elfe dont ils ne connaissent pas le nom. Le Graf les envoie rendre visite à Télinne, prêtresse de Solar (dieu de la Lumière et du Savoir), historienne de profession et la femme la plus érudite de Twemby. Elle est intriguée, mais doit avouer sa totale incompétence en ce domaine. Tout ce qu'elle peut dire, c'est que la prophétie semble faire référence à des notions très anciennes, avant même la fondation de l'empire d'Osgild, qui est sa période de prédilection.

En revanche, elle peut leur vendre quelques potions de soins à moitié prix, au vu de leur statut de héros : 50 pa pour les Soins légers (6 unités) et 200 pa pour les Soins modérés (3 unités).

Contacter Maëla

Les PJ n'ont pas d'indice sur la méthode pour contacter Maëla, la magicienne elfe, héroïne de Clairval (voir le scénario 1 dans *CO Fantasy*) mais, s'ils en font part à Rodrick, celui-ci fera passer le mot. Maëla prendra alors contact avec un des personnages (de préférence un utilisateur de magie profane ou un elfe) en utilisant un sort de *Message lointain*. Les PJ ont trouvé un parchemin de ce type sur un shaman orque dans l'aventure Fort Boueux, ils peuvent aussi penser à l'utiliser pour contacter Maëla directement. Toutefois, elle n'en sait pas plus que Télinne. Elle leur envoie ce message :

« Ainsi, lorsque je me demandais si le destin vous avait bien placé sur ma route dans un but précis, je ne m'était pas totalement trompée. Mais je pense à présent que c'est l'inverse. Vous êtes au centre des choses et, moi, j'ai simplement été placée sur votre route. Il semble que ce soit à vous de trouver qui est cet elfe et de découvrir la signification de ce gant de lumière. Pour ma part, je n'ai pas eu de nouvel indice depuis notre rencontre. Personne ne semble connaître cet elfe dans mon entourage. Si jamais je devais en apprendre davantage je vous contacterais, mais, en attendant, je vous conseille de vous mettre en quête d'un érudit qui pourrait en savoir plus. Je suis désolée de ne pas pouvoir vous aider davantage, cependant, au plus profond de mon âme, je sens que vous êtes sur le point d'entreprendre une quête majeure. Des bouleversements de grande ampleur sont en cours, des forces colossales sont en marche, je ne peux vous en dire plus. Puisse Ellona, guider vos pas. »

(Ellona est la déesse de la perception et de la vérité).

Trouver un érudit

La seule solution envisageable semble être de louer les services d'un sage pour qu'il fasse une étude approfondie sur le sujet. Or, il n'y a pas de sage à Twemby. Il faut donc chercher la connaissance ailleurs. Honoré ou Télinne suggèrent aux personnages de se rendre à Monastir, une des plus anciennes cités de la région et certainement une des toutes premières en ce qui concerne la connaissance.

Si les PJ montrent un certain intérêt pour cette proposition très raisonnable, Honoré leur dira qu'il peut leur faire une lettre de recommandation auprès d'un de ses cousins, un dénommé Nestor Boldengip, boulanger pâtissier, qui vit à Monastir depuis des années. Le Graf les assurera que son cousin connaît vraiment beaucoup de gens et qu'ils pourront trouver un sage digne de ce nom assez rapidement grâce à son aide.

Il est donc fort probable que les PJ se mettent en route pour Monastir assez rapidement. Si tel est le cas, Honoré leur accordera une dernière faveur en leur fournissant de la nourriture pour une dizaine de jours et en leur allouant les services de Tibor et Tibur Tendre-Pied jusqu'à la frontière avec le Piémont pour les aider à couper au plus court vers Monastir. C'est un trajet que ces deux-là connaissent bien et qui permet de gagner cinq jours par rapport à la route qui fait le détour par Benastir. Sans compter que, à Ormille, le passage de la frontière risque d'être compliqué. Avec la guerre contre les orques à la frontière Nord de la Principauté, les Marches du Piémont se méfient des brigands qui commencent à hanter les campagnes et il faut parfois plusieurs jours pour être autorisé à passer.

Si, malgré tout, les PJ souhaitent passer par la route pour faire un peu de tourisme (!) via Fort Colline ou Benastir, Honoré leur avoue la vérité. Il voit là une occasion d'envoyer les halfelins patrouiller le long de la frontière de Hautesylve et lui faire un rapport. Il serait plus rassuré si les PJ les accompagnaient. Si les PJ refusent, il vous faudra improviser le voyage par la route et le passage par les agglomérations. Plus tard, les personnages apprendront que les deux Halfelins sont tombés sur un géant près de la frontière et que Tibor est mort en couvrant la fuite de Tibur…

Et si les PJ ne mordent pas à l'hameçon

Il va falloir employer les grands moyens. Les elfes de la maison Glorofindel (voir scénario précédent) ont eu vent de la prophétie trouvée par Tinsirith. Ils ont appris que les PJ ont eu aussi découvert des renseignements. Au bout d'un mois, ils envoient donc un groupe commando pour les capturer, les interroger et les éliminer. Dans cet ordre.
Si les PJ sont restés dans les parages, ils attaquent lors d'une mission de routine (une fausse rumeur à propos d'un campement d'orque).
Les elfes hauts, supérieurs en nombre et en puissance, attaquent les PJ sous prétexte de « *leur faire payer la profanation du Sanctuaire sacré de Trenner* » ! Les personnages sont sauvés *in-extremis* par une troupe d'elfes des bois menés par Aram Feuille Rouge… Les elfes de Glorofindel prennent la fuite et Aram les informe par écrit que Tinsirith cherche à comprendre le rôle de cette grande maison dans les événements en cours. Il leur indique que la prophétie qu'ils ont trouvée dans le sanctuaire est la véritable raison de cette embuscade. Le temps n'est pas encore aux révélations, mais il leur promet que Tinsirith fera appel à leurs services et leur donnera l'occasion de se venger de cette embuscade le moment venu. Il incite les PJ à suivre eux aussi la piste de la prophétie.

II - Voyage

Grâce à l'aide experte de Tibur et de Tibor, le voyage dans les basses collines ne durera que dix jours. Le groupe doit longer la forêt de Hautesylve vers le Sud-Est pendant six jours, jusqu'au passage de la frontière avec le Piémont. Il reste alors quatre jours de marche en rase campagne pour rejoindre Monastir.

Jour 1

Le premier jour du voyage se passe très bien. Le soir, vers 23 heures, les PJ sont accostés par une patrouille de la Principauté alors qu'ils campent au niveau des sources de la Vieille Rivière. Les quelques trente hommes de la patrouille reconnaissent tout de suite les héros et ils sympathisent avec eux. Ils les préviennent également de la présence de rôdeurs orques dans ces collines : des survivants égarés de la dernière bataille de Twemby. Les militaires font leur campement à côté de celui des personnages. Le lendemain matin, les deux groupes partent chacun de leur côté, la patrouille vers l'Ouest, les PJ vers l'Est.

Jour 2

Le deuxième jour, le temps se gâte petit à petit et une pluie fine commence à tomber en début d'après midi. Elle ne cesse que vers 1 heure du matin le lendemain, peu de temps avant que les orques signalés par la patrouille n'attaquent le campement des PJ.

Durant cette attaque, considérez que Tibor et Tibur éliminent un orque par tour à eux deux. Cette rencontre n'est pas très difficile pour les PJ, mais mieux vaut qu'ils restent en forme pour la suite du périple...

Tous ces orques sont des maraudeurs ayant survécu aux récentes batailles qui ont eu lieu dans la région. Ils n'ont que très peu de trésors et sont à la recherche d'une cache sûre. Ils sont relativement désespérés et ils ne chercheront pas à se faire tuer. Si la moitié d'entre eux est tuée ou s'ils n'ont plus de leader (le chef et les orques noirs ont été éliminés), ils fuient automatiquement.

Jour 3-5

Les trois jours qui suivent qui suivent cette mauvaise rencontre se passent sans problème. Le cinquième jour, les PJ établissent le campement près d'une rivière, un peu en contre-haut de la vallée qu'elle a creusé, caché en lisière de forêt.

Jour 6 - Matin

Le lendemain à l'aube, alors que le groupe est sur le point de se réveiller, si un garde est posté, il remarque un géant qui s'approche. Il vient de l'Est et descend dans la vallée, de l'autre coté de la rivière. Si les personnages ne font rien de spécial pour être vus, le géant ne les voit pas : il va à la rivière pour boire, la traverse, remonte dans leur direction, mais passe sans remarquer leur campement.

Haut de presque 3 mètres 50, cette créature est terrifiante. Massif, le géant ressemble à un humain primitif et stupide. Il est vêtu de peaux de bêtes et utilise un petit tronc d'arbre en guise de massue. Il porte en bandoulière un sac qui n'est autre que la peau entière d'une vache ! Son poids est formidable et chacun de ses pas fait résonner le sol à la ronde. Les muscles apparents de ses bras et de ses jambes sont tout simplement énormes ! L'impression de puissance qui se dégage de cette monstruosité est colossale.

Orques (12)

NC ½

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée +2 **DM** 1d8+1

Orques noirs (2)

NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 15 **Init** 10

Cimeterre large +4 **DM** 1d8+3

Chef orque

NC 2

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 35 **Init** 10

Cimeterre large +6 **DM** 1d8+5

Le géant est un adversaire formidable, mais, comme celui-ci est encore blessé de son combat contre les bandits, et avec l'aide des deux frères, les PJ ont une chance de le vaincre. Considérez que Tibor et Tibur lui infligent au total 5 points de DM par tour.

Si les personnages examinent son cadavre, ils peuvent constater qu'il était déjà blessé avant de les affronter (test d'INT difficulté 10). L'objectif est de faire réaliser aux PJ la puissance des géants et l'impact que pourrait avoir un bataillon de ces créatures dans une bataille rangée.

Jour 6 - Nuit

Le sixième jour, les PJ campent le soir dans les collines. Ils sont arrivés en bordure de la Principauté. Les frères Tendre-Pied annoncent qu'ils quittent les PJ le lendemain.

Vers minuit, le personnage de garde remarque un mouvement furtif en aval à 300 m au plus. Une bande de cavaliers profite de la nuit pour passer des Marches du Piémont à la Principauté. Ils font tout pour être discrets et masquent leurs traces. Un personnage qui voit dans le noir (un elfe en particulier, sous la lumière des étoiles) peut facilement identifier les cavaliers comme étant des bandits ou des mercenaires. Ils parlent entre eux et ont l'air énervés.

Il n'est pas difficile de s'approcher un peu pour espionner leurs conversations [test de DEX (discrétion) difficulté 10]. Ils parlent de la perte d'un des leurs et d'une des quatre cassettes (celle transportée par le géant). Ils parlent également d'un certain Sifmo qui ne sera pas content de cette perte. Les bandits semblent le craindre énormément. Si les PJ se montrent, les onze bandits fuient immédiatement en direction de leur repaire qui se trouve à une demi-journée de cheval de là, dans la forêt. Il sera très difficile aux PJ de les suivre [Sagesse (Pister) difficulté 20], car ces personnages font tout pour semer leurs éventuels poursuivants.

Le lendemain, les deux halfelins quittent le groupe, non sans leur avoir indiqué le plus proche village, Falk, à une journée au Sud-Est et son auberge tenue par un halfelin (le Chat Ventru et son patron Jack Longuepipe). Les PJ ont un choix à faire. Soit ils poursuivent les bandits, ce qui risque de les retarder considérablement, soit ils reprennent leur route.

Sur la trace des bandits

Même si les PJ retrouvent leur trace, poursuivre les bandits ne se fait pas sans mal. La progression est lente et pénible. Les PJ suivent une piste qui les mène vers le Nord-ouest dans la forêt de Hautesylve quand ils tombent sur une zone bien dégagée. Un examen attentif de cet endroit révèle que les bandits y ont mis pied à terre et que leurs traces disparaissent ensuite. Les PJ ne sont plus loin du repaire. Les bandits ont pris grand soin de dissimuler leurs traces avant de s'y rendre. Pour trouver le repaire, il faut réussir un nouveau test de SAG (pister) difficulté 25. Un test peut être réalisé chaque heure par un seul personnage du groupe (mais avec les bonus de coopération : +2 par test difficulté 10 réussi, voir *CO Fantasy* p.69).

Après des heures de recherches, les bandits sont trahis par leurs chevaux. Leur repaire se situe dans une ruine délabrée cachée dans la végétation. Les brigands qui vivent là font partie d'une organisation de faux monnayeurs. Ils ont été recrutés par un certain Sifmo. Ce personnage a

Géant des collines

NC 5, taille énorme, créature humanoïde

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +7 **INT** -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 18 **PV** *60* (RD 2) **Init** 10

Massue +10 **DM** 2d6+9
Lancer de rocher (20m) +6 DM 1d6+6

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 18 ou être *Renversée*. La créature retranche 3 à tous les DM subis (RD 3).

Équipement : Un grand sac de peau contenant une épée longue, le cadavre d'un bandit humain, une cassette contenant 500 pièces d'argent des Marches du Piémont et un tonnelet de bon vin

Manahim, chef brigand

NC 2, demi-elfe

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée courte +6 **DM** 1d6+5
Arc (30m) +5 **DM** 1d6+2

Équipement : 3 dagues de jets, épée courte +1, vêtements sombres, potion de Soin modérés *(2d8 + Niv)*, 25 po, 12 pa et un rubis de 500 pa, bague en agate de 50 pa représentant un serpent qui se mord la queue.

Brigand (10)

NC 1/2, créature humanoïde

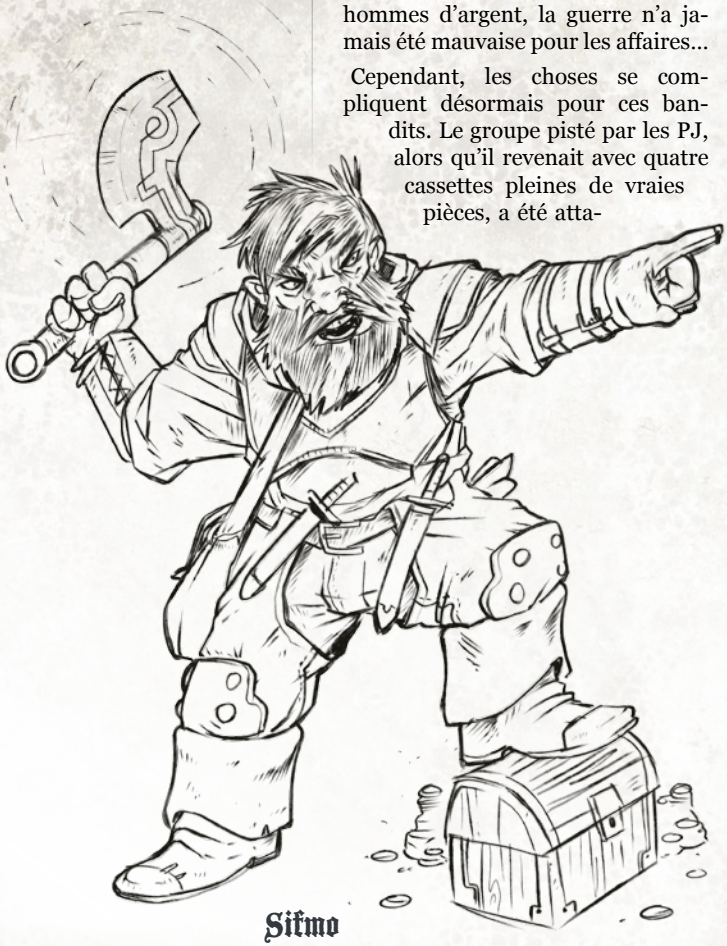
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée longue +2 **DM** 1d8+1
Arc (30m) +2 **DM** 1d6

parfaitement saisi l'opportunité que représentait la guerre pour écouler de fausses pièces. Les autorités sont accaparées par des questions militaires prioritaires. Tous les trois mois, l'un d'entre eux, en général Manahim, va à Monastir et y prend livraison de quelques cassettes de fausse monnaie. Leur travail est ensuite d'écouler ces pièces comme bon leur semble en récupérant au minimum 250 pa, qu'ils reversent ensuite à Sifmo. Le surplus est pour eux. Ces affaires très profitables durent depuis huit mois. À quelque chose malheur est bon et, pour les hommes d'argent, la guerre n'a jamais été mauvaise pour les affaires...

Cependant, les choses se compliquent désormais pour ces bandits. Le groupe pisté par les PJ, alors qu'il revenait avec quatre cassettes pleines de vraies pièces, a été attaqué par un géant. La perte d'une caisse leur a collé un sale coup au moral car ils savent que Sifmo exigera d'être payé. Actuellement, ils n'ont pas assez pour payer le patron et ils ne savent pas trop comment faire pour trouver les 175 pa qui leur manquent.



Sifmo

1. Sentinelle : À chacun de ces endroits se tient une sentinelle. Toutes sonneront l'alerte dès que possible.

2. Écurie : Cette ancienne bâtisse est le refuge des chevaux de la bande. Il y a en tout douze chevaux de selle.

3. Grande tente : Une grande toile de tente a été tirée entre deux pans de mur à cet endroit. Cet abri de fortune sert de dortoir aux bandits. Il y a douze couches au total. Trois brigands dorment là.

4. Feu de camp : Quatre brigands sont affairés à faire rôtir des lapins autour du feu.

5. Maison en ruine : Cette vieille maison sert de quartier au chef des brigands, qui fait également office de trésorier pour le groupe. Cette pièce est meublée de façon très sommaire avec un lit, une table de fortune et quelques chaises. Un escalier descend à la cave.

Le trésor de la bande est gardé par Manahim dans une cache secrète sous son lit. Il y a là trois cassettes destinées à Sifmo (825 pa en tout, des vrais pièces), une cassette contenant le trésor de la bande, soit 34 po et une cassette contenant un reste de fausses pièces (75 pa). En cas d'attaque, Manahim fera tout pour ne pas être pris. Il sait ce qu'il risque. S'il le peut, il attend que les PJ soient partis pour aller dans sa chambre récupérer les pièces dues à Sifmo et le trésor de la bande. Si les PJ les ont découvertes, il quitte la région sans attendre.



6. Puits

7. Réserve de nourriture

Une fois le problème des brigands réglé, les PJ mettent une journée pour rejoindre la frontière, puis une autre encore pour rejoindre le village de pêcheur (*cf.* Poursuite du chemin). Ils pourront alors poursuivre leur voyage vers Monastir.

Falk (500h.)

Un jour après avoir franchi la frontière, le groupe arrive au village de Falk comme cela leur a été indiqué par Tibor. S'ils se rendent à l'auberge du Chat Ventru de la part de Tibor et Tibur, ils sont accueillis à bras ouverts par Jack Longuepipe et son équipe. L'arrivée des PJ est un événement notoire et, le soir même, une gigantesque fête est organisée : danse, boissons et plats de lapin géant, l'animal typique du coin ! Des réjouissances à en oublier les terribles événements du moment.

Lors de cette fête, les PJ rencontrent Bill Bilibon, le halfelin chef du village. C'est l'occasion pour lui de leur demander s'ils ne veulent pas accompagner la caravane qui doit partir le lendemain vers Monastir afin d'y être pour le début du festival d'été (idéalement le 21 juin). Il est prêt à payer les PJ pour cette lourde mission : 1 pa par jour par personne. Il fera tout pour que les PJ acceptent, même s'il doit les faire boire.

Lapin géant : Le lapin géant de Falk est un très gros lapin, de la taille d'un chien ordinaire, c'est-à-dire presque aussi gros qu'un halfelin ! Toutefois, il ne pèse jamais plus de vingt kilos. Les PJ pourront avoir la chance d'en croiser un au loin [test de SAG (perception) difficulté 20] pendant leur marche vers le village. Les villageois les élèvent pour leur viande.

Départ : Le lendemain, une caravane composée de 15 chariots de lapin séché ou en salaison et forte de 31 halfelins (dont Bill Bilibon) part pour Monastir avec les PJ comme escorte. Si les PJ ont refusé, tant pis pour eux. Ils gagnent un jour sur le trajet, mais ne profitent pas du repos accordé par le transport en chariot ni des bons petits plats concoctés par les halfelins !

III - Monastir

Monastir est une grande ville presque aussi peuplée que Piémont, la capitale des Marches du même nom (20 000 h. Valeur marchande de 2 000 po max.). Elle partage de nombreux points communs avec Benastir, sa rivale et sœur jumelle de la Principauté d'Arly. Si Benastir signifie « *citée bénie* » et abrite des temples de toutes les religions et une grande concentration de prêtres, Monastir est la cité du Monastère, un ordre monastique qui défend les lettres et les livres.

La cité est dirigée par le **Chancelier Storkwelt**, nommé par le **Margrave Uther Anthrédal du Piémont** (Comte et Souverain des Marches du Piémont). C'est un homme mou et plutôt sympathique qui dirige sa ville sans grande conviction. Ce qui explique sans doute l'ampleur qu'a pris le trafic de fausse monnaie depuis quelques mois. Une petite inflation a déjà commencé à se faire sentir en raison de cette monnaie de singe. Les rumeurs des conflits alentours et des premières batailles aggravent la situation et la déstabilisation financière de la région attise les tensions et les inquiétudes des gens. Si le pays devait se défendre ou prêter main forte à ses voisins, il vaudrait mieux que le climat se soit grandement apaisé de ce point de vue-là. Le Chancelier réside au palais du Margrave dans la « *petite suite* », la grande étant réservée au Comte des Marches lors de ses visites à la ville.

Franchir les portes

Cinq jours après avoir quitté Falk, vers 13 heures, la caravane arrive sans encombre aux portes Nord de Monastir où elle est fouillée de fond en comble. Les gardes de la ville cherchent des fausses pièces d'argent... Avec à leur disposition seulement deux morceaux d'ambre. Le même contrôle étant effectué à chaque porte de la ville, cela représente tout de même 500 pa d'ambre ! Bref, le contrôle provoque un embouteillage monstre. Les gens crient au scandale et se bousculent et, le boulot des gardes n'étant pas toujours efficace, certains passent forcément entre les mailles du filet. Procédez à une scène équivalente si les PJ n'ont pas accompagné la caravane et sont donc arrivés un jour plus tôt.

Ce n'est donc que le soir que l'équipée est enfin autorisée à entrer dans la ville. Les gardes ne manquent pas de signifier aux PJ, calmement mais très fermement, qu'il est interdit de montrer ses armes dans la cité. Ils prennent d'ailleurs leur nom et consignent leur description et équipement sur un grand cahier. Les PJ peuvent conserver leurs armes, mais cela doit être fait de façon dis-

crète, afin de ne pas effrayer les bons citoyens. Monastir est une ville de lettres avec une longue tradition de paix à l'intérieur de ses murs. Une dague ou un bâton ne posent aucun problème, une autre arme à une main devrait être portée sous un long manteau et être pacifiée par un cordon (un tour complet pour être dégainée), les armes à 2 mains sont à proscrire et doivent être empaquetées.

Une fois entré, Bill Bilibon conseille La Perche Dorée comme auberge pour les PJ. Lui et les siens logeront chez des amis ou dans leurs familles.

Fausses pièces (bis)

Lors de la fouille pour entrer en ville, si les PJ ont sur eux des fausses pièces en grand nombre (les 75 pa du camp des bandits), il va falloir s'en expliquer et être convaincant ! Bien entendu, si les personnages viennent parler spontanément aux gardes de leur découverte (pour peu qu'ils aient testé les pièces trouvées chez les brigands), on les croit beaucoup plus facilement. Dans tous les cas, ils finissent au guet, où le Capitaine Angus les interroge longuement.

S'ils se sont fait prendre avec les pièces, ils risquent de passer quelques jours en geôle, le temps que leur version des fait soit vérifiée et qu'un messager parvienne de la Principauté pour confirmer leur statut de Héros de Clairval (et de Twemby). Cela leur fera rater le festival (voir marge) et les échanges probables de pièces entre bandits.

La Perche Dorée

La Perche Dorée est une auberge sympathique tenue par un homme affable répondant au nom de Tromveld. La clientèle de l'auberge est constituée essentiellement de marchands et de personnes de passages. Ceux-là occupent en général une chambre. Sinon, des pêcheurs et des journaliers constituent les piliers de bar. Comme elle est proche de la citadelle de la ville, de nombreux miliciens la fréquentent souvent (et même Angus, le capitaine). Les PJ seront reçus comme des princes par Tromveld et ses hôtesses, et ses meilleures chambres seront mises à leur disposition pour 1 pa par jour en pension complète, ce qui est somme toute un prix très raisonnable. Tromveld insistera pour être payé en cuivre et non en argent. Si les PJ s'enquièrent auprès de Tromveld au sujet d'un certain Nestor Boldengip, il leur dit qu'il le connaît de nom et leur indique sa maison dans le quartier gnome de la ville.

Nestor Boldengip

La rencontre avec Nestor est des plus plaisantes. Dès qu'il se rend compte que les personnes qu'il a devant lui sont des amis de son cousin, suite à la lecture du message du Graf de Twemby, il leur offre des tonnes de gâteaux tous plus délicieux les uns que les autres. Si on lui demande s'il saurait où trouver un sage, Nestor avoue n'en connaître aucun personnellement, mais il peut se renseigner. Il demande alors aux PJ de revenir le voir le lendemain en fin d'après midi pour le goûter. Les personnages ont donc une journée pour visiter un peu la ville. Le lendemain, Nestor leur parle d'un sage qui se nomme Emarin Grisant. C'est d'après



Nestor

Le festival d'été

Le festival est l'occasion de faire la fête pendant trois jours, mais aussi une aubaine pour le commerce. De nombreux spectacles de rue sont organisés et les habitants de Monastir sont friands de poésie, de chant et de danse. Pendant toute la durée du festival, un barde peut gagner trois fois plus d'argent grâce à son art qu'en temps normal : compter un nombre de pa égal au résultat d'un test de CHA (spectacle/art/musique) pour une journée de représentation, soit une petite fortune ! Pour une unique représentation, convertissez cette somme en pc.

Le dernier soir, une grande cavalcade costumée a lieu entre la Grand'Place et le Monastère. C'est l'occasion idéale pour les faux monnayeurs pour passer les portes de la ville sans risquer d'être importunés ou fouillés !

Les cerises divines

Nestor est un pâtissier hors pair. Laissez votre imagination divaguer pour décrire ses créations fabuleuses. Mais sa spécialité et sa réputation vient du travail qu'il produit avec des cerises exceptionnelles. Fruits confits, alcool, confiture, nappages, coulis… Absolument irréels ! Les cerises lui sont livrées par un certain Prosper Tastefarine, un vieil halfelin qui se prétend clerc d'une divinité oubliée, Basile le gourmand. Nestor s'est assuré l'exclusivité sur la petite production du vieux Prosper. Quelques anciens cacochymes en ville prétendent que, dans sa jeunesse, le vieil halfelin a été un grand aventurier, un tueur de géants. Personne ne les prend au sérieux, mais Nestor a un jour croisé un archer elfe très impressionnant en train de prendre le thé chez Prosper…

ce qu'on lui a dit une personne très savante et bien aimable. Il leur donne alors l'adresse du sage, celui-ci vit dans une villa à l'Ouest des jardins de Monastir. Il ne sait rien de plus. Sans que les PJ ne s'en doutent, ils sont sur le point de se confronter avec la bande de faux monnayeurs qui empoisonne la vie des Marches du Piémont depuis presque un an.

Lieux importants

Grand' place

Officiellement nommée Place de la Paix, la place comporte un monument majestueux de presque dix mètres de hauteur, adossé à la rivière Lorme. Perchés sur un socle de trois mètres, dos à dos, deux guerriers de pierre semblent prêts à se défendre contre le reste du monde. Il s'agit du Prince Alexandar d'Arly et du Margrave Remus du Piémont. La statue, vieille de trois siècles, commémore le traité de paix entre les deux nations et marque l'an zéro du calendrier humain.

C'est là que le festival bat son plein : artistes, saltimbanques et marchands envahissent la place, ainsi que toutes les rues adjacentes à partir de midi et jusqu'à tard dans la nuit. La fête est bon enfant et fortement patrouillée. Quelqu'un qui porte une arme de façon ostensible est arrêté, il doit payer une amende et l'arme est confisquée sur-le-champ. Bien entendu, cela ne met pas à l'abri des pickpockets (une chance sur 1d6 à chaque passage ou par heure, test de SAG difficulté 20 pour repérer le voleur).

Le monastère

Le monastère est un immense parc situé à l'extérieur de la cité, où sont disséminés des dizaines de pavillons, de salles d'entraînement (de simples cours pavées) et de cellules de méditation. Les maîtres y enseignent de façon totalement informelle à tous ceux qui le souhaitent. Ils vivent d'offrande et de charité.

Cet ordre fut créé pour protéger le savoir, les lettres et les érudits. Saint Môn, prêtre de Solar, développa une technique unique de méditation transcendantale et de combat à mains nues pour permettre aux lettrés de se défendre sans avoir recours aux armes des guerriers.

Ces techniques sont toujours enseignées et des jeunes gens du monde entier viennent en percer les secrets par un long et rigoureux entraînement. Même s'il n'est pas issu de cet ordre, tout personnage du profil de moine pourra venir s'entraîner ici,

notamment pour tirer profit de l'expérience gagnée et passer au niveau suivant.

Les moines accueillent volontiers tous les membres d'autres ordres qui pratiquent le combat et la recherche de la connaissance. Si un personnage moine passe une journée complète à s'entraîner au monastère, il obtient un bonus de +1 à tous ses tests de d20 pour les prochains 1d6 jours.

Les moines de l'ordre de Saint Môn remplacent une des Voies du profil de moine de leur choix par la Voie de l'érudit (*CO Fantasy* p.153).

La grande bibliothèque

Monastir est connue partout dans les terres d'Osgild pour être le centre des lettres, en particulier grâce à son immense bibliothèque qui date de la fondation de l'empire. Hélas, la bibliothèque a brûlé lors des âges sombres, il y a cinq siècles. Les ouvrages les plus anciens ont donc rarement plus de quatre siècles, ce qui est insuffisant pour les recherches que mènent les PJ.

Le bâtiment est immense, une vaste coupole haute de cinq étages, tous couverts de livres, d'où rayonnent douze longs halls, eux aussi tapissés de bibliothèques sur deux étages. Vu du ciel, la forme de la bibliothèque rappelle un soleil, en hommage à Solar, le dieu du savoir. La bibliothèque est protégée et entretenue par les moines de l'ordre de Saint Môn.





Kroril le prêtre obtient enfin de Celcius le moine-bibliothéquaire l'ouvrage qu'il cherchait depuis trois heures dans les rayons de la grande bibliothèque de Monastir...

Un personnage qui veut entreprendre des recherches doit payer 5 pa pour entrer chaque demi-journée (la bibliothèque ferme ses portes le midi). Chaque demi-journée de recherche, un personnage peut faire un test d'INT difficulté 15. En cas de réussite, il trouve un des renseignements ci-dessous tiré au hasard. Si le dé indique un renseignement que les personnages ont déjà obtenu, ils ne trouvent rien d'autre pour cette fois. Cela signifie que plus les PJ ont déjà trouvé d'information, plus il devient difficile de trouver de nouveaux indices. Lorsque les PJ ont trouvé trois informations, ils ne trouvent rien de plus.

Attention, notez les informations manquantes, elles leurs seront données par Emarin lorsqu'ils l'interrogeront dans le prochain scénario.

1. Anathazerïn était la capitale du Royaume elfe, il a environ 3 000 ans. Elle fut abandonnée et perdue au cours d'une guerre. Sa localisation est totalement inconnue.

2. Les elfes dominaient les terres du Mitan avant la fondation de l'empire d'Osgild. Nains et elfes étaient en guerre contre des non-humains lorsque les hommes commencèrent leur expansion. À cette occasion, les peuples anciens perdirent une

bonne partie de leur territoire au profit des humains. Mais c'est aussi grâce à l'empire que les armées qui assiégeaient elfes et nains furent renvoyées sous terre ou au plus profond des montagnes les plus inhospitalières.

3. Elfe d'airain est le nom donné aux gardes de la Reine du royaume de Hautesylve. Il semble que, à une époque antique, ce titre ne désignait qu'une seule personne. Le dernier titulaire de cette fonction se nommait Farendil, protecteur de la reine Numaëlle. Rien n'est connu de son destin.

4. Il existait effectivement un objet elfique légendaire de grande puissance appelé l'Einistar, qui avait la forme d'un gantelet. Il date de l'époque où la civilisation elfique était à son apogée. Il était semble-t-il porté par l'Elfe d'Airain.

5. Les hauts elfes d'avant l'empire avaient installé leur capitale dans les Serres du Monde. Cela fut pris pour une provocation par les nains et une guerre éclata. De là daterait la rancune séculaire des nains envers les elfes. Un nain ou un elfe originaire des Terres d'Osgild est incapable de confirmer cette information. De tout façon, ce sont des choses dont on ne parle pas et encore moins avec des étrangers.

6. Les légendes elfiques font allusions à un lieu dans les montagnes où le dernier roi des elfes (Drinzar Vent d'étoiles) aurait péri. Depuis, la dynastie est transmise par des reines. L'endroit renfermerait encore des trésors incommensurables.

Ces différents renseignements sont un premier pas, mais ils ne donnent aucun indice sur la localisation d'Anathazerïn ni sur le moyen de trouver la cité. Certains peuvent même soulever plus de questions qu'ils n'offrent de réponse. Cela est voulu, n'en dites pas plus aux joueurs, chaque chose en son temps…

Autres sujets : Les personnages peuvent aussi profiter de la grande bibliothèque pour faire des recherches sur d'autres sujets. Voici quelques exemples :

Identifier le métal noir (Gor'N'Dar) de la dague sacrificielle de Grundush dans le scénario précédent et apprendre qu'il est fabriqué par des elfes des profondeurs, les maléfiques drows (difficulté 15).

Faire des recherches sur Emarin Grisant : Ils peuvent apprendre qu'il s'agit d'un érudit de grand renom connu pour avoir une bibliothèque personnelle d'ouvrages rares. Emarin est spécialiste dans deux domaines distincts. L'alchimie et les artefacts anciens (difficulté 10).

Le Pic d'Andalf : Si les PJ ont trouvé le message d'Emarin (voir plus loin dans ce scénario), ils peuvent souhaiter se renseigner sur le lieu (difficulté 10). Outre sa localisation située près du village de Valpir, les PJ apprennent que le sanctuaire du pic d'Andalf serait dédié à Omouros, dieu de l'Air et des Cieux. Des prêtres ont longtemps occupé l'endroit, qui fut abandonné il y a environ trois siècles.

Si le PJ réussit un test de recherche difficulté 20, donnez-lui une carte du sanctuaire du pic d'Andalf : il peut toutefois y avoir quelques erreurs et les pièces cachées par des passages secrets n'apparaissent pas.

L'académie de magie

Les sages étant accueillis avec bienveillance, l'académie de magie des Marches du Piémont s'est naturellement installée dans la ville de l'érudition. Il existe toutefois deux autres

Celcius, bibliothécaire

Celcius est un moine-bibliothécaire typique : il protège la grande bibliothèque et va chercher les livres en hauteur pour les lecteurs. Il ne parle quasiment jamais, au point que l'ont peut se demander s'il a fait vœu de silence. Il se déplace avec grâce, souplesse, vitesse et en silence. Le ballet des moines dans la bibliothèque vaut à lui seul la visite du lieu. Les moines grimpent à main nue le long des bibliothèques pour rejoindre de petites plate-formes parfois jusqu'à dix mètre de hauteur. Ils transportent de volumineux volumes de cuir sans jamais chuter. Certains entrent même parfois en lévitation !
Celcius est un Moine de niveau 4 (Voie du vent rang 3). Ce type de PNJ pourrait faire une recrue de choix si un PJ venait à mourir et devait être remplacé.

académies concurrentes situées à Ferrance (Principauté d'Arly) et à Illistar (à l'extrême Est).

L'académie est construite selon la forme de sept enceintes concentriques. La première peut être franchie moyennant une pièce d'argent, elle permet d'accéder à l'administration et de prendre rendez-vous ou de rencontrer un magicien de l'académie pour louer ses services (bénéficier d'un sort). Les suivantes ne peuvent être franchies que par les lanceurs de sorts. Un rapide test est suffisant pour déterminer la qualité du personnage : il lui est demandé de lancer un sort de magie profane « *à blanc* » devant un examinateur en échange d'un laissez-passer qui correspond au rang du sort présenté. Un sort de rang 1 permet de franchir la deuxième enceinte, un sort de rang 2, la troisième, etc. Chaque enceinte comprend son lot de bâtiments, qui abritent les élèves, les mages de passages et les membres de l'académie. La septième enceinte est en réalité une grande tour de magie qui est réservée aux maîtres de l'académie (tous d'un niveau supérieur à 12).

Le but de l'académie est de promouvoir la magie, découvrir les jeunes doués pour le grand art et les former à l'utiliser avec discernement. L'institution est très conservatrice et suit des règles anciennes. En fait, depuis des siècles, elle périclite…

Fausse monnaie : Moyennant finance (10 pa), un personnage pourra obtenir une consultation auprès d'un mage (Boldirion le splendide, expert en alchimie). Celui-ci peut lui indiquer que la fausse monnaie est effectivement produite par magie à l'aide d'un sortilège d'*Or des fous*. Ce sort est un enchantement rare que peu de personnes connaissent. Mais il s'agit d'une version unique et modifiée du sort, car la fausse monnaie n'irradie pas la magie et elle est aussi insensible à la dissipation de la magie. Enfin, elle garde ses propriétés de façon permanente à moins que le métal ne soit fondu : dans ce cas seulement, il redevient du fer ordinaire.

Il est hors de question que l'académie fournisse une liste des magiciens ayant connaissance de ce sort ! Cette question met d'ailleurs fin à l'entrevue.

Emarin Grisant

Il y a un peu plus de deux ans, le très respectable sage Emarin Grisant se rend compte de la présence de vers de livre dans sa bibliothèque. Alarmé, il fait de suite appel au service d'un prêtre d'Arcanna (déesse de la magie) pour protéger ses ouvrages, mais les dégâts sont déjà considérables. Ne pouvant se résoudre à laisser tels quels ses précieux volumes, Emarin décide de louer les services d'une sorte d'homme à tout faire à qui il donne carte blanche pour racheter et négocier en son nom des copies ou des originaux des ouvrages les plus atteints. Pour ceci, il s'adresse à un dénommé Amarange le Bel, un voyageur connu pour sa verve et son érudition.

Pendant près d'une année, Amarange se fait le messager d'Emarin et, grâce à lui, le sage peut récupérer la quasi-totalité de sa collection. Emarin n'a jamais demandé d'où venaient les livres, ravi et, comme tout collectionneur, un peu obsédé par ses précieux. Ce fut certainement sa plus grande erreur. En effet, si quelques-uns ont bien été achetés dans les règles, la grande majorité a été volée à des collectionneurs dont certains sont passés de vie à trépas.

Amarange est tout sauf un tendre et le vieux sage s'en rend compte quand celui-ci demande à être payé.

La somme qu'Amarange demande se monte à 30 000 pa. Emarin proteste, mais Amarange lui annonce la vérité sur la récupération de certains livres. Le vieux sage blêmit en entendant les faits et il comprend alors que sa situation est sans issue. D'une certaine façon, il est coupable d'avoir commandité ces crimes et ça ne servirait à rien de dénoncer Amarange. Il doit payer ou mourir.

Emarin est loin de posséder une telle fortune, mais Amarange ne le sait pas. La seule possibilité pour réunir les 30 000 pa que lui réclame son « *associé* » est de vendre une partie des ses livres. Mais il s'y refuse. Il décide alors de payer Amarange avec de l'*Or des fous*, croyant naïvement que celui-ci ne s'en rendra jamais compte. Il a tort. Certes, au début, le subterfuge fonctionne mais, un jour, Amarange réalise la supercherie.

Contrairement à ce qu'aurait pensé Emarin, Amarange n'en est pas trop fâché. Il est même plutôt curieux. Amarange fait chanter Emarin : soit le vieux sage accepte de travailler pour lui, soit il le dénonce à la garde avec toutes les preuves nécessaires pour le faire enfermer pour le restant de ses jours. Emarin, pris au piège, cède sans trop de résistance. Très rapidement après, Emarin est conduit en lieu sûr au Sanctuaire d'Andalf, une ruine dans les monts Ogredent et, sous bonne garde, il se met à produire des fausses pièces pour son « *maître* ». Pendant ce temps, les meilleurs hommes de la bande d'Amarange s'installent à Monastir et entreprennent d'y monter un réseau de contacts pour pouvoir écouler les fausses pièces.

Pendant des périodes d'affluence comme celles du festival, les contacts entrent dans la ville, prennent possession des fausses pièces, puis la quittent en profitant de la cohue. Au festival suivant, ils reviennent avec de vraies pièces et reçoivent une autre quantité de fausses pièces, etc. Ce manège dure depuis plus de huit mois. Et, décidément, tout sourit à Amarange puisque les récentes attaques des orques sur les contrées voisines lui offrent un terrain de jeu idéal pour refourguer aux alentours sa production sans trop de problème.

Premier contact

La maison du sage se trouve dans un des plus beaux quartiers de Monastir, dans les Jardins de la ville. La villa du Sage est une planque de premier ordre pour les faux monnayeurs et les PJ risquent bien de déranger.

Lorsque les PJ actionnent la cloche à l'entrée, c'est Ismaël qui vient ouvrir le judas. Il demande aux PJ qui ils sont et ce qu'ils veulent. Lorsqu'ils annoncent vouloir voir le sage, Ismaël répond « *Le sage n'accorde plus de consultations, il n'a pas le temps. Désolé, mais il ne reçoit personne !* ». Et il referme.

Si les PJ insistent et sonnent encore, le ton monte et Ismaël les menace d'appeler la garde (ce qu'il ne fera pas !). Au pire, il retire la corde à l'intérieur et les PJ ne peuvent plus sonner la cloche…

Enquête

Parler aux voisins : Une enquête rapide auprès du voisinage (et quelques tests de CHA difficulté 10 à 15 selon le prétexte inventé par les joueurs) permet d'apprendre le singulier changement d'attitude du sage depuis quelques mois. Seuls ses deux serviteurs (Julius et Annita) et son majordome (Ismaël) se montrent et la porte de la propriété est toujours fermée.

Emarin manque toutes les réunions du comité de quartier dont il est un des membres les plus en vue. Certains sont venus voir s'il allait bien et son nouveau majordome, Ismaël, les a toujours rassurés sur son état de santé, insistant calmement, mais fermement sur le fait que le sage ne veux pas être dérangé. Bref, tous les curieux sont repoussés. Des chiens ont même été mis dans le parc la nuit pour dissuader les curieux. Cette nouvelle attitude du sage déçoit énormément les gens de son quartier et de son voisinage. Toutefois, par respect pour lui et pour sa vie privée, ils ne vont pas plus loin. Le sage ne veut simplement pas être dérangé, mais il est là, c'est certain ! Sinon, pourquoi des gens seraient-ils venus le consulter au festival dernier ?

Planquer : Observer discrètement la maison n'est pas forcément une chose facile. Il faut commencer par trouver un point de vue direct mais discret. En effet, si un personnage se contente de se poster sur la place en observant la maison, il se fait très rapidement repérer par les bandits. Dans ce cas, trois d'entre eux viennent « *s'occuper de son cas* » à la tombée de la nuit (Julius, Urmagh et Ismaël).

Pour être plus discrets, deux solutions simples s'offrent aux PJ

Le classique déguisement de mendiant (test de CHA difficulté 10 pour être crédible). Chaque demi-journée, le personnage a deux chances sur un d6 (1-2 sur le d6) de se faire déloger par la garde. Dès la seconde fois, il est bon pour une rossée (1d6 DM). La troisième, il fait de plus un tour en geôle pendant deux jours sans manger !

Se planquer dans un arbre dans les jardins tout proches, assez haut pour voir l'entrée de la bâtisse (test de DEX difficulté 10 pour grimper dans l'arbre). Chaque demi-journée, le personnage doit réussir un test de DEX difficulté 10 ou se faire repérer par les bandits. Dans ce cas, comme précédemment, les bandits viennent « *s'occuper de son cas* » à trois…

Planquer à plusieurs revient à se faire repérer quasi-automatiquement à moins de choisir des moyens différents (par exemple, un mendiant et un personnage dans un arbre).

Indices : Au final, l'observation des allées et venues au sein de la maison peut permettre aux PJ de remarquer les faits suivants :

La maison du sage possède un étage et est située dans un parc boisé et clos par des murs de 2,5 m de haut,

Des chiens de garde sont lâchés la nuit dans le parc et rentrés au matin,

Aucun visiteur n'est accepté (sauf si les PJ attendent assez longtemps pour que des contacts arrivent pour prendre livraison des fausses pièces le dernier jour du festival, juste avant la cavalcade),

Au moins trois personnes vivent dans cette maison,

Le sage n'est jamais visible.

Tous ces faits doivent faire penser aux PJ que quelque chose ne va pas et que le sage est très certainement retenu en otage dans sa propre demeure. Deux possibilités s'offrent alors à eux : agir seuls et risquer d'avoir à répondre de leurs actions devant les autorités si les choses tournent mal ou faire part de leurs doutes au guet. Cette solution est de loin la meilleure.

Julius : Si les PJ ont de la chance (une chance sur le d6 chaque demi-journée), Julius sort de la villa. Ce peut être l'occasion d'essayer de lui parler. Il semble très mal à l'aise,

mais, après tout, cela peut venir du fait qu'il a déserté l'armée de la Principauté. De toute façon, dans les marches du Piémont, il n'a plus rien à craindre. Il explique aux PJ qu'il a été engagé au service du sage comme coursier et garde. Il est hors de question pour lui d'aider les PJ à entrer, aussi il les assure que le sage va bien, mais ne reçoit personne. Un test de SAG difficulté 15 permet de trouver qu'il semble bien nerveux, une réussite sur un seuil de 20 amène son interlocuteur à penser qu'il ment.

Si les PJ font pression sur Julius avec succès (il faut carrément lui cogner dessus ou réussir un test de CHA (Intimidation) difficulté 20), il leur avoue la vérité et fait mine de coopérer. S'il a l'occasion de retourner à la maison, en prétextant que les autres vont s'inquiéter de son absence s'il n'y retourne pas rapidement, il préviendra ses associés et mènera les PJ dans un piège…

Contacter la garde : Si les PJ vont à la citadelle, siège de la garde, ils sont mis en relation avec le Capitaine Angus, un habitué de la Perche Dorée où ils peuvent l'avoir déjà rencontré. Celui-ci écoute avec attention les PJ puis leur dit qu'une visite a déjà été faite chez le sage, mais que ses hommes n'y ont rien trouvé de louche. Il est d'accord pour reconnaître qu'il y a des choses troublantes dans leur histoire, mais répond que le maximum a déjà été fait. Sans preuve, il ne peut pas engager ses hommes, qui sont déjà bien occupés par ailleurs en cette période de festival. Si les PJ insistent et que leur leader réussit un test de CHA difficulté 15, le sergent prendra sur lui de donner aux personnages l'autorisation écrite de « *pouvoir porter des armes en ville de 17h00 à 6h00 et de procéder à une enquête approfondie chez le sieur Emarin Grisant dont on craint la disparition* ». Ce document légitime toute action sur la villa du sage tant qu'il n'y a pas de mort hors cas de légitime défense.

La villa

Cette maison ne possède aucun mur mitoyen avec d'autres bâtisses. Le portail de la maison donne sur une petite place qui termine une rue en cul-de-sac. On peut également accéder à cette placette par deux escaliers venant l'un des jardins, l'autre d'une ruelle voisine. Une fontaine se trouve au centre de cette petite place à l'apparence, de jour comme de nuit, bien tranquille.

1. Portail et parc

La porte d'entrée de la propriété est faite de bois massif. Elle est haute de 2,5 m et percée d'un judas à hauteur d'homme. Cette porte n'est ouverte que de temps à autre lorsque les serviteurs du sage sortent pour faire des provisions ou quand ils reçoivent la visite de leurs contacts. Devant l'entrée, une corde actionne une petite cloche située de l'autre coté de la porte, cela permet aux visiteurs de signaler leur présence.

Juste derrière cette entrée massive, une allée de gravier (Discrétion -2) mène aux écuries (2), au chenil (3) et au perron de la villa (4). Le reste du parc est couvert d'un gazon assez dense parsemé de fleurs. Quelques hêtres poussent également ici. Les deux arbres du Nord sont assez hauts pour que l'on puisse s'en servir pour franchir le mur. Le parc est mal entretenu.

2. Écuries

Ces écuries sont vides, en règle générale. Elles ne sont occupées que quand les gens de la maison ont des visites, à savoir très peu souvent. Un



Julius Mortemire

NC 2, créature humanoïde

FOR 12/+1 **DEX** 16/+3 **CON** 12/+1
INT 11/+0 **SAG** 09/-1 **CHA** 15/+2

DEF 16 **PV** 29 **Init** 16

Rapière +5 **DM** 1d6+1
Dague (5m) +5 **DM** 1d6 +1

Attaque mortelle (L) : Une attaque qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Équipement : Armure de cuir clouté, rondache, épée large, arbalète légère, dague, corde et grappin, bourse avec 10 pa et 34 pc

rôdeur remarquera cela automatiquement.

3. Chenil

Deux chiens de garde (*CO Fantasy* p.259, 7 PV) sont gardés ici durant toute la journée. Le soir, ils sont lâchés dans le parc. Il faut réussir un test de DEX (discrétion) difficulté 20 pour ne pas se faire repérer. Ils aboient et attaquent tout intrus. Si l'un des deux est tué, l'autre fuit et se cache. Il est toutefois possible de les distraire avec de la nourriture car ils sont peu nourris.

4. Perron et porte d'entrée

Une volée de trois marches mène à une solide porte de bronze. Elle possède un butoir en forme de livre ouvert. Cette porte est toujours fermée à clé et sa serrure est complexe (DEX (crocheter) difficulté 20). Elle n'a pas été ouverte depuis longtemps et ça commence à se voir.

4a. Entrée de service

La porte de derrière est également une porte de bronze, mais sans butoir. Elle est fermée la plupart du temps mais c'est par cette porte que passent toujours les gens de la maisonnée quand ils veulent sortir. À l'intérieur, cette porte donne sous l'escalier qui monte à l'étage. Pénétrer par cette entrée est donc un moyen discret d'entrer dans la maison.

5. Hall d'entrée

Tous les murs de ce vaste hall sont couverts de tapisseries décrivant des scènes mythologiques, des classiques du théâtre, de l'art ou de la culture. Elles confèrent une étrange acoustique à cette pièce où tous les bruits semblent étouffés. Un test d'INT (religion) difficulté 10 réussi permet de remarquer que ces tapisseries font référence aux domaines de Gaëlm, dieu des arts et des artistes. La pièce n'a pas dû être visitée depuis longtemps car le sol est couvert de poussière.

6. Cuisine (Julius et Urmagh)

Cette pièce est typique de sa fonction. Il n'y a rien ici de spécial sinon de la nourriture en assez grande quantité. Les deux petites pièces qui faisaient à l'époque office de quartiers pour les serviteurs du sage sont maintenant occupées par Julius (Nord) et Urmagh (Sud), deux hommes de la bande des faux monnayeurs. Aucune de ces deux pièces ne contient quoi que soit de spécial. En temps normal, ces deux personnages sont ici occupés à vaquer à leurs occupations courantes.

Julius a bien changé depuis que les PJ l'ont rencontré la première fois. Et pas en bien... Après avoir pris pas mal de coups, il a cédé lui aussi aux tentations de la violence gratuite. Avoir un demi-orque sous la main est son plus grand plaisir. Il lui fait payer la mort de sa sœur tous les jours... Bien que moins costaud, il terrorise Urmagh, qui lui obéit sans discuter, de peur de prendre des mauvais coups.

Si un combat éclate ; Julius s'aperçoit qu'il est incapable d'achever un PJ. Tuer des inconnus ne le dérange pas, mais il n'arrive pas à se résoudre à abattre les gens qui avaient délivré sa sœur... À l'inverse, si les personnages prennent le dessus, il supplie qu'on l'épargne et jure de revenir dans le droit chemin. Est-ce la vérité ? À vous d'en décider...

Urmagh : Toutes les tâches les plus ingrates lui sont confiées par pur racisme. Malgré son manque cruel d'éducation, le demi-orque se rend bien compte qu'il n'est pas traité comme les autres. De plus, il est

toujours maltraité. Surtout depuis qu'Amarange l'a confié à Sifmo qui se plaît à le battre jusqu'au sang, pour le plaisir. Urmagh se sent pris au piège dans la bande et il désespère car il n'a nulle part où aller et il sait que son ascendance orque ne plaidera pas en sa faveur s'il s'enfuit. Pourtant, Urmagh affiche 123 kg pour 1,73 m mais il n'est qu'une brute craintive et soumise. Contrairement à ce que ses « *camarades* » pensent, Urmagh n'est pas un idiot, seulement un esprit simple perverti par « *l'éducation* » qu'a pu recevoir un esclave orque né dans le Protectorat de Fer. Si les PJ l'épargnent, il s'associera avec eux pendant quelques temps. S'ils le soignent, il deviendra un fanatique de leur cause. Urmagh a peur des nains et il croit que tous les elfes sont de méchants sorciers.

7. Bibliothèque

Cette vaste pièce, dont le plafond est soutenu par des piliers en bois, contient une immense collection d'ouvrages de toutes sortes : des livres, des parchemins, des carnets, des cartes, etc. La majorité de ceux-ci sont écrits en Vieux Osgildien. Cette collection a une valeur d'environ 80 000 po du fait de sa rareté. Les ouvrages semblent traiter de géométrie, de géologie, d'histoire ancienne et de philosophie, entre autres. Emarin Grisant s'intéresse un peu à tout. Un examen rapide de la pièce permet de noter que cette pièce n'a pas été visitée depuis bien longtemps. De plus, certains ouvrages anciens ont été mal rangés ou ont été laissés à même le sol.

8. Salle d'audience

Cette pièce servait de salle de réception à Emarin. C'est ici qu'il recevait ses clients. Elle comporte une table, une armoire avec quelques plumes et parchemins vierges, et deux chaises. Il n'y a rien de spécial ici.

9. Étude

Cette pièce servait de lieu de travail à Emarin quand il était encore là. Lorsque Amarange a fait déménager le vieux sage, il a également fait emporter la plupart des meubles de cette pièce afin que le vieil homme se retrouve dans ses meubles. Depuis, Emarin s'est arrangé pour revenir chez lui, prétextant qu'il avait besoin de composants importants et de certains ouvrages pour pouvoir continuer son travail. Lors de cette dernière visite qui date de deux mois, le vieil homme a fait vider toute la pièce, à l'exception d'un vieux secrétaire qui ne lui servait soi-disant plus.

Cette pièce ne contient donc en tout et pour tout qu'un secrétaire tout vermoulu. En fait, Emarin a insisté pour qu'on laisse ce meuble, car il a réussi à glisser un message derrière celui-ci. La feuille de parchemin tombe à terre dès que l'on déplace le meuble un tant soit peu. Il s'agit en apparence de la recette de la tarte aux pommes. En fait, c'est une *missive illusoire* qui révélera sa vraie nature quand un lanceur de sort posera sa main dessus. La missive dit :

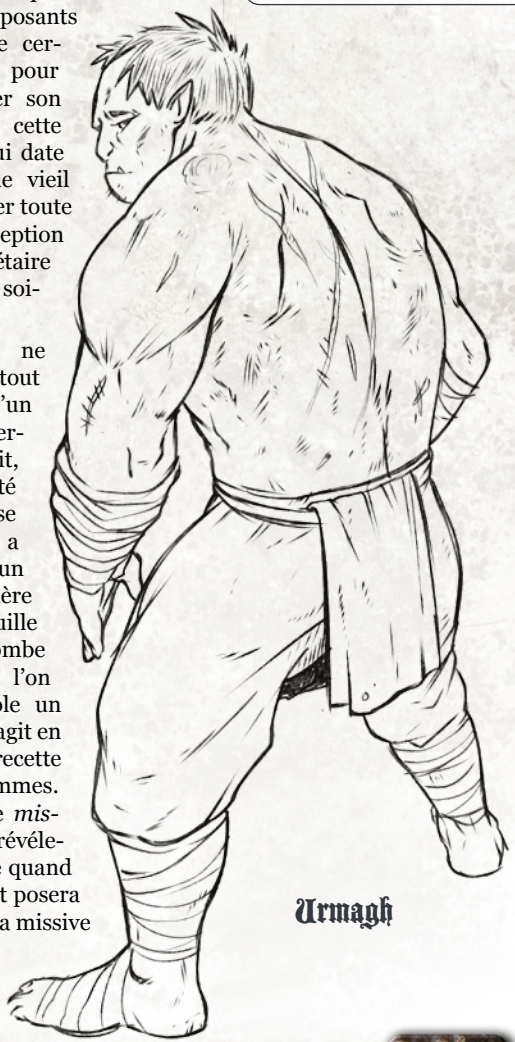
Urmagh

NC 2, demi-orque

FOR +4* **DEX** +0 **CON** +3
INT -1 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 45 **Init** 10 **Épée large** +6 **DM** 1d10+5

Équipement : Armure de cuir clouté, épée bâtarde, dague, lance.



Urmagh



« Cher collègue,

je suis actuellement prisonnier au Pic d'Andalf. Aidez-moi et vous serez récompensé pour votre peine. Attention ! Mes ravisseurs sont doués de pouvoirs magiques. Libérez-moi et leurs richesses seront vôtres si vous savez ne pas trop ébruiter l'affaire.

Emarin Grisant »

10. Réserve de nourriture

Comme son nom l'indique.

11. Chambre d'amis (Annita et Ismaël).

La pièce est meublée confortablement et coquettement. C'est là que vivent désormais Ismaël et Annita, les deux lieutenants de Sifmo. Si les PJ n'ont pas trop fait de bruit, ils pourront les y trouver. La réaction de ces deux personnages dépend essentiellement de la situation. Ils croiront tout d'abord que la milice a découvert leur trafic et effectue une descente discrète sur la villa. Dans ce cas, ils feront tout pour fuir.

Ancien vétéran des guerres de Faucongris, **Ismaël** a vite trouvé sa reconversion. C'est maintenant un des hommes les plus prometteurs de la bande des faux monnayeurs et l'amant d'Annita de Caurel. Ismaël est de taille moyenne, les yeux marrons et la peau foncée due à des ancêtres du Sud. Il est dévoué à Annita et à elle seule, contrairement à ce que croit Sifmo.

Annita est une belle jeune femme aux cheveux blonds ondulés. Ayant

Ismaël

NC 2, humain

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 15 **PV** 19 **Init** 13

Dague +4 **DM** 1d4+3

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise (ou en cas d'encerclement de la cible). La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Équipement : Armure de cuir clouté, *dague +1*, bourse contenant 53 pa et 59 pc, vêtements sombres, outils de voleur.

Annita de Caurel

NC 2, humaine

FOR -1 **DEX** +2 **CON** +0
INT +3 **SAG** +0 **CHA** +2

DEF 15 **PV** 19 **Init** 15

Dague +3 **DM** 1d4+1
Foudre (L) +5 **DM** 4d6 (DEX diff. 12 pour ½ DM)

Voie de l'air rang 5 (murmure, sous-tension, télékinésie, foudre, forme éthérée)

Équipement : *Anneau de protection +2*, tube en os contenant un parchemin de nécromancien où sont inscrits les quatre premiers rangs de la Voie de la sombre magie (Nécromancien), bourse (3 rubis de 500 pa chaque, 3 po et 12 pa), symbole béni d'Abalath, livre de sorts, besace contenant des composants et une bouteille d'encre pour écrire les parchemins (200 pa).
Si la situation tourne mal, Annita utilise *forme éthérée* pour s'enfuir…

Sifmo, dit le Fou

NC 3, nain

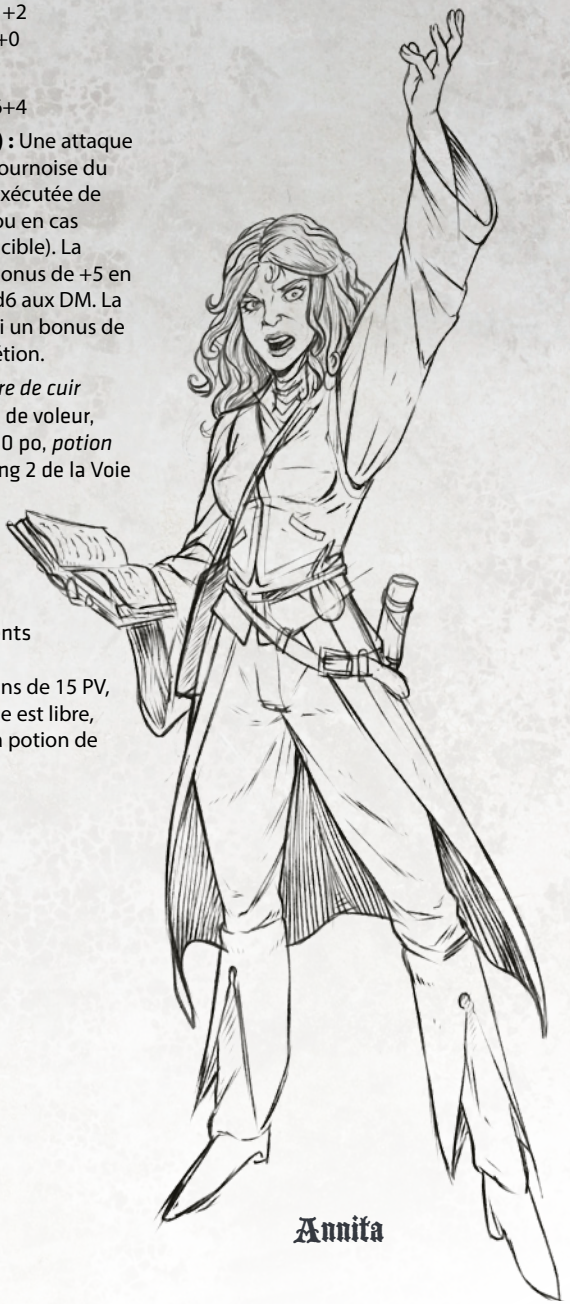
FOR +2 **DEX** +2 **CON** +2
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Hachette +7 **DM** 1d6+4

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise (ou en cas d'encerclement de la cible). La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Équipement : *Armure de cuir +2* taille naine, outils de voleur, bourse avec 130 pa, 30 po, *potion de forme gazeuse* (rang 2 de la Voie de la magie des arcanes, magicien), *hachette +2*, deux dagues, besace contenant divers sacs en toile, vêtements sombres.
Dès qu'il lui reste moins de 15 PV, Sifmo s'enfuit si la voie est libre, sinon il consomme sa potion de *forme gazeuse*.



commencé sa carrière comme mage à Illistar, elle s'est rapidement convertie au culte d'Abalath, dieu des Secrets et des Complots suite à sa rencontre avec Amarange. L'envie et la convoitise sont les deux traits principaux d'Annita. Depuis, elle est devenue bien plus puissante et elle s'estime responsable des affaires du culte dans la région de Monastir, considérant Sifmo comme un homme d'action et non comme un vrai chef. Annita est la petite protégée d'Amarange et gare à ceux qui lui font du mal ou qui lui causent du tort, car il est certain qu'Amarange fera tout ce qui est en son pouvoir pour la venger.

12. Chambre de Sifmo

Cette chambre assez luxueuse était celle d'Emarin Grisant. Désormais, c'est **Sifmo** qui l'occupe. Il s'agit d'une pièce meublée avec goût et très lumineuse. Elle comporte un lit, un coffre contenant des vêtements et une petite armoire. Cette chambre possède également un balcon dont la porte-fenêtre est toujours fermée et piégée par une *Rune de garde (CO Fantasy* p.143 - Feu 3d6+3 DM). Le cabinet de toilette attenant à cette chambre fait maintenant office d'entrepôt pour les pièces de la bande. Il contient actuellement 8 cassettes contenant chacune 500 pa, dont deux seulement contiennent de vraies pièces. C'est également là que Sifmo garde un carnet contenant les comptes de l'organisation. S'il en a le temps, Sifmo emportera ce carnet. Un rapide examen de celui-ci permet de comprendre que les pièces sont écoulées à raison de 4 000 pa environ tous les deux à trois mois. Ce manège durant depuis un peu moins d'un an, on en est à plus de 30 000 pa au bas mot. Cependant, ce que les personnages ne réalisent peut-être pas, c'est que ces chiffres correspondent seulement au trafic de la région de Monastir. Le montant global de l'opération est donc bien plus élevé (voir le prochain scénario). Les noms de certains des contacts de Sifmo apparaissent aussi dans ce carnet, dont Manahim (mais pas celui d'Amarange). Les autorités de Monastir paieront jusqu'à 1 000 pa pour ce carnet.

Sifmo est un nain d'une centaine d'année qui est toujours vêtu de noir, ce qui fait ressortir les mèches blanches de sa barbe et de ses cheveux, qui lui ont valu son surnom de Blaireau Fou. Il est bien connu par les voyous des environs de Monastir et aucun d'entre eux ne veut avoir affaire avec lui car on dit que ses colères sont aussi brusques que létales. Sifmo est une terreur parmi les petites frappes de la région et c'est précisément pour cette raison qu'Amarange l'a recruté il y a trois ans. Maintenant, Sifmo est le patron des faux monnayeurs de Monastir et le second dans l'organisation après Amarange lui-même. Personne n'ose lui tenir tête, hormis peut être Annita de Caurel. L'intérêt de Sifmo dans cette organisation est simple : amasser de l'or et encore plus d'or...

Épilogue

Le dénouement de la visite de la villa dépend de la tactique des person-

nages. S'ils sont directs et brutaux, les occupants de la maison croient qu'il s'agit d'une opération musclée de la garde. Dans ce cas, les faux-monnayeurs fuient comme ils le peuvent. S'ils tentent une infiltration tout en finesse, ils pensent plutôt à un gang concurrent et, dans ce cas, ils ripostent. Dans tous les cas, dès qu'il est évident que cela tourne mal, ils prennent la fuite. En particulier si les PJ ont retourné **Urmagh**. Après tous les sévices qu'ils ont fait endurer au semi-orque, ils craignent à juste titre des représailles sanglantes.

Il est donc fort probable que les PJ mettent en fuite Sifmo et les siens. Les fuyards n'auront aucune difficulté pour sortir de la ville grâce à la foule du festival et parce que Sifmo connaît les passeurs et les bons gardes à corrompre si besoin.

Les autorités de la ville, sous la forme de 12 gardes, arriveront sur les lieux environ trente minutes après le début de l'assaut, à moins que celui-ci ait eu lieu en toute discrétion. Leur réaction dépendra de la légitimité de l'action des PJ et du fait qu'ils y ont trouvé des preuves de la présence de faux monnayeurs ou non. Le MJ est seul juge. Un interrogatoire en règle de tous les PJ est une solution acceptable à la résolution du problème. Si les PJ prouvent qu'ils ont démantelé le réseau et fournissent le carnet de Sifmo, une récompense peut être à l'ordre du jour. Dans tous les cas, s'opposer physiquement à la garde sera toujours une très mauvaise idée qui ne mènera les PJ qu'en prison le temps que la lumière soit faite sur l'affaire.

La conclusion la plus probable de ce scénario est donc que les PJ n'ont pas trouvé le sage qu'ils cherchent, mais qu'ils se sont faits des ennemis mortels de la bande des faux monnayeurs, dirigée par Sifmo et Amarange. Amarange n'est pas tombé de la dernière pluie et, au récit des événements que ne manquera pas de lui faire Sifmo ou un de ses autres amis, le barde comprendra que les PJ sont sur les traces d'Emarin et il prendra des dispositions radicales visant à ce que les PJ ne rejoignent jamais le pic et trouvent le repos de l'âme le plus vite possible.

Le groupe peut à présent se préparer pour une expédition dans les Ogredents. Toutefois, s'ils souhaitent profiter de l'expérience acquise, les personnages doivent auparavant s'entraîner un peu. Une semaine à profiter des commodités de la cité s'avère suffisant : les magiciens ont sous la main une académie de magie. Les prêtres et les bardes ont un accès possible à une bibliothèque sans égal et les professions plus guerrières ont tout à profiter de quelques séances d'éducation physique en compagnie d'un maître du monastère… Si les PJ hésitent à partir immédiatement pour se porter au secours d'Emarin, vous pouvez leur rappeler que cela fait sans doute plus de huit mois qu'il a été enlevé. Une semaine de plus ne fera pas grande différence… Si ce n'est dans les préparatifs d'Amarange.



Scénario 5
Le Pic d'Andalf

« ...et en suivant ce plan à la lettre, je vous assure, chers amis, que la fin de ces pathétiques faussaires est proche. Demain, le Pic d'Andalf sera le témoin de notre grande victoire. Pour fêter ça, rien ne vaut une chanson ! » « *Oh oui Amarange, chante encore !* » Pendant un cours instant, Ninuelle la jeune barde ne peut s'empêcher de se trouver des accents de jeune écervelée mais elle décide de ne pas bouder son plaisir. Cet Amarange est un personnage délicieux, ses idées sont excellentes et son plan infaillible !



Le Pic d'Andalf

Anathazerïn

Scénario 5

En quelques mots...

Les personnages partent à la recherche du sage Emarin Grisant, mais leurs ennemis font tout pour les en empêcher. Lors d'une embuscade, un barde célèbre vient en aide aux PJ et affirme travailler pour le compte de la principauté. Il leur propose de se faire passer pour des bandits afin d'infiltrer le repaire et démasquer le chef de la bande. En réalité, le barde Amarange n'est autre que ce chef des faux-monnayeurs et il va emprisonner les personnages dans une toile de mensonges et de magie. Lorsque les PJ s'aperçoivent du piège machiavélique dans lequel ils sont tombés, ils réalisent qu'ils travaillent pour Amarange depuis plusieurs mois. Il est désormais temps de prendre le barde à son propre jeu et d'en finir avec le trafic de fausse monnaie.

Fiche technique

TYPE • Pourberie de MJ/ Libération
PJ • 4 personnages de niveau 5
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Un peu de contexte

Les **Ogredents** forment la plus imposante des chaînes de montagnes méridionales, mais seuls ses contreforts débordent sur les terres d'Osgild. Cette proue titanesque sépare les deux portes d'accès vers le grand Sud : la **cité de Xélys** et le mur de **Kelt**.

Creusée dans les parois d'un profond canyon, **la cité-état de Xélys** est le point de passage de tout un commerce de denrées exotiques. Aussi appelée la Porte d'Or ou encore la Cité des Voleurs, la ville troglodyte abrite de nombreuses compagnies de mercenaires aux noms hauts en couleur. Les reîtres gardent les caravanes lors des traversées vers le grand Sud (déserts, jungles, à votre guise) ou servent dans les conflits incessants des royaumes d'où viennent ses caravanes. Elle accueille aussi une importante communauté de nains, cousins des habitants du tout proche royaume de **Kaerimbor**. Xélys est sans doute la cité la plus bigarrée et cosmopolite d'Osgild, malgré sa situation à l'intérieur des terres.

Le **Mur de Kelt** est situé du coté oriental des Ogredents. Cet immense ouvrage de pierre noire de 50 mètres de haut protège le Piémont des abominations du **Kathang**, une nation de sombres prêtres-sorciers. Mais quel genre de créature a bien pu nécessiter la construction d'une muraille de cinquante mètres de haut ? Quoi qu'il en soit, on prétend que la muraille date de plus de cinq mille ans. L'armée régulière du Kathang est composée de Hobgobelins réduits en esclavage. Il n'est pas rare que des soldats fuient leurs sombres maîtres et se réfugient dans les Ogredents. Les hobgobelins qui survivent aux rigueurs de la traversée vers l'Ouest forment alors des bandes qui attaquent les caravanes de Xélys, pour la plus grande joie des mercenaires...

Le **bois de Baram,** une forêt de très mauvaise réputation, est infesté non seulement de hobgobelins, mais aussi de gobelins, de bandits en tous genres et de choses pires encore. Tous sont, en principe, soumis à l'autorité très relative d'un chef qui se fait appeler en toute modestie le Roi de Baram. Les caravanes assurant le convoi de marchandises entre Xélys et Piémont via Valpir sont donc particulièrement protégées.

I- Voyage

La région située au Sud de Monastir est assez isolée et peu peuplée. Il n'y a pas de route qui mène directement à **Valpir** depuis Monastir, seulement un chemin grossier qui suit la Lorme. En amont de Monastir, la rivière n'est rapidement plus navigable ; elle comporte de nombreux rapides qui sinuent entre les collines qui forment les contreforts des Ogredents. Le voyage pour Valpir est plus long qu'il n'y parait en raison du relief et des nombreux méandres de la Lorme. Cela prend aux PJ **quatre jours** et aucune auberge ne les accueille en chemin.

Avant leur départ, **Nestor Boldengip** explique aux personnages que la région des Ogredents est dangereuse, car de nombreuses créatures malfaisantes ont élu domicile dans ces sommets escarpés, notamment certains dragons. Il les encourage à rester prudents et à organiser des tours de garde renforcés.

Amarange a pressenti leur venue et les attend de pied ferme. Il a chargé

Sifmo (ou, à défaut, un de ses autres lieutenants) de les tuer au plus vite. Il ne veut pas qu'ils arrivent à Andalf vivants. Chaque jour, Amarange les scrute (test de SAG) pour savoir où ils en sont de leur progression.

Alors qu'ils partent de Monastir, les personnages doivent tous faire un test de SAG difficulté 20 pour déterminer s'ils se rendent compte qu'ils sont observés magiquement. En cas de réussite, informer le joueur que son personnage se sent observé sans réussir à déterminer par qui ni comment. Il a l'étrange sensation que quelqu'un regarde par-dessus son épaule… Pour noyer le poisson, si vos joueurs sont expérimentés et pour les empêcher de penser à une scrutation magique, mettez en scène quelques badauds curieux qui auront eu vent de leurs exploits et qui les espionnent gentiment ou alors d'autres personnages moins bien intentionnés (pickpockets, petites frappes, etc.)

En route pour Valpir

Jours 1-2

Si ce n'est pour cette désagréable sensation d'être observé, le voyage se passe bien pendant les deux premiers jours. Le groupe progresse vers les montagnes enneigées des Ogredents.

Jour 3

Alors qu'ils sont à la recherche d'un endroit pour faire la pause de mi-journée, le groupe croise une bande de mercenaires payée par Sifmo pour les abattre. La rencontre se fait dans une zone légèrement boisée où le chemin est encaissé. Sûrs de leur force, les barbares coupent ostensiblement la route aux PJ, armes dégainées, à une soixantaine de mètres devant eux. Leur chef, Igmar Gadarsen, est au centre du chemin, trois pas en avant de sa troupe, composée de douze hommes. Dès que les personnages sont en vue, tous chargent en criant « *À mort !* » Les PJ ne sont pas surpris et ils ont un tour pour agir avant d'être au contact (deux s'ils ont l'initiative).

Les barbares combattent tant qu'ils sont en supériorité numérique. Dès que ce n'est plus le cas, les survivants s'enfuient. Si l'un d'eux est capturé et interrogé, il ne fera pas mystère d'avoir été recruté à Valpir par un nain du nom de Sifmo. Le campement des barbares se trouve à une centaine de mètres du lieu de la rencontre. Il n'est pas gardé et les personnages pourront y trouver des couvertures sales, de la viande séchée et quelques outres de bière.

Jour 4

Le lendemain, les personnages croisent des bergers qui font paître des moutons sur les collines des environs. Ils peuvent leur indiquer que Valpir n'est plus très loin.

Valpir

Ce gros village ne présente aucune particularité, si ce n'est qu'il est situé sur la route qui relie Xélys, la cité cosmopolite aussi appelée la « *Porte d'Or* » à la capitale du Piémont. Par conséquent, on y trouve deux auberges (La Pie Dorée et Chez Grundwald), un caravansérail et même un bordel ! Marivalle, la tenancière, est une amie personnelle d'Amarange et ne manquera pas de le renseigner.

> **La date**
>
> Si vous avez suivi la chronologie proposée, nous sommes à présent au début du mois de juillet.

Route alternative

Si les PJ ne se sentent pas l'envie de couper au plus court, ils peuvent rester sur les routes. Il suffit de passer par Piémont avant de revenir sur Valpir. Toutefois, cet itinéraire prend sept jours au lieu de quatre. L'embuscade aura lieu de toutes façons un jour avant leur arrivée à Valpir.

Sans pause ?

Si les joueurs insistent pour que leurs personnages partent immédiatement à la recherche d'Emarin, faites-les passer de niveau, mais sans leur donner de point de capacité pour cette fois. En revanche, Amarange n'aura pas le temps de préparer d'embuscade sur le chemin. Ils récupéreront leur 2 points de capacités dès qu'ils auront l'occasion de s'entraîner pendant au moins deux semaines (une semaine suffit à Monastir).

Le Pic d'Andalf

Si les PJ se renseignent sur le pic d'Andalf, il n'est pas facile de trouver un villageois qui sait s'y rendre. Sur un test de CHA difficulté 15 réussi (un test toutes les heures), il est cependant possible de se faire indiquer un local qui connaît bien la montagne. Dépenser 1d6 pièces d'argent en consommations ou en pourboires permet de réduire la difficulté du test de CHA à 10. Si un tel individu (appelons-le Josurn) est interrogé, il indique le chemin du Pic d'Andalf :

> *« Prendre la route du Sud vers Xélys et, après une journée, s'engager dans une vallée sur la gauche. Le lendemain, franchir le col de droite tout au fond et descendre dans la vallée derrière pour arriver au pied du Pic. »*

Toutefois, le bonhomme mettra en garde les PJ :

> *« Y a des créatures féroces dans la montagne et une bande de déserteurs hobgobelins du Mur de Kelt a été aperçue par là-bas. Des gros pas beaux, à ce qu'on dit. Je serais de vous que j'irais pas par là. C'est pas bon, si vous voulez mon avis. Mais m'avez l'air du genre de ceux et celles qui font bien comme y veulent. Alors à vous de voir… Mais c'est beaucoup mourir, dans le coin… »*

Quelle que soit l'auberge que choisissent les personnages, Amarange se débrouille pour y passer la soirée. Il donne un magnifique récital et conquiert son public par des chants, de la poésie et diverses compositions au luth. Il ne prend pas contact avec les PJ de lui-même, mais espère bien que son charisme et sa renommée inciteront les PJ à venir lui parler. Il en profite pour jauger ses adversaires et découvrir leurs points faibles. Bien entendu, il se montre parfaitement affable et sympathique.

Vous trouverez les caractéristiques d'Amarange un peu plus loin p105.

Tentative d'assassinat

Si Sifmo est toujours en vie, il tente d'assassiner un des PJ pendant la nuit si l'un d'eux commet l'erreur de dormir seul dans sa chambre. Si Sifmo est mort dans l'aventure précédente, c'est Leury, un coupe-jarret sans rapport avec la bande mais recruté pour l'occasion, qui s'en charge (utilisez les caractéristiques de Sifmo, mais c'est un humain).

Il se procure la clef (les aubergistes ont trop peur de lui pour lui opposer un refus) et il entre sur la pointe des pieds. Le personnage a droit à un test de SAG (détection) difficulté 25. En cas d'échec, il subit une attaque critique automatique [3d6+4]x2 DM. Sinon il s'agit « *seulement* » d'une attaque mortelle pour [3d6+4] DM. Si sa victime n'est pas tuée sur le coup, Sifmo tente d'achever sa proie durant un tour de plus avant de s'enfuir dès qu'elle donne l'alerte.

Réveillé, Amarange participe à la poursuite. Sifmo saute par une fenêtre (DEX Difficulté 15 pour ne pas subir 1d4 DM et perdre un tour de poursuite). Il se perd dans le caravansérail 3 tours plus tard, où il possède de nombreux alliés pour ralentir toute poursuite et couvrir sa fuite. L'idéal serait qu'il disparaisse de cette façon. S'il est rattrapé par un ou plusieurs PJ, veillez à ce qu'Amarange soit au même niveau que les PJ les plus avancés dans la poursuite. En aidant les PJ, il va s'assurer lui-même que Sifmo périsse sans pouvoir être interrogé. Si la situation est confuse, il se justifiera en affirmant que le nain allait lui porter un mauvais coup. Et, s'il se débarrasse du nain d'un carreau d'arbalète, par exemple, alors que les PJ allaient lui

Igmar Gadarsen

NC 2

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 45 **Init** 10

Hache +6 **DM** 1d8+3

Équipement : Cotte de maille +1, épée bâtarde, hache de bataille, dague, *potion de soins modérés* (2d8+niv.), bourse contenant 20 po, 15 pa et 21 pc, sac de 596 pa (fausses pièces).

Originaire des Royaumes barbares du Nord, Igmar possède toutes les caractéristiques des hommes de sa région. Il est grand, blond, musclé et fort en gueule. Parti de chez lui pour d'obscures raisons, il est devenu un mercenaire vendant son épée au plus offrant et dépensant sa paye en beuveries et autres débauches.

Barbares (12)

NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 15 **Init** 10

Hache +4 **DM** 1d8+3

Équipement : 2d4 pa chacun.

mettre la main dessus, il prétextera qu'il visait la jambe alors que son carreau s'est figé en pleine tête.

Si la situation se présente, jouez finement la scène. Il ne faut pas qu'Amarange éveille le moindre soupçon. Jouez sur son charisme et la sympathie qu'il attire unanimement de la part de tous. Mais n'en faites pas trop non plus pour ne pas attirer l'attention des joueurs.

Les faux moines

De Valpir au pic d'Andalf, comptez deux jours de plus, un sur la route et un dans la montagne, comme les personnages l'auront sans doute appris au village.

Une pluie abondante et glaciale (les PJ sont en altitude) commence à tomber dès l'aube. En fin d'après midi, alors que le groupe s'apprête à s'arrêter pour se protéger de la pluie battante, il tombe sur un chariot au bord de la route auprès duquel deux grandes tentes de fortune ont été montées autour d'un feu de camp. Une dizaine de personnes sont là. À la vue des PJ, ces individus qu'on distingue à peine à cause de la faible luminosité se lèvent. Ils ne semblent pas porter d'armes. L'un d'entre eux s'avance vers le groupe et prend la parole :

« Bonsoir voyageurs, que la paix de Sélenne soit sur vous. Mais venez ! Venez donc ! Vous n'allez pas rester ainsi sous cette pluie battante. Je me présente, je suis Frère Amaël, mes compagnons et moi faisions route vers Piémont où nous devons aller rendre grâce à Sélenne pour la paix lorsque nous avons été surpris par ce terrible temps. Venez et profitez de notre feu. »

Évidement, ces pèlerins ne sont pas du tout ce qu'ils prétendent. Il s'agit de la seconde embuscade que les faux-monnayeurs ont réservée aux PJ. Annita, Ismaël et une bande de bandits les attendent ici depuis quelques jours. Annita reste en permanence dans le chariot sans se montrer, attendant le moment propice pour frapper. Pendant ce temps, Ismaël caracole, déguisé en tant que pèlerin en chef, et essaie d'endormir

Conseil au MJ

Ne pas éveiller les soupçons des joueurs

Il n'est pas facile, en tant que MJ, de mettre en place la scène suivante sans éveiller les soupçons, non pas des PJ, mais des joueurs. En multipliant les jets, d'INT ou de SAG pour percer la supercherie des bandits, les joueurs vont être sur leurs gardes et cela pourrait avoir un impact sur la rencontre.

Voilà ce que nous proposons. Au début de la partie, vous pouvez fort bien anticiper cette scène et demander à chaque joueur, avant de commencer, de vous faire deux jets de SAG et un jet d'INT. Conservez les résultats et appliquez-les le moment venu. Si vous souhaitez encore plus de discrétion, ne dites pas aux joueurs de quel jet il s'agit. Demandez-leur simplement de jeter le d20 et appliquez leurs bonus. Autre option, la plus radicale, notez simplement leurs bonus et jetez les dés vous-mêmes, derrière l'écran, sans leur dire quoi que ce soit. Certains joueurs n'aiment pas cette méthode même si c'est pourtant la plus « réaliste ».

Autre solution, vous pouvez aussi noyer le poisson en demandant très souvent ce genre de tests à vos perso, même si le scénario ne l'exige pas. À force de crier au loup, plus personne n'y croit. Enfin, un peu plus loin dans ce scénario, nous proposons de tout simplement mentir sur la nature du jet : le MJ demande un banal jet de constitution ou de charisme alors qu'il s'agit en fait de tout autre chose. À vous de choisir la solution qui conviendra le mieux à votre façon de jouer.



Sifmo, dit le Fou

NC 3, nain

FOR +2 **DEX** +2 **CON** +2 **INT** +1 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Hachette +7 **DM** 1d6+4

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise (ou en cas d'encerclement de la cible). La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Équipement : *Armure de cuir +2* taille nain, outils de voleur, bourse avec 130 pa, 30 po, *potion de forme gazeuse* (rang 2 de la Voie de la magie des arcanes, magicien), *hachette +2*, deux dagues, besace contenant divers sacs en toile, vêtements sombres.

la vigilance des PJ. Si tout se passe selon leur plan, les PJ devraient établir leur campement à proximité et manger avec eux. Dans ce cas, les pèlerins proposent de partager leur nourriture avec le groupe. Cette nourriture est empoisonnée et les pèlerins possèdent chacun un antidote sur eux qu'ils prennent avant de manger sous prétexte d'une obligation religieuse. Une fois que le poison fait effet sur les PJ, les bandits tombent les masques et attaquent. Si les PJ refusent, les bandits mèneront une attaque de type commando sur leur campement pendant la nuit.

Lors de la confrontation, Annita et Ismaël feront de leur mieux pour tuer les personnages. Toutefois, s'ils sont en difficulté ou s'ils voient que les choses ne tournent pas comme ils le voulaient, ils fuiront, laissant leurs associés en plan. Ils iront rapidement jusqu'aux chevaux puis partiront vers l'Est (en direction du pic).

Poison : effet après 10 minutes, test de CON difficulté 15. Échec *Affaibli*, réussite rien.

Le plan d'attaque d'Annita est bien préparé. Toutefois, il ne peut être réussi que dans la mesure où les personnages ne se doutent de rien et croient au déguisement des bandits, qui sont de piètres acteurs. Tout personnage qui se montre méfiant peut faire un test d'INT difficulté 15 pour obtenir un des indices suivant au hasard (lancer un d6) :

1-2 : Les pèlerins en question portent tous des armures de cuir sous leurs robes de bures

3-4 : Ils n'arborent aucun symbole religieux visible de Sélenne

5-6 : Vu le campement, cela doit faire quelques jours qu'ils sont là

Reconnaître Ismaël : Les PJ ont sans doute déjà vu Ismaël et ils ont une chance de le reconnaître. S'ils l'ont seulement vu de loin en observant la villa d'Emarin, il faut réussir un test d'Int difficulté 25 mais, si un personnage l'a vu de plus près (par exemple, lors d'un combat), la difficulté passe à 20. Si Ismaël est mort à la villa, les PJ n'ont aucune chance de reconnaître un bandit. C'est alors Ajardi qui prend le rôle d'Ismaël.

Ajardi et sa bande : Ajardi est une vieille connaissance d'Annita de Caurel, dont celle-ci fut quelque temps la maîtresse. Suite à sa déconvenue à Monastir, Annita a demandé à Ajardi de lui donner un coup de main pour se débarrasser de quelques gêneurs (les PJ). N'ayant rien de mieux à faire, le bandit de grand chemin a accepté. Il estime cependant être peu payé, aussi ne risquera-t-il pas inutilement sa vie ni celles de ses hommes.

Les autres (faux) moines se nomment : Mirelm, Jarod, Tybald, Kilburn, Dranir, Uther, Garaun et Firmin. Si les bandits sont capturés, ils ne savent rien du pic d'Andalf, la bande d'Ajardi a été recrutée à Xélys il y a quelques jours dans le seul but de tendre l'embuscade.

Le plan d'Amarange

Rien ne fait plus plaisir à Amarange que de duper ses ennemis. En bon suivant d'Abalath (dieu des secrets et des complots), s'il peut remplacer la force par la duplicité, il jubile ! Et ses plans sont toujours si retords qu'Annita lui voue une admiration sans borne.

En l'occurrence, il décide de se faire passer pour un allié des PJ et propose de les aider à mettre au point un plan d'infiltration du Pic. Il compte alors profiter de la confiance des PJ pour utiliser sa magie à leur insu et les soumettre aux effets d'un puissant sort d'amitié qui fera d'eux ses pantins.

Les larmes de Sélenne

Si un PJ s'intéresse d'un peu trop près au pseudo-rituel religieux qui permet aux faux pèlerins d'ingurgiter l'antidote, Frère Amaël leur explique : « *Il s'agit des larmes de Sélenne, une eau bénite que nous devons boire chaque jour pour communier au plus près avec notre déesse.* » Si un PJ insiste pour partager cette fiole, Amaël l'accepte non sans en rajouter, considérant qu'il vaut mieux épargner un PJ de l'effet du poison plutôt que de gâcher totalement leur effet de surprise.

Amarange

Le barde est caché pas très loin de là (avec un sort d'invisibilité), il attend de voir comment tourne le combat. Dès qu'Annita fuit, il intervient et aide les personnages à éliminer les bandits restants sans vergogne (mais de préférence à distance). Pour lever tout soupçon par rapport à la poursuite dans Valpir avec Sifmo ou Leury, il s'arrange toutefois pour capturer un des derniers bandits et le présenter aux PJ pour qu'il parle. Cette fois, il sait qu'il ne risque rien. Une fois les derniers survivants éliminés, il a une discussion avec les PJ sur le ton de la confidence (voir *Le plan d'Amarange*). Si Annita est tuée (elle ne se laisse pas prendre vivante), Amarange ne montre rien de ses émotions, son cœur de pierre s'accommode parfaitement de la situation.

Amarange le Bel, barde

NC 7, humain

FOR +0 **DEX** +3 **CON** +2
INT +2* **SAG** +1 **CHA** +4*

DEF 20 **PV** 60 **Init** 16

Rapière +12 **DM** 1d6+2 (Crit. 19-20)
Arbalète légère (30m) +12 **DM** 2d4+2 (Crit. 19-20) + poison (2d6)
Attaque magique +13 (+18 charmes)

Voie du musicien rang 5
Voie de l'envoûteur rang 5
Voie de la magie universelle rang 5

Talent bardique : Outre sa Carac. supérieure en CHA (lancer deux d20), Amarange obtient un bonus de +10 à tous les tests de représentation, bluff, séduction.

Instinct de survie : Amarange est passé maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, il peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit, une fois par tour, à un test d'INT difficulté 10 pour s'en débarrasser. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 25 PV (DEF 25).

Équipement : Arbalète légère, *amulette de charme* (+5 en attaque magique pour tous les sorts de charme), *gants de dextérité (+1 au Mod.)*, *armure de cuir +2*, *rapière +2 de parade (donne aussi +2 en DEF)*, *11 carreaux +2*, *5 fioles de poison rapide (Difficulté 15)*, *sac de contenance* (250 kg), *boule de cristal* (sort de *Clairvoyance* 3 fois par jour), vêtements de bonne facture, bourses (54 pa, 57 pc, 241 po, 2 diamants de 5000 pa), 5 couteaux cachés sur lui, deux flûtes, luth.

Note : Pour un NC de 7, Amarange n'est pas très dangereux en termes de combat ; en revanche, il possède de grandes capacités de survie.

Tactique : Amarange évite à tout prix la confrontation physique. Il considère que régler les problèmes en se salissant les mains ne convient qu'aux êtres d'un intellect inférieur. Il est hors de question pour lui de s'abaisser à affronter les PJ dans une mêlée primitive. En vérité, son dégoût pour les méthodes directes cache un défaut beaucoup moins avouable : le barde est extrêmement douillet et ne supporte pas la moindre douleur physique ! Si ses pions (les brigands) sont mis hors-jeu, il s'enfuit pour prendre sa revanche une autre fois.



Description et roleplay : Amarange est un homme d'une petite cinquantaine d'années. Les yeux bleus perçant, sa barbe fraîchement coupée, ses longs cheveux blonds et son sourire de star lui donnent fière allure dans ses vêtements rouges et noirs. À le regarder, personne ne pourrait imaginer la noirceur de son âme. Amarange est un maître manipulateur formé par les Prêtres-Sorciers de Kathang pour lesquels il travaille depuis toujours. Cela dit, depuis peu, il s'est vu confier une mission au service de mystérieux commanditaires (les drows). Aucun de ses sbires ne se doute de cela. Son but est de déstabiliser au maximum le pouvoir du Piémont et de ses alliés. Cela fait des années qu'il travaille à ce projet de fausse monnaie et la magie d'Emarin a été pour lui une véritable aubaine. Dans toutes les villes des Terres d'Osgild, Amarange le Bel est connu pour être un homme charmant aux talents artistiques lumineux. Son physique et son bagout naturel lui ont valu de côtoyer le gratin et il compte nombre d'admirateurs parmi les grands de la région. Quiconque connaît Amarange jurera que c'est un homme dans le droit chemin, dévoué aux causes les plus justes et bienfaiteur de nombreuses œuvres de charité. Évidemment, tout ceci n'est qu'une façade, mais il cache admirablement bien son jeu. Si les PJ ruinent ses plans d'inonder les royaumes de fausse monnaie et qu'il s'en sort vivant, Amarange fera tout pour se venger d'eux en leur pourrissant la vie avec l'aide innocente de ses amis admirateurs.

Ismaël

NC 2, humain

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 15 **PV** 19 **Init** 13

Dague +4 **DM** 1d4+3

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise (ou en cas d'encerclement de la cible). La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Équipement : Armure de cuir clouté, *dague +1*, bourse contenant 53 pa et 59 pc, vêtements sombres, outils de voleur.



Ismaël



Annita de Caurel

NC 2, humaine

FOR -1 **DEX** +2 **CON** +0
INT +3 **SAG** +0 **CHA** +2

DEF 15 **PV** 19 **Init** 15

Dague +3 **DM** 1d4+1

Foudre (L) +5 **DM** 4d6 (DEX diff. 14 pour ½ DM)

Voie de l'air rang 5 (murmure, sous-tension, télékinésie, foudre, forme éthérée)

Équipement : *Anneau +2*, un *bâtonnet métallique* +2* (bonus de +2 Att et DM au sorts d'électricité lorsqu'il est pointé sur la cible), tube en os contenant un parchemin de nécromancien où sont inscrits les quatre premiers rangs de la Voie de la sombre magie (Nécromancien), bourse (3 rubis de 500 pa chaque, 3 po et 12 pa), symbole béni d'Abalath, livre de sorts, besace contenant des composants et une bouteille d'encre pour écrire les parchemins (200 pa).

Si la situation tourne mal, Annita utilise *forme éthérée* pour s'enfuir…

* À remplacer par briquet aux mêmes propriétés si vous avez un magicien plutôt qu'un ensorceleur à votre table. Dans ce cas, Annita emploie les sorts de *Boule de feu* et *Flèche enflammée*…

Frère Ajardi

NC 2, créature humanoïde

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Dague +6 **DM** 1d4+5

Équipement : Armure de cuir, trois dagues, bâton de marche, robe de bure beige, besace contenant une perle de 100 pa, 26 pa et 58 pc, fiole de poison narcotique (reste une dose suffisante pour empoisonner un repas pour une douzaine de personnes).

Faux moines (7)

NC 1/2, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Dague +2 **DM** 1d4+1

L'art du MJ

Mettre en scène ce plan est un exercice particulièrement subtil et délicat pour le MJ. Si vous souhaitez que la grande illusion fonctionne parfaitement, il va falloir être un menteur rusé. Les conseils ci-contre visent à vous guider pour gérer au mieux la situation. N'hésitez pas à lire ces paragraphes plusieurs fois. Il vous faut les intégrer de façon à ce que tout cela soit parfaitement clair dans votre esprit et vous vienne naturellement… En scène !

Mise en place

Amarange prend un air de conspirateur avant de commencer. N'oubliez pas que c'est un excellent comédien. Meilleur que vous ne pouvez l'imaginer ! Il embrouille les PJ et les noie sous un flot d'informations qui semblent crédibles…

« Je dois vous avouer une chose. Je vous suis depuis Monastir. Je crois d'ailleurs que certains d'entre vous ont senti ma présence. Je m'en excuse, mais je n'étais pas certain de savoir si vous étiez dignes de confiance. Les événements de ce soir ont confirmé ma première impression. Ce que je m'apprête à vous dire doit rester entre nous, c'est un secret d'état. » Il se saisit de quelque chose dans une poche intérieure et vous montre une étoile de métal, très belle. Elle est en or. Il prononce les mots *« Pour la gloire d'Arly »* et l'étoile se met à luire d'une douce lumière bleutée.

Les PJ peuvent vérifier que les entrelacs tracés à la surface sont bien les mêmes que sur l'étoile d'argent qu'ils possèdent peut-être. C'est effectivement une véritable *Étoile d'Honneur d'or de la Principauté*, elle a été remise à Amarange par le Prince Thomar en personne pour service rendu à la couronne (en l'occurrence, une ode à la gloire du prince !).

« Je suis en mission pour la principauté et j'enquête sur un trafic de fausse monnaie. J'ai pu déterminer où se cachent les faux-monnayeurs et approcher du site, mais l'accès est très difficile et bien gardé. Vous comprendrez lorsque vous verrez le lieu. Cela fait plusieurs semaines que je cherche une solution, mais je crois que, grâce à votre aide, je viens de trouver. Mais avant que je vous dévoile mon plan, êtes-vous bien ceux que je crois, les Héros de Clairval ? Êtes-vous prêt à m'aider ? »

Amarange sait flatter les PJ, les brosser dans le sens du poil ou même leur promettre moult récompenses. Une fois que les PJ sont d'accord sur le principe, il poursuit :

« Il y a quelques temps, j'ai intercepté un messager. Il était porteur d'une missive qui annonçait la venue du commanditaire de toute l'affaire en visite au Pic. Il n'y avait pas de date exacte, mais cela doit avoir lieu dans les jours qui viennent, vers la pleine lune. C'est une chance unique, car il est l'homme que je cherche à identifier depuis plusieurs mois. Pendant les deux semaines où j'ai espionné le Pic, il ne s'est jamais montré. Il ne faut pas rater cette occasion !

J'ai longuement espionné les bandits et ils utilisent très souvent des robes de bure comme celles de ces faux moines. Il vient régulièrement des groupes comme ceux-ci au pic. Ils restent quelques jours puis repartent avec quelques coffres de fausses pièces. Seul, je n'étais pas crédible, mais, ensemble, nous formons un groupe assez nombreux pour être reçu. Je vous propose d'enfiler les robes les moins tachées de sang et les moins trouées et d'entrer

dans l'antre des faux-monnayeurs en nous faisant passer pour des bandits ! Le messager que j'ai fait parler m'a également indiqué que les faux-monnayeurs intensifient leurs relations avec Piémont. Je connais le mot de passe des bandits qui veulent être reçus au pic : « Maudit soit l'ambre ». *Je suis persuadé qu'on peut pénétrer au cœur même de leur installation et découvrir l'homme à la tête de cette bande de faquins ! Il faudra sans doute jouer le jeu deux ou trois jours, je ne tiens pas à effrayer le commanditaire avant qu'il n'arrive. Qu'en pensez-vous ?* »

Si Annita ou un autre bandit connu s'est enfui, les PJ auront sans doute un problème. Logiquement, ils doivent penser à signaler à Amarange que ce bandit risque de les reconnaître. Amarange prend un air embêté quelques secondes seulement, avant d'enchaîner, enthousiaste :

« Mes amis, je peux sans doute faire quelque chose pour cela. Si nous la/le rencontrons, laissez-moi lui parler en premier. J'ai la magie qu'il faut, elle/il oubliera vous avoir jamais vus, au moins le temps qu'il faut pour que mon plan fonctionne. »

« 20 » Naturel

Et si un joueur obtient un 20 naturel sur le test destiné à résister à la magie d'Amarange ? Ou encore, si un joueur obtient un résultat final de 25 ou plus ?
Dans ce cas, considérez que le personnage succombe à la magie d'Amarange, mais de façon temporaire. Au bout de seulement quinze jours, le PJ est le premier à se débarrasser des effets du sorts et à comprendre la vérité sans avoir besoin de réussir de nouveau test (voir le paragraphe « échapper au sort »).

Ferrer : Pendant qu'il parle ainsi aux personnages, il en profite pour utiliser une magie subtile et charmer les PJ. Il les appelle de plus en plus souvent « *Mes amis* » et cette affirmation devient petit à petit réalité. Le premier soir, il faut réussir un test de SAG (Volonté) difficulté 12 pour résister, bien qu'un personnage qui se méfie ouvertement ou qui n'est pas d'accord avec le plan d'Amarange bénéficie d'un bonus de +2. Pour ce test, prétextez un tout autre motif : comme ils ont été exposés à la pluie et au froid toute la journée, faites croire aux joueurs qu'ils doivent faire un test de CON pour ne pas tomber malade. Bien entendu, vous ajoutez secrètement le Mod. de SAG au résultat du dé pas celui de CON ! Pour donner le change, si un PJ fait un jet minable, dites lui le lendemain qu'il a la goutte au nez ! En réalité vous savez qu'il a succombé à la magie du barde.

Mais Amarange ne fait que commencer, il s'agit d'un long travail de sape de la volonté de ses victimes. Si le PJ à résisté, conservez son résultat et comparez-le à nouveau à la difficulté croissante à chaque étape suivante, jusqu'à ce que la magie prennent le dessus.

Dès le lendemain soir, alors qu'ils arrivent en vue du pic, la difficulté passe à 16. Là, Amarange les guide à la grotte puis estime qu'il vaut mieux attendre le lendemain soir : « *afin de vérifier s'il y a des allées et venues anormales et pour panser les blessures* ».

Le surlendemain, la difficulté passe à 20. À ce moment-là, si un PJ résiste encore, Amarange emmène malgré tout le groupe au pic. Les personnages qui ne sont pas encore totalement charmés par le barde n'ont aucune chance de remarquer quoi que ce soit d'étrange chez leurs camarades : ils pensent juste les voir jouer leur rôle à la perfection ! Un PJ encore lucide bé-

néficie d'une nuit entière pour se balader à son gré dans le repaire avant de sombrer à son tour (difficulté 25 le jour suivant).

Rencontre avec Annita (ou un autre bandit connu) : Le premier jour, Amarange ne quitte pas les PJ d'une semelle. Lorsqu'ils rencontrent Annita pour la première fois, lisez ce petit texte aux joueurs (même chose pour un autre bandit connu) :

> Soudain, au détour d'un couloir, vous tombez nez-à-nez avec la femme magicienne que vous avez déjà rencontrée à plusieurs reprises. Elle s'arrête, interloquée, puis son regard est capté par Amarange qui déclame sur un ton étrange « *Nous sommes de nouvelles recrues madame, Vous - Ne - Nous - Connaissez - Pas.* »

Lancez un dé derrière votre écran pour donner le change. Oui, un MJ doit parfois lancer des dés pour tromper les joueurs ! Après avoir fait mine de prendre connaissance du résultat et fait un rapide calcul (faites monter la tension…), reprenez :

> Elle semble un instant étonnée puis déclare : « *Je ne vous connais pas, vous devez êtres de nouvelles recrues.* » Elle se ressaisit alors : « *Bougez de là, ne restez donc pas les bras ballants, allez plutôt me nettoyer les écuries, on ne va pas vous nourrir à rien faire non plus !* » Puis elle éclate de rire comme si elle avait fait une bonne blague qu'elle seule pouvait comprendre !

Lorsque les joueurs seront face à l'hippogriffe, ils penseront avoir compris la plaisanterie d'Annita. Ils se trompent : c'est en comprenant soudain le plan pervers d'Amarange qu'elle éclate de rire !

La grande illusion

Les personnages ne se doutent pas qu'ils sont sous les effets d'un charme. Pour simuler cet état, vous allez tromper vos joueurs en leur fournissant de fausses informations. Ainsi, vous mentez lorsque vous expliquez aux joueurs que le plan ce déroule sans accroc et que cela fait seulement deux jours qu'ils sont au sanctuaire. En réalité, cela fait plusieurs mois qu'ils montent la garde et travaillent pour Amarange sans même s'en rendre compte !

Pour chaque jour que les personnages croient avoir passé dans le sanctuaire, il s'écoule en réalité 1 mois !

Et, tout ce temps, Amarange continue à leur promettre que le mystérieux chef des bandits doit arriver d'ici deux ou trois jours au maximum… L'emprise du barde sur leur esprit est en effet si puissante que, tous les jours, il peut leur faire croire qu'ils sont arrivés la veille et leur assigner à nouveau les mêmes tâches. Les personnages (et les joueurs…) risquent donc d'avoir une petite surprise lorsqu'ils se rendront compte qu'ils ont passé plusieurs mois au service des bandits !!!

Chambre à part : Amarange dort en compagnie des PJ seulement la première nuit. Ensuite, il reprend ses appartements habituels. Toutefois, vous ne le préciserez pas aux joueurs. Si, pour une raison ou une autre, la situation fait qu'ils s'en aperçoivent, ils ont l'impression que c'est la première nuit que cela arrive. Renseignement pris, Amarange leur explique avec un clin d'œil entendu que l'une des filles avec des responsabilités (Geriseb Beaux Yeux) n'est pas insensible à son charme. Désormais, il dort en sa compagnie et en profite pour obtenir des informations confidentielles sur l'oreiller !

Mytho, boulot, dodo : Pour préserver leur couverture, les personnages doivent obéir aux ordres comme n'importe quel autre bandit. Le jour, on leur assigne divers travaux, souvent ingrats :

Participer aux tours de garde à l'entrée du sanctuaire,

Actionner le treuil pour faire descendre ou remonter des bandits qui partent livrer des caisses de pièces à Valpir ou à Xelys,

Nettoyer l'écurie de l'hippogriffe (une mission dangereuse !),

Désosser des objets et découper de la ferraille (RDC 11),

Peser le fer et aider Emarin à le fondre pour couler des pièces (SS 8).

C'est lors de cette dernière mission, qui ne leur sera pas confiée avant le troisième « jour », qu'ils auront l'occasion de rencontrer Emarin pour la première fois

La nuit, les personnages sont isolés du reste du complexe dans leur appartement (repère 4 du RdC).

Liberté virtuelle : La liberté des personnages est toute relative, mais, tôt ou tard, un joueur va vouloir explorer le sanctuaire plus en détail. Il peut profiter d'une mission pour se balader là où il ne devrait pas. Laissez-le faire. Donnez-lui l'illusion qu'il fait ce qu'il veut. S'il en profite pour voler quelque chose, laissez-lui croire qu'il l'a fait, mais, en réalité, vous savez qu'il n'est pas en possession de l'objet. L'a-t-il reposé ou donné à Amarange, peu importe, il ne fait rien qui nuise aux intérêts du barde. Ce qui n'empêche qu'il peut s'attirer des ennuis s'il met son nez où il ne devrait pas : ses supérieurs réagiront comme à leur habitude, c'est-à-dire avec sévérité. Et violence dans le cas de Lola Main rouge.

À l'insu de mon plein gré : Amarange a évidemment fortement conseillé aux PJ de se contenir jusqu'à l'arrivée du patron, donc de ne pas engager de combat ou de ne pas chercher à libérer tout de suite Emarin, « *parce que cela pourrait ruiner le plan* ». Pour préserver la grande illusion du libre arbitre, n'interdisez rien aux joueurs. Cela pourrait révéler la supercherie. En revanche, toute action qui ne correspond pas aux « *ordres* » d'Amarange voit sa difficulté augmentée de +10 (bien entendu, n'annoncez pas la pénalité à vos joueurs !). Cela simule l'énorme effort de volonté que doit faire le personnage pour aller à l'encontre de la ligne de conduite implantée dans son esprit. Attaquer un bandit va bien entendu à l'encontre du plan, ce qui signifie que la pénalité s'applique à tous les tests d'attaque.

Toute tentative d'assaut ou de réaction d'un PJ devrait donc être rapidement vouée à l'échec. Comme dans un mauvais rêve. Pour garder la vraisemblance de la situation, faites rapidement intervenir les supérieurs, comme dans le cas d'un vol, qui seront de plus en plus sévères dans leurs punitions. En cas de « *mauvaise* » initiative, Amarange « *sermonnera* » les PJ en les encourageant à la patience. Voilà la soupe que vous vendrez à vos joueurs. L'objectif de cette pénalité de +10 à chaque difficulté est aussi, sans que vous ne disiez rien, de les amener à se poser des questions. C'est ainsi qu'ils pourront amener leurs PJ à se réveiller (voir plus loin).

Car, dans « l*a réalité* » du jeu, les PJ sont de gentils toutous et ils suivent à la lettre les injonctions du barde. Jusqu'à leur réveil…

Rencontrer Emarin Grisant : Durant leur séjour en tant « *qu'amis* » d'Amarange, les PJ pourront rencontrer Emarin. Par exemple en lui apportant le métal nécessaire à son travail. Tant que les PJ n'ont pas

commencé une petite révolution dans le sanctuaire, Emarin ne les croit pas et il n'est pas réceptif à la moindre proposition d'évasion. Il reconnait la magie qui affecte la lucidité des PJ, lui aussi a été sous l'emprise du barde, mais ce temps est révolu. A présent, il est terrorisé par Amarange. Le barde machiavélique a joué au chat et à la souris avec le malheureux. Il lui a fait miroiter un sauvetage et l'a laissé s'enfuir avec des brigands qu'il avait payés pour qu'ils se fassent passer pour des sauveurs. Au moment où Emarin se croyait libre, les faux sauveteurs ont livré le sage au barde qui l'attendait sur la route de Xélys. Il l'a ramené au sanctuaire à dos d'hippogriffe, non sans avoir fait mine de le laisser tomber de l'encolure de sa monture depuis quelques centaines de mètres de hauteur… À l'arrivée, Emarin a passé un sale quart d'heure entre les mains de Lola Main rouge qui lui a tranché une oreille ! C'est pourquoi Emarin n'écoute pas les PJ, non pas à cause de l'oreille manquante, mais parce qu'il est terrorisé. S'ils déclarent être aidés par Amarange, c'est encore pire (« *Amarange est votre ami, parfait, et bien dites lui bien que je reste ici !* »).

Échapper au sort

Si le plan d'Amarange est pervers à souhait, le barde pêche par excès d'orgueil. Il est tellement sûr de lui qu'il n'imagine même pas qu'un personnage puisse échapper à son emprise. Mais les PJ sont de l'étoffe des héros et, tôt ou tard, l'un d'eux réussira à se libérer de son pouvoir. S'il est assez malin (et c'est ce que nous espérons), le joueur comprendra qu'il a tout à gagner à continuer de jouer le jeu. Ainsi, il pourra aider ses camarades à se libérer à leur tour et Amarange sera pris à son propre piège. La situation devrait alors se transformer en une véritable aubaine pour les PJ, car ils peuvent continuer à se promener à leur guise dans le sanctuaire et décider de porter le coup fatal où et quand ils veulent. Alors qu'une attaque frontale du pic se serait sans doute soldée par un massacre des PJ, ils possèdent ici une occasion en or… Et probablement un très fort esprit de revanche vis-à-vis du barde.

Se libérer : Laissez les personnages tourner un peu en rond dans le Sanctuaire et vaquer à la routine de leurs occupations. Monter la garde à l'entrée, prendre une livraison de fer au pied du pic et la remonter par le treuil, nettoyer les écuries, découper le métal ou le fondre pour obtenir des pièces de fer. Tant que les joueurs ne mettent pas en doute ce qui leur arrive, continuez de jouer le jeu.

Pour chaque jour que les PJ croient passer dans le sanctuaire, faites lancer un d20 à chaque joueur. Invoquez le prétexte d'un test de CHA afin de juger de son interprétation et de sa crédibilité face aux autres bandits. Vous savez qu'il n'en est rien.

Au début, **ce test ne sert strictement à rien** (au pire, si un PJ obtient un échec critique, il développe une parano). Toutefois, dès qu'un de vos joueurs à la table émet des doutes sur la crédibilité des événements, par exemple quand ils entreprennent une action allant à l'encontre du plan d'Amarange - et dont la difficulté est donc rehaussée de 10 - ou face à l'attitude d'Emarin ou autres, ce test sert à savoir s'il se libère de l'emprise du sort. **Utilisez le résultat du d20 avec son Mod. de SAG**. La difficulté est de 25 pour la première tentative et baisse de 5 chaque jour suivant. Toutefois, elle ne passe jamais sous 15. Pour chaque tentative ratée, les personnages ont l'impression d'avoir passé un jour de plus au sanctuaire, mais, en réalité, il s'agit d'un mois. Dès qu'il réussit son test de résis-

tance, le personnage retrouve son libre arbitre et comprend la situation.

Révéler le pot au rose : Si un seul joueur réussit son test, révélez-lui la vérité en aparté. Faites-lui bien comprendre que ses camarades sont encore dans le monde merveilleux des illusions, puis laissez-le gérer la situation à sa manière. Demandez-lui seulement de ne pas rapporter les faits directement de joueur à joueur : s'il veut informer un personnage, il doit interpréter son rôle.

Une fois par jour, lorsqu'un personnage libéré de l'emprise d'Amarange essaye d'en aider un autre à voir la vérité, cela donne immédiatement à son interlocuteur un nouveau test de résistance avec un bonus de +5.

Bien entendu, il doit faire cela à l'abri des oreilles des autres bandits et même de ses propres amis ! Soyez très attentif à la façon dont le joueur vous décrit la scène. En cas d'échec du PJ informé de la supercherie, le PJ en question va penser que le PJ libéré lui fait une blague, au mieux ou qu'il délire complètement. Il faut se méfier, le PJ concerné risque d'aller faire part à Amarange (s'il est là) de l'étrange comportement de leur ami commun ! Il faut réussir un test de CHA difficulté 10 de la part du PJ libéré pour l'en dissuader. Si c'est un échec, les choses pourraient vite tourner au vinaigre…

Le joueur pourrait décider de lui-même d'interpréter son asservissement et aller informer « *son meilleur ami* » Amarange des délires du PJ libéré. Si ce n'est pas le cas, n'ayez aucun scrupule à considérer qu'il est allé le faire. Si Amarange est présent (voir ci-dessous), il tente d'organiser la « *disparition* » du gêneur, sans que les autres PJ ne soient témoins, car le barde sait que les PJ sont tout de même très proches entre eux. Mais une chute mortelle du haut du plateau est si vite arrivée…

Et si les PJ refusent en bloc ?

Et si les PJ refusent en bloc la proposition d'Amarange ? S'ils se méfient vraiment de lui ? S'ils n'acceptent pas du tout son plan d'infiltration ? La scène tombe à l'eau. Normalement, tout est fait dans l'écriture de ce scénario, du personnage du barde et des premières scènes avec les PJ, pour que ces derniers suivent Amarange, même s'ils ne lui font pas totalement confiance. En fait, même si les PJ sont très méfiants, la scène fonctionne tant qu'ils embarquent avec lui. Maintenant, les joueurs sont les joueurs et ils pourraient fort bien en décider autrement. Que faire ?

Vous pouvez utiliser le concept de jeu « In media Res ». Cette technique de jeu consiste à commencer la partie dans le feu de l'action, sans introduction progressive qui laisse le choix aux joueurs de se jeter dans l'aventure. Là, en tant que MJ, vous les placez de façon arbitraire dans la gueule du loup pour leur rendre leur liberté par la suite.

Dans notre histoire, cela consiste, dès la rencontre avec Amarange et juste après le combat contre les faux moines, à partir du principe que le charme du barde a fonctionné. À partir de ce moment-là, marquez une pause. Black out. Reprenez le jeu au moment où vous effectuez les tests pour savoir quel est le premier PJ qui se réveille dans le repaire des bandits et pour savoir combien de mois les PJ sont restés au service d'Amarange. Faites un résumé rapide des événements et des mois de servitude dans le repaire puis laissez vos joueurs reprendre la main. Cette solution ne présente plus aucun risque. Mais elle est aussi beaucoup moins amusante dans le sens où les joueurs et vous-mêmes n'aurez pas le plaisir de voir la grande illusion prendre réalité puis se dissiper à la table.

Dernière option, vous laissez vos joueurs attaquer brutalement Amarange ou le repaire des bandits sans l'appui d'Amarange. Ce dernier va tenter avant tout de fuir le combat avec ou contre les PJ pour retourner dès que possible préparer l'assaut inévitable des PJ sur un lieu qui ne sera pas facile à prendre d'assaut. Bonne chance à eux !

Absences : Lorsqu'un ou plusieurs personnages se libèrent de l'emprise d'Amarange, il vous faudra déterminer si le barde est présent au sanctuaire ou s'il est parti à dos d'hippogriffe. En effet, il doit maintenir sa couverture habituelle et continuer à ourdir ses complots. À dos de griffon, il est à seulement une journée de vol de Piémont ou de Monastir et à deux jours de Xélys. Dans ces régions au relief tourmenté, une monture volante couvre 4 fois plus de distance qu'une monture ordinaire (deux fois plus en temps normal). Bref, Amarange a seulement **1 chance sur 4** d'être présent (1-2 sur 1d8) lorsque les PJ reprennent leurs esprits et son absence dure **2d6 jours**.

Normalement, Annita est elle aussi souvent absente. Toutefois, tant que les PJ sont présents, elle reste sur place pour les garder à l'œil… Au moins les six premiers mois !

Lorsqu'un personnage retrouve son libre arbitre, indiquez-lui si Amarange est absent et, s'il est présent, **ne manquez pas de lui indiquer que le barde s'absente souvent** pour plusieurs jours. Si les PJ veulent tenter une petite révolution, il sera beaucoup plus facile de la réussir lorsque le puissant chef des bandits n'est pas là !

Au pied du mur

Le dernier jour d'approche, le voyage se passe sous la pluie. Le soir, le ciel se dégage et les personnages sont en vue du pic d'Andalf à environ 5 km de là. Il s'agit d'un piton rocheux surgissant de terre pour s'élever à environ 100 m au-dessus du sol. Le terrain jusque-là est accidenté et touffu, idéal pour des embuscades.

Sur les conseils d'Amarange, le groupe trouve refuge dans une paroi creuse. Cet endroit se situe à 2 km du bas du pic d'Andalf et il est idéal pour surveiller la région. Amarange suggère de faire le camp à cet endroit pour pouvoir observer les allées et venues au niveau du pic. En s'approchant du lieu, le groupe se rend compte qu'il est déjà occupé par une troupe de hobgobelins à la solde des bandits.

Ces humanoïdes ont été payés pour effrayer les chasseurs et les curieux en tuant tous ceux qui s'approchent ! Ils sont bien payés (en fausse monnaie) et trouvent que c'est un boulot plutôt sympa. Toutefois, Amarange en a assez de les payer. Pour le moment, ils ont bien rempli leur mission d'épouvantail et il est temps de faire place nette. Ils connaissent Sifmo, mais pas Amarange. C'est aussi une occasion en or pour Amarange de prouver sa bonne foi auprès des PJ. Il va se battre à leurs côté (mais pas trop devant) et gagner ainsi un peu plus leur confiance.

Les hobgobelins ne fuient pas tant que leur chef et au moins la moitié d'entre eux ne sont pas morts. Lorsque c'est le cas, ils quittent la région sans demander leur reste. Ils savent que les bandits ne leur pardonneront pas leur échec.

Une fois les hobgobelins chassés, les PJ pourront constater que leur antre est un réseau de cavernes assez vaste pour les accueillir (avec leurs montures éventuellement). C'est un lieu abrité, traversé par un petit cours d'eau. L'endroit idéal pour observer le pic d'Andalf. D'ici, le sanctuaire est à peine discernable, perché à 100 m au-dessus du piton rocheux qui le supporte. On peut discerner une tour de guet avec des meurtrières, une sorte de nacelle avec une grande manivelle pour l'actionner et probablement une plate-forme à laquelle arrive la nacelle. Il n'y a pas de mouvement visible le jour, aucun non plus de nuit. L'endroit semble en tout point désert. Pourtant, les PJ savent désormais que ce n'est pas le cas.

Hobgobelins (15)

NC ½

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Étoile du matin +2 **DM** 1d8+1

Capitaine Hobgobelin

NC 2

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +1 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** -2*

DEF 16 **PV** 24 **Init** 12

Étoile du matin +5 **DM** 1d8+3

Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

Équipement : Étoile du matin, arbalète, 12 carreaux et dague, armure de cuir clouté, petit bouclier, besace, bourse avec 3d6 pa (fausses), un peu de nourriture.

Observer

Quel que soit le temps que les PJ passent à observer les allées et venues au niveau du sanctuaire, ils n'apprendront pas beaucoup plus. Le lieu est trop haut perché pour qu'ils puissent discerner quoi que ce soit. Les événements 19 et 20 sont les seules choses qu'ils peuvent remarquer en restant au niveau du sol. Pour en savoir plus, ils doivent absolument grimper les 60 m de paroi verticale qui les séparent du sanctuaire.

Grimper

L'escalade est longue (1/2 heure), mais elle ne présente pas de difficulté particulière pour un alpiniste expérimenté (un test de DEX difficulté 10 tous les 10 mètres). Cependant, elle peut devenir très dangereuse si on ne prend pas de précaution particulière pour se cacher des gardes du sanctuaire. La meilleur façon d'éviter de se faire voir est de monter sans trop faire de bruit un peu à l'écart du sanctuaire (dans ce cas, la hauteur à escalader est de d'environ 100 mètres) ou de tenter une périlleuse ascension de nuit (-5 à l'escalade). Une fois un chemin pitonné, l'ascension est praticable pour une personne inexpérimentée ou encombrée.

II - Le sanctuaire d'Andalf

Histoire du Sanctuaire d'Andalf

Au cours des *âges sombres*, un groupe de nobles du Piémont a décidé de s'isoler dans les hauteurs des Ogredents pour échapper aux ravages de la guerre. Après des mois d'errance, ils se sont finalement installés en haut d'un piton rocheux et y ont fondé un sanctuaire dédié à Oumaros, dieu de l'Air et des Cieux. Ce sanctuaire a alors pris le nom d'Andalf, d'après le patronyme du noble fondateur.

Bien qu'appréciés pour leur sagesse, les prêtres du sanctuaire ont vu leur communauté se réduire inexorablement en trois siècles. Les derniers habitants ont abandonné l'endroit sans explication. Il y a dix ans, Amarange a découvert le sanctuaire et y a installé son quartier général. Après toutes ces années, le barde a pu établir que les prêtres ont quitté l'endroit précipitamment suite à l'emprisonnement d'un génie malfaisant dans les sous-sols. Amarange sait où se trouve ce génie (SS, salle 5B), mais il craint de le libérer. Aussi continue-t-il à étudier les écrits et autres parchemins trouvés sur place afin de déterminer son Nom et de trouver un moyen de l'asservir. Parallèlement à cela, il espère toujours découvrir d'autres endroits secrets, car il pense, à raison, ne pas avoir trouvé toutes les salles secrètes du sanctuaire.

La bande des faux-monnayeurs

Lors de l'aventure, les PJ devraient, d'une façon ou d'une autre, pénétrer dans le quartier général des faux-monnayeurs auxquels ils sont confrontés depuis quelques temps. L'identité des PNJ qu'ils vont rencontrer dépend beaucoup de leurs succès précédents. En effet, aucun PNJ tué n'est remplacé. En revanche, un PNJ qui a fui se retrouve ici. La liste suivante est destinée à aider le MD dans la gestion des rencontres avec les bandits. Les membres de la bande sont énoncés ici avec leur nom, leur NC, leur fonction au sein de la bande, le lieu où ils résident dans le sanctuaire et, éventuellement, s'ils ont été rencontrés plus tôt dans la campagne et à quel endroit.

Amarange (NC 6), chef, étage 8-10



Sifmo (NC 3), sous-chef, contacts et assassinat, étage 7, rencontré à Monastir et Valpir

Geriseb (NC 2), prospection, étage 3A

Annita (NC 2), foi, étage 3B, rencontrée à Monastir et dans l'embuscade

Ismaël (NC 2), enquêtes, étage 3B, rencontré à Monastir et dans l'embuscade

Uritar, **Stanislas** et **Gina** d'Oguer (NC 1), étage 3C

Isuldarn (NC 2), foi, RdC 14-16

Snertis (NC 3), chef des gardes, RdC 24-25

Lola (NC 2), sergent de garde, RdC 7

Manasim (NC 1), sergent de garde, RdC 8

12 bandits (NC 1/2), RdC 5

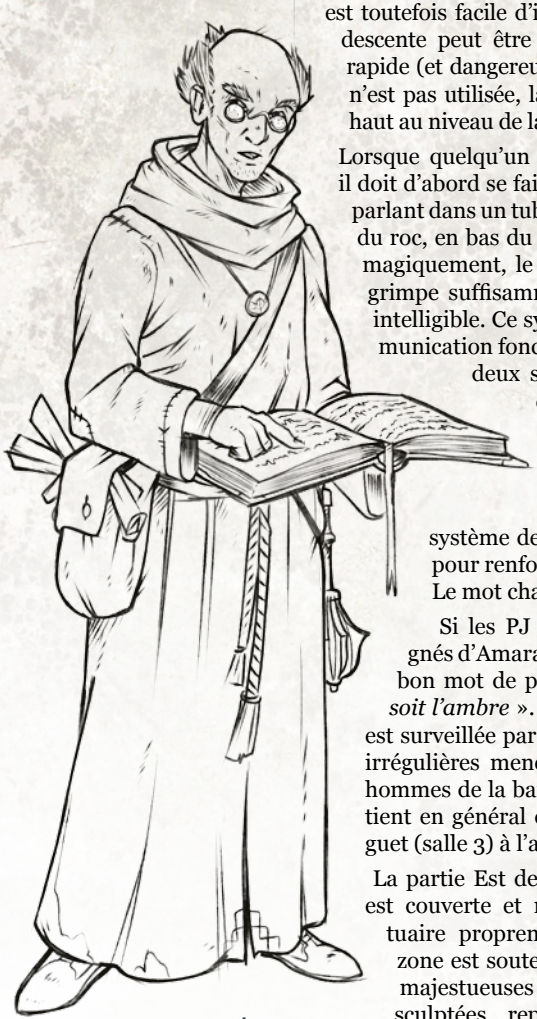
Détail du sanctuaire

Rez-de-chaussée

1. Plate-forme

Cette plate-forme perchée 60 mètres au-dessus du sol est battue par les vents. Le garde-fou d'un mètre de haut qui la borde tout du long est un piètre réconfort pour quiconque est sujet au moindre vertige. On peut atteindre la plate-forme soit en volant,

soit en utilisant la nacelle prévue à cet effet. Il s'agit d'un lourd panier de bois et d'osier de 3 m de large qui peut transporter de très lourdes charges, comme un cheval et quatre hommes. Un treuil pourvu d'un système muni de plusieurs poulies permet à un homme seul de l'actionner sans trop de peine. La nacelle monte (ou descend) à une vitesse de 3 mètres par tour en utilisation conventionnelle. L'ascension dure donc 20 tours. Il est toutefois facile d'imaginer que la descente peut être beaucoup plus rapide (et dangereuse). Quand elle n'est pas utilisée, la nacelle est en haut au niveau de la plate-forme.



Isuldarn

Lorsque quelqu'un désire monter, il doit d'abord se faire connaître en parlant dans un tube creux sortant du roc, en bas du piton. Amplifié magiquement, le son de sa voix grimpe suffisamment pour être intelligible. Ce système de communication fonctionne dans les deux sens. En raison de sa nature très méfiante, Amarange a mis en place un système de mots de passe pour renforcer la sécurité. Le mot change souvent.

Si les PJ sont accompagnés d'Amarange, il utilise le bon mot de passe. « *Maudit soit l'ambre* ». La plate-forme est surveillée par des patrouilles irrégulières menées par un des hommes de la bande. Celui-ci se tient en général dans la tour de guet (salle 3) à l'abri du vent.

La partie Est de la plate-forme est couverte et mène au sanctuaire proprement dit. Cette zone est soutenue par quatre majestueuses colonnes sculptées représentant des génies qui soutiennent des nuages. La roue d'ouverture de la herse de l'écurie aviaire (salle 2) se trouve à ce niveau sur le mur Nord.

2. Écurie aviaire

L'accès à cet endroit est clos par une lourde herse rouillée. L'immense pièce qui se trouve au delà de celle-ci servait d'écurie aviaire pour les animaux des prêtres d'Oumaros. Longtemps abandonnée, elle est à nouveau occupée par la monture d'Amarange, un majestueux **hippogriffe**.

L'animal est parqué dans le plus grand des box de l'écurie. Il ne tolère que son maître et attaque toute autre personne qui s'approche. S'occuper de nettoyer le box est donc une corvée particulièrement mauvaise qui sert de punition pour les récalcitrants. Une tâche toute désignée pour les PJ s'ils venaient à servir dans la bande, charmés par Amarange.

Il faut réussir trois tests de CHA (empathie avec les animaux) difficulté 10 pour nettoyer le box sans risque. Pour chaque échec, le personnage subit une attaque ! Les DM sont de seulement 1d6+3 car l'Hypogriffe ne cherche pas à tuer, il fait seulement étalage de son mauvais caractère.

Lorsque Amarange est absent, l'hippogriffe n'est pas non plus présent. C'est habituellement à ces moments-là que les bandits nettoient eux-mêmes l'écurie.

3. Tour de guet

Cette petite tour de garde carrée comporte six meurtrières par lesquelles il est facile d'observer la paroi menant à la plate-forme. La nacelle aussi y est bien visible durant la majorité de sa course. Étant donnée sa situation stratégique, **un bandit** est toujours

de faction ici. Il s'absente parfois pour aller patrouiller sur la plate-forme.

Ce garde est particulièrement vigilant. Il fait automatiquement un test opposé de SAG contre la DEX (discrétion) de tout grimpeur sur la paroi en-dessous. En revanche, un personnage qui escaladerait la paroi à l'écart de la plate-forme et prendrait des précautions pour le faire en silence pourrait arriver en haut sans avoir été vu.

4. Appartements (A et B)

Deux appartements ont été aménagés dans cette aile. Ceux-ci sont destinés aux gens de passage. Chacun d'eux comporte trois couchages sous la forme de deux lits superposés et d'un lit simple. Aucun des deux n'est occupé et c'est là qu'Amarange et les PJ seront logés. Amarange dormira en leur compagnie le premier jour pour donner le change. Ensuite, il reprendra ses habitudes, mais vous ne signalerez pas ce détail aux joueurs dont les personnages sont charmés (voir *Chambre à part*).

5. Baraquement (12 bandits)

C'est ici que vivent le gros de la bande. Ils font office de gardes, serviteurs, hommes de mains, etc. La porte d'entrée dans ce complexe est renforcée de métal et peut être bloquée de l'intérieur par une solive de chêne (Solidité 30, RD 10). Les murs sont percés de meurtrières qui donnent sur l'ensemble de la plate-forme et l'ascension de celle-ci par la face Sud.

La grande pièce de garde qui se trouve au-delà est coupée en deux par un rideau. La partie Ouest sert de dortoir aux bandits. Il y a là 6 lits superposés. La partie Est sert de salon-cuisine. Une grande table entourée de six chaises trône en son milieu. Il y a aussi une grande cheminée dans l'angle Sud-est ainsi que deux étagères contenant des victuailles. Un râtelier d'armes occupe le mur Nord. Il comporte 6 arcs courts, 3 épées larges, 10 épieux et 6 carquois de 12 flèches. Deux bandits sont là en permanence, le plus souvent occupés à jouer aux dés. Les quatre autres sont disséminés dans le complexe ou dorment sur leur lit. Les possessions des bandits se trouvent près de leurs lits respectifs. Il y a en tout 8 po, 65 pa, 248 pc.

6. Réfectoire

Une immense table se trouve au centre de cette large pièce. Le jour, il y a souvent là deux bandits occupés à prendre leurs maigres repas.

7. Chambre

La porte de cette pièce est fermée à clé (Crocheter difficulté 20). La chambre est le lieu de résidence permanent de **Lola Mainrouge**, un des deux sergents des bandits. Elle prend son rôle très à cœur. La pièce est meublée avec un grand lit, deux chevets et un grand coffre dans lequel elle garde ses affaires personnelles : des vêtements, une bourse contenant 152 po et un magnum d'un superbe brandy de Ferrance. Lola est dans cette pièce 95% du temps. Elle attaque à vue toute personne qu'elle ne connaît pas (si les PJ sont charmés, elle les connaît).

Lola est une femme de tête. Elle a toujours aimé diriger et elle se plaît dans sa nouvelle fonction. Sa nature chaotique est tempérée par le fait qu'Amarange l'a charmée depuis leur première rencontre. C'est une fanatique de la cause du barde et elle attend de ses hommes qu'ils meurent pour elle si besoin. Elle sait que sa maîtrise de l'épée à deux mains inti-

Hippogriffe

À ne pas confondre avec le griffon, l'hippogriffe est le croisement entre un cheval et un aigle, dont il conserve la tête, les serres et les ailes. La créature est très agressive mais peut toutefois servir de monture une fois correctement dressée.

NC 3, taille grande

FOR +6 **DEX** +1**CON** +6
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 30 **Init** 12

Serres et bec +8 **DM** 2d6+6

Voie des créatures volantes rang 1

Bandit

NC 1/2, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Dague +2 **DM** 1d4+1

Lola Mainrouge

NC 2, demi-orque

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 25 **Init** 10

Épée 2 mains +8 **DM** 3d6+3
Arc court +5 **DM** 1d6

Équipement : Cotte de maille, épée 2 mains, arc court, carquois avec 12 flèches, dague.

mide et la fait craindre. Elle en joue et s'en amuse.

8. Chambre de Lola et Manasim

Contrairement à la pièce précédente, la porte de celle-ci n'est pas fermée à clé. La pièce est meublée comme la précédente. **Manasim El Barak** est l'occupant permanent de cette chambre. Il est lui aussi sergent, mais, étant donné la personnalité de Lola, il n'ose pas jouer de son grade. Comme Lola, Manasim a été charmé par Amarange, mais il vient de s'en libérer. Vif d'esprit, il a compris que si le barde le remarquait, il était mort. Son allégeance à Amarange est caduque depuis longtemps. Si les choses tournent au grabuge, il compte en profiter pour s'enfuir ou même se venger. Si les PJ agissent avec tact, ils sont certains de s'en faire un allié.

Manasim est originaire de Kathang. C'est un mercenaire au sens le plus strict du terme. Il se vouera au plus offrant. Étant donné qu'il a réalisé qu'Amarange l'avait charmé, il en est venu à le haïr au plus haut point. Manasim est un suivant potentiel pour toute personne le payant bien (10 po par niveau et par mois).



Lola

9. Entrée

Ce large couloir peut être fermé par une herse de fer. Celle-ci est actionnée à partir de la salle 22. Elle est levée, sauf durant la nuit ou si l'alerte a été donnée. Le sol, le plafond et les murs du couloir menant aux larges portes d'entrée du sanctuaire sont couverts de mosaïques qui donnent l'impression de se trouver dans les nuages, au milieu d'oiseaux et d'anges armés d'arcs. Il existe deux zones au sol où la mosaïque ne représente pas de nuage et d'où on peut entrevoir des montagnes vues de haut. Ces deux zones dissimulent des trappes couvrant des fosses de 9 mètres de profondeur. Bien entendu, si les PJ ont profité de « l'hospitalité » des brigands, ils sont informés de l'existence et de la disposition de ces pièges.

Piège : Détecter SAG 20, désamorcer INT 15. Effet : 3d6 DM, test de DEX 15 pour ½ DM. Test de DEX 20 pour s'échapper.

Les doubles portes au fond sont décorées dans la continuité des fresques du couloir. Elles ne comportent pas de serrures. Elles s'ouvrent vers l'intérieur où elles peuvent être bloquées par une poutre. Une fois bloquées, les portes ne peuvent être ouvertes que par la force (Solidité 40, RD 12). Une meurtrière est dissimulée dans les fresques à environ 2 m du sol de chaque côté de l'entrée. Ces deux positions couvrent idéalement les portes.

10. Hall d'entrée

Le hall d'entrée du sanctuaire est magnifiquement décoré de faïences

dans les divers tons de bleu. Les motifs donnent l'impression d'entrer dans une tornade qui mène vers les portes donnant dans la salle 17. Deux paires d'alcôves bordent ce couloir. Chacune d'entre elles est occupée par une statue de bronze de 2,50 m de haut représentant un archer ailé dans diverses attitudes. Les portes que ces archers semblent garder sont elles-mêmes couvertes de bas-reliefs représentant également un archer ailé, une flèche encochée et l'air menaçant. Ces portes sont fermées à clef et piégées magiquement. Chaque fois qu'une personne touche les portes sans avoir au préalable récité une litanie à l'honneur d'Oumaros, les défenses de la porte sont activées. Partant de chacune des quatre statues, un *projectile magique* vient frapper le blasphémateur (dégâts 4d6). Le hall d'entrée est constamment patrouillé par **2 bandits**.

De chaque côté de l'entrée, un petit couloir s'élève légèrement pour arriver à une meurtrière. Chaque position comporte une petite niche contenant trois carquois de 12 flèches. En cas d'alerte, les deux bandits prennent position là et attendent les assaillants.

11. Fontaine magique

Une grande fontaine se trouve au centre de cet ancien déambulatoire. Celle-ci fait environ deux mètres de hauteur et est surmonté de quatre aigles dont le bec laisse s'écouler de l'eau. Tout autour, des tables de bois munies d'étaux ont été installées. Chacune d'elle est agrémentée d'un coffre à outil (scie, pinces, masse, etc.).

Les PJ seront probablement amenés à travailler ici. Si ce n'est pas le cas, **deux bandits** remplissent cette fonction. Leur mission consiste à démonter des objets et à récupérer les parties en fer puis à les briser pour obtenir des morceaux d'un kilogramme maximum afin qu'Emarin puisse les utiliser dans son moule (voir le sous-sol, pièce 8).

Après quelques heures de ce travail fatiguant, un PJ aura sans doute soif. Demandez au joueur s'il souhaite que celui-ci se désaltère à la fontaine…

En effet, l'eau de cette fontaine est sacrée (traitez-la comme de l'eau bénite) et hautement magique. Toute personne « *bonne* » qui en boit bénéficie des effets d'un sort de *vol* (magicien, rang 4) pendant 6 heures. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois par jour et par personne. Dans le cadre de ce scénario, vous pourrez considérer que les PJ (sauf exception particulière) ainsi qu'Emarin Grisant sont affectés par cette eau, mais pas les bandits.

12. Cellules des prêtres

C'est dans ces douze cellules exiguës que logeaient les prêtres du sanctuaire. Leurs portes sont en bon état et ne comportent pas de serrure. Elles sont à présent occupées par un bric-à-brac de ferraille de récupération (lanternes, roues de chariot, outils, etc.) qui est régulièrement livré au sanctuaire à dos de mulet.

13. Bibliothèque

Une inscription en ancien osgildien est gravée sur la porte d'entrée de cette salle. Elle signifie « *Silence absolu !* » La porte ne comporte pas de verrou.

Les murs de la bibliothèque sont couverts de rayonnages et de livres en tous genres. Tous les ouvrages de la pièce sont écrits en ancien osgildien. La majorité de ceux-ci traitent de philosophie ou de la décadence de l'empire d'Osgild, le principal sujet de réflexion des prêtres d'Andalf. Les autres ouvrages sont surtout des essais sur les phénomènes météorologiques. L'ensemble de la collection est estimé à 2 000 po en raison de son ancienneté.

Manasim El Barak

NC 2

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +0*

DEF 17 **PV** 16 **Init** 18

Cimeterre +7 **DM** 1d6+1
Arc court +7 **DM** 1d6+1

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Équipement : Chemise de maille, cimeterre, arc court, carquois avec 12 flèches, dague.

Bandit

NC 1/2, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Dague +2 **DM** 1d4+1

Isuldarn, le chapelain de la bande, connaît un peu l'osgildien ancien et s'est mis en tête de trier les ouvrages de la bibliothèque en fonction de l'utilité personnelle qu'il leur trouve. Il passe ici le plus clair de son temps. Il n'est pas très occupé, mais est très fanatique à la cause. Son chef direct, Annita, est souvent en mission, si bien qu'il se sent le chef absolu de la bande du point de vue spirituel. Isuldarn mourra plutôt que de se rendre.

Isuldarn

NC 2, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +0 **CON** +0
INT +4 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 19 **Init** 12

Masse +3 **DM** 1d6+2
Attaque magique +6

Voie de la sombre magie rang 5

Son sort de prédilection est *Ombre mortelle* ! Toutefois, considérez qu'il ne peut pas le lancer plus de trois fois par jour et que le sort prend fin dès qu'il est tué

14. Salon privé

La porte de cette pièce est toujours fermée à clé. Ce salon est meublé d'une grande table et d'une étagère contenant divers bibelots sans valeur. Un mannequin d'entraînement pour voleurs se trouve dans le coin Sud-ouest de la pièce.

15. Chambre d'Isuldarn

La chambre d'Isuldarn est meublée simplement. Elle comporte un lit double, deux chevets, une armoire et un petit bureau. La pièce ne contient rien de valeur. Une liste des ouvrages présents dans la bibliothèque se trouve sur le bureau. Une fouille consciencieuse de la pièce permet de trouver deux alexandrites de 10 po. Celles-ci sont cachées dans la doublure d'une veste de pluie pendue dans l'armoire.

16. Chapelle d'Abalath

Cette pièce a été aménagée par Isuldarn en une chapelle dédiée à Abalath. Un autel de bois couvert d'un linge noir se dresse sur le mur Nord. L'autel est flanqué de deux chandeliers de cuivre. Le mur est couvert d'une tapisserie représentant une ville la nuit. Deux coffres se trouvent contre le mur Sud. Tous deux contiennent des objets de culte anodins (robes, chapelets, etc.). Un passage secret menant dans le temple d'Oumaros (salle 17) est dissimulé derrière la tenture. Celui-ci s'ouvre en poussant une pierre dans le mur.

17. Sanctuaire d'Oumaros

Le cœur du sanctuaire est un gigantesque temple dédié au dieu Oumaros. L'endroit est éclairé magiquement de jour comme de nuit. La pièce est décorée du sol au plafond et la hauteur sous plafond est impressionnante (15 mètres), donnant à l'ensemble un volume de cathédrale magistrale. Les décors et bas-reliefs donnent l'impression très réelle que l'endroit est peuplé d'oiseaux de tous types. Ces oiseaux semblent afficher une déférence vis-à-vis de l'être ailé représenté par l'immense statue (10 m de haut) qui se trouve sur le mur Est. Celle-ci présente un humain à la musculature impressionnante. Deux ailes lui sortent du dos. Il porte une légère armure de maille, est armé d'un arc long et d'une épée bâtarde. Un piédestal supportant une coupe de cuivre se trouve de chaque côté de la statue. De la fumée s'échappe en permanence des coupelles. Elle parfume agréablement l'endroit et diffuse un léger brouillard dans le temple. Aux pieds de la statue se dresse un magnifique autel qui parait taillé d'un bloc dans un cristal de roche. L'endroit est calme et frais. Il n'a pas été visité depuis des siècles.

Deux passages secrets ont été aménagés dans les décorations du temple. L'un donne sur la chapelle d'Abalath (salle 16), l'autre sur une salle secrète (salle 18). Les deux passages ont été découverts par Amarange et ses sbires.

18. Salle secrète

C'est dans cette grande pièce que les prêtres d'Andalf entreposaient leurs valeurs monétaires avant leur départ. Au moment où ils ont quitté le monastère, ils n'ont pas pu tout pu tout emporter, au plus grand plaisir d'Amarange.

La pièce contient de nombreux coffres et comporte des étagères sur tous les murs. Tout a déjà été visité avec plus ou moins de délicatesse. Des vestiges – assiettes en argent trop oxydées pour être utilisées, tableaux déchirés, etc. – sont éparpillés sur le sol. Les valeurs négociables ont toutes été accaparées par la bande. Leur trésor se trouve dans les appartements d'Amarange.

Un escalier percé dans le mur Ouest descend vers la salle 19. Le mur Est dissimule un passage secret qui n'a pas été découvert par Amarange. Il se trouve derrière une étagère et s'ouvre en actionnant un bouton caché dans la boiserie de l'étagère.

19. Réserve de composants

Les murs de cette pièce très sèche sont couverts de petites niches où sont entreposés des composants de prêtre. Certaines niches ont été fouillées, mais il semble que l'on ait pris soin de ne rien casser de l'ensemble. Chaque niche comporte une petite plaque de bois sur laquelle est gravé en osgildien ancien la nature du composant. La gravure ne précise toutefois pas à quel usage est réservée la matière conservée. Tous les composants sont en parfait état.

20. Couloir piégé

Le passage secret s'ouvre sur un couloir sombre d'une vingtaine de mètres de long. Le sol est couvert de poussière. La fin du couloir se termine sur une porte de bois plaquée de cuivre. La plaque est admirablement sculptée et représente une tête de dragon gueule ouverte.

Le couloir est piégé. Une dalle à pression se trouve dans le sol à six mètres de l'entrée. Toute personne marchant dessus active la magie de la porte au fond du couloir. En l'espace de quelques dixièmes de seconde, une boule de lumière se forme au niveau de la gueule du dragon et un éclair en surgit droit dans le couloir. La boule d'électricité fait 2 m de diamètre et parcourt 40 m avant de s'arrêter (5d6 DM, DEX difficulté 15 pour diviser les DM par 2). Une fois activé, il faut une heure au piège pour qu'il se recharge.

La porte au dragon ne comporte pas de serrure ni aucun système d'ouverture apparent. Il s'agit en fait d'une fausse porte que rien ne peut ouvrir. La seule et unique issue se trouve sur le mur Nord du couloir, un peu avant la porte. Elle est masquée par une *illusion*.

21. Trésor

L'illusion cache une pièce contenant un trésor qui a été oublié quand les prêtres ont quitté le sanctuaire. Elle n'a pas été visitée depuis des lustres, comme en témoigne l'épaisse couche de poussière qui la recouvre. Les murs Ouest et Est comportent chacun un torchère à côté de l'entrée. Le mobilier de la pièce comprend un lutrin et deux coffres bardés de fer.

Un livre est posé sur le lutrin. Il s'agit d'un grimoire de sortilèges de mage d'une centaine de pages dont la couverture est d'un cuir bleuté et comporte un fermoir en argent.

Ce grimoire peut être utilisé par tout lanceur de sort des arcanes (ensorceleur, magicien, forgesort, nécromancien) dans la limite du plus haut rang atteint. Il permet d'utiliser une fois par jour chacun des sorts suivants :

Murmure dans le vent (rang 1 d'ensorceleur), *Asphyxie* (rang 1 de magicien), *Forme gazeuse* (rang 2 de magicien), *Respiration aquatique* (rang 4 de magicien) et *Vol* (rang 4 de magicien).

Le premier coffre n'est pas fermé à clé. Il contient une paire de bottes de cuir souple (confère la capacité de moine de rang 3, *Course des airs*), un

casque à nasal possédant une aigrette bleue électrique (confère la capacité de rang 1 d'ensorceleur *Murmure dans le vent*, à volonté), 4 *flèches meurtrières* (+2d6 aux DM) et un *fléau d'arme +2 de foudre* (+1d6 DM).

Le second coffre n'est pas fermé à clé non plus mais il est piégé avec un gaz empoisonné. Lors de l'ouverture, il faut ouvrir le coffre avec de grandes précautions et réussir un jet de DEX difficulté 15 sans quoi toute personne à 3 mètres du coffre doit immédiatement réussir un test de CON difficulté 15 ou subir 4d6 DM. Le gaz reste actif pendant un tour uniquement. Le coffre contient un anneau en fer dans une bourse de soie noire (*anneau de poigne électrique :* confère la capacité de rang 2 d'ensorceleur *Sous tension* 3 fois par jour), deux fioles d'*huile de fort assaut* (+1d6 aux DM d'une arme de contact pendant 10 tours), trois potions de *soins modérés*, une potion de g*uérison* et une huile éthérée (équivalent d'une potion de *Forme éthérée*, rang 5 d'ensorceleur).



Snertis

Snertis

NC 3, humain

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée longue +7 **DM** 1d8+4
Arc court +4 **DM** 1d6+1

Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

Équipement : *Épée longue +1*, deux dagues, arc court avec carquois de 12 flèches, chemise de maille, petit bouclier, *anneau de protection +2*, *potion de force de géant* (+2 attaque et DM pendant 10 tours).

22. Roues

Les murs Nord et Sud de cette pièce comportent tous deux une roue actionnant une herse. Celle du Nord actionne celle de la porte d'entrée (salle 9) alors que l'autre permet d'ouvrir celle qui donne dans l'escalier qui descend au sous-sol. Une porte non fermée se trouve sur le mur Est.

23. Salle de réunion

Cette pièce est meublée sobrement. Il y a là une grande table entourée de deux bancs et d'un fauteuil. Une étagère et un coffre contenant des rafraîchissements se trouvent contre le mur Nord.

L'endroit est utilisé environ une fois par semaine comme salle du conseil de la bande. Les futures actions y sont décidées.

24. Salon privé

La porte d'entrée de cette pièce est fermée à clé (Difficulté 15 pour crocheter). Une table entourée de quatre chaises, un mannequin d'entraînement et une petite étagère contenant divers souvenirs meublent cette pièce. Cet endroit sert de salon privé à Snertis, le chef des gardes du sanctuaire. Il y passe le plus clair de son temps.

Snertis est originaire de la ville de Port-Libre. Il accompagne Amarange depuis près de dix ans et lui est très loyal. Il est en charge de la sécurité du sanctuaire et prend sa

fonction très à cœur. Il est très rude et craint par ses hommes.

25. Chambre de Snertis

La chambre de Snertis est assez confortable. Elle comporte un lit double, un chevet, une armoire et un grand tapis. Snertis garde ses richesses dans le chevet de son lit. Il s'agit d'une bourse contenant 25 po, 52 pa, 107 pc.

Étage

1. Palier

Le mur Nord de ce grand palier est peint. Il abrite une grande arche d'où semblent surgir des vents puissants. Des anges planent à la faveur de ces courants favorables. L'arche en question est la même que celle présente dans la salle 6 du même étage.

2. Mosaïque

La décoration de cette pièce donne l'impression d'évoluer au milieu d'êtres ailés. Certains représentent des créatures familières comme des archers ailés alors que d'autres ressemblent plus à des créatures de cauchemar. Il s'agit de créatures bipèdes à face de chacal, possédant des serres en guise de pieds et de grandes ailes de vautour. Elles sont armées d'arcs et de flèches. Les deux types de créa-



Geriseb Beaux Yeux

NC 2

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +4

DEF 17 **PV** 16 **Init** 18
Dague +6 **DM** 1d4+1

Voie des illusions rang 5

Équipement : Trois dagues, une fronde avec 20 billes de fronde, un magnifique médaillon d'argent décoré d'un rubis (*collier de Charisme* : +1 au Mod. *de CHA*), *potion de lévitation* (voir moine), ceinture de composants.

Uritar, Stanislas et Gina d'Oguer

NC 1

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 16 **PV** 10 **Init** 18

Épée courte +5 **DM** 1d6

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute 1d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Pouvoir : *Télépathie* entre eux !

Équipement : Épée courte, deux dagues, armure de cuir, vêtements sombres.

tures se livrent une guerre sans merci. La description correspond à celle du Jarraseen, voir page 130.

3. Suite

Cet ensemble de pièces constituait une véritable suite. Elle a maintenant été réaménagée en appartements communs s'organisant autour d'un salon central. Geriseb Beaux Yeux, Annita de Caurel, Ismaël et les triplés d'Oguer vivent ici.

La porte d'accès au salon n'est pas fermée à clef mais comporte une petite clochette pour prévenir les occupants de l'arrivée de quelqu'un.

Le salon est une pièce très confortable. Le sol est entièrement couvert de tapis. Le mobilier se compose de deux divans, d'une table de réception entourée de six fauteuils, d'un bar en chêne et de quelques étagères contenant divers jeux de sociétés (échec dragon, dés, tarot, etc.). Certains de ces objets sont faits en matériaux semi-précieux. Ils valent 30 pa à eux tous.

Les occupants des appartements se trouvent en général dans cette pièce à se distraire. Les portes d'accès à leurs chambres respectives sont toujours fermées à clé.

A. Appartement de Geriseb Beaux Yeux.

La porte est fermée à clef (Difficulté 20 pour crocheter). Il est évident que la pièce est occupée par une femme de goût. Tout ici va dans ce sens, depuis les tentures qui ornent les murs jusqu'à la délicate odeur de parfum qui y plane. Le mobilier de la pièce se compose d'un large lit aux draps de soie rouge, d'un gros coffre fermé à clé, d'une table de maquillage en désordre et d'une petite commode contenant des vêtements de femme. Le coffre contient le livre de magie de Geriseb ainsi que sa fortune personnelle, soit 24 po et 20 perles de 10 po.

Geriseb est une belle jeune femme brune d'une trentaine d'années. Son surnom vient de ses magnifiques yeux aux effets ravageurs. La jeune femme est le meilleur agent de renseignement d'Amarange, dont elle est occasionnellement la maîtresse. Leur association dure depuis des années et a été profitable à la belle. Elle a même commencé à étudier avec succès la magie. Geriseb n'est pas une fanatique. Elle a appris d'Amarange qu'être pris, c'est être mort et elle n'a aucune envie de mourir. Aussi, si elle sent que les choses tournent mal et que sa vie est en danger, elle n'hésitera pas une seconde à quitter l'endroit sans prendre plus de risque. Elle abandonnera même son précieux livre de sorts s'il le faut.

B. Appartement d'Annita de Caurel et d'Ismaël

La porte est protégée par un sort de Blocage (rang 2 de magicien, porte enchantée : solidité 20, RD 10). L'intérieur comporte un grand lit à baldaquin, une grande armoire contenant quelques vêtements de femme, une commode avec des habits d'homme, une table et enfin deux fauteuils. À en juger par la légère couche de poussière qui recouvre tout, cette chambre n'est visitée qu'occasionnellement. Quand ils sont au sanctuaire, Annita et Ismaël logent ici. Ils y passent le plus clair de leur temps, en attendant de rencontrer Amarange pour lui faire leur rapport, puis repartent à leurs affaires à Monastir. Le couple ne garde rien de précieux ici.

C. Appartement des triplés d'Oguer

Trois lits simples sont alignés contre le mur Est de cette pièce. Chacun dispose d'un petit chevet et d'un coffre à son pied. Cette chambre est celle d'Uritar, de Stanislas et de Gina d'Oguer, des triplés. Le trio n'utilise

cette pièce que comme chambre. Chaque coffre contient des vêtements de rechange. Celui d'Uritar, le plus au Nord, contient également le trésor de la famille : trois agates de 10 po chacune, deux bourses contenant 25 po chacune et trois flacons de sang feu (*Poison*). Les Oguer connaissent bien ce poison et ils en enduiront leurs dagues s'ils en ont le temps.

Uritar, Stanislas et Gina d'Oguer sont des triplés (deux frères et une sœur), tous bruns aux yeux noirs. Bien que de sexes différents, ils se ressemblent tellement qu'ils sont capables de passer les uns pour les autres. Après des années de forfaiture, les trois ont été pris et jetés en prison pour vol aggravé. Remarqués par Amarange, celui-ci a réussi à les faire sortir et, depuis, ils sont devenus des éléments importants de son réseau de malfrats. Ils n'ont pas de rôle spécifique au sein de l'organisation, mais sont capables de remplacer ou d'assister quiconque au pied levé. Ils travaillent toujours ensemble. Les trois ont développé un talent de télépathie entre eux. Ce don du ciel leur permet de communiquer rapidement jusqu'à une distance de 50 mètres. Ce pouvoir leur permet de coordonner facilement leurs actions et les rend excessivement dangereux. Ils sont très loyaux entre eux et envers Amarange.

4. Chambre

Cette pièce n'a pas encore été allouée à qui que ce soit. Elle ne contient qu'un matelas et un sommier.

5. Vitrail

Cet énorme palier est illuminé par la lumière traversante d'un vitrail qui orne le mur Ouest. Celui-ci est circulaire et représente une tornade balayant tout sur son passage. Des êtres ailés l'accompagnent.

6. Porte des vents

Le couloir face au vitrail comporte quatre alcôves vides dont les statues ont été enlevées. Il mène à une vaste salle nue dont la porte a été visiblement arrachée. La porte est introuvable. Une arche de pierre couverte de signes étranges se dresse au centre de la pièce. Elle fait 6 mètres de large et 8 de haut. Elle supporte un rideau immatériel aux reflets bleutés, parcouru de petits arcs électriques. Ce rideau est le signe visible de la présence à cet endroit d'une porte entre le plan de l'air et le plan matériel. Une personne lisant les inscriptions magiques de l'arche (test d'INT difficulté 15 pour un lanceur de sort) est à même de le comprendre.

La porte, que les prêtres d'Andalf avaient nommée la porte des vents, ne peut être ouverte que par un prêtre d'Oumaros ou un lanceur de sort de niveau 9 ou plus connaissant la Voie de l'air. Son ouverture crée un appel d'air très brutal qui aspire à travers la porte tout ce qui se trouve à moins de 30 mètres (test de FOR difficulté 15 pour résister). Lors de sa dernière ouverture, la porte de la salle et les statues du couloir ont été littéralement emportées par l'ouverture de la porte.

Lors de cette dernière ouverture, un Jarraseen en profita pour prendre pied sur le plan matériel. Sa première action fut de transformer celui qui l'avait invoqué en son semblable, puis de semer avec lui la terreur dans le sanctuaire. Après des jours de combat et la mort de nombreux prêtres, les Jarraseen ont finalement été défaits. Un est mort et le second est emprisonné dans une flasque de fer qui est enfermée dans le sous-sol (salle 5B). Les prêtres survivants choisirent alors d'abandonner le sanctuaire. Ils emportèrent ce qu'ils pouvaient, laissant derrière eux de nombreuses richesses.

Cette salle est très mystérieuse pour les bandits, qui évitent d'y aller, craignant que quelque chose ne sorte de la déchirure sous l'arche.

7. Chambre de Sifmo

La porte de cette pièce est fermée à clé (difficulté 20 pour crocheter) et piégée avec une aiguille empoisonnée.

Aiguille empoisonnée : Ce piège se déclenche lorsque la cible force l'ouverture ou la crochète. Détecter SAG 20, désamorcer INT 10. Effet : poison rapide, 2d6 DM si test de CON difficulté 10 raté.

L'odeur qui plane dans cette salle fait plutôt penser à une ménagerie. Le désordre qui y règne est incroyable. Il y a des vêtements et des restes de repas un peu partout. Le lit est en bataille et les meubles sont pour la plupart renversés. Ce désordre est le résultat d'une des terribles colères de l'occupant de cette pièce, Sifmo.

S'il a survécu aux rencontres avec les PJ, le nain se trouve là prêt à en découdre avec les PJ. Cette fois-ci, il ne recule pas et combat jusqu'à la mort.

8. Salon

La porte de cette pièce est fermée à clé et protégée par un sort de Blocage (rang 2 de magicien, porte enchantée : solidité 20, RD 10). Le salon qui se trouve à l'intérieur est meublé et décoré avec beaucoup de goût. Une grande table de réception entourée de six larges fauteuils se trouve en son centre. De nombreuses aquarelles égayent la pièce. Le mur Est, quant à lui, est recouvert par un grand miroir d'argent. Un coin bar est aménagé au Sud. C'est ici qu'Amarange passe le plus clair de son temps.

9. Chambre d'Amarange

Cette chambre est délicatement parfumée d'encens. Le lit se trouve à l'extrême Est de la pièce. Il est très confortable mais sans fioriture. Un mannequin d'entraînement se trouve dans le coin Nord-Ouest de la pièce. Un coffre et une armoire se trouvent non loin. Ils ne sont pas fermés et ne contiennent que des vêtements rouges ou noirs. Cette pièce ne contient rien de valeur, mais le coffre possède un double fond qui nécessite un test de SAG (détection) difficulté 20 pour être décelé.

Le compartiment secret contient une liasse de comptes similaire à ceux que les personnages avaient déjà trouvés dans le carnet de Sifmo, mais, cette fois, l'ensemble des opérations apparaît ici. Les sommes en jeux sont hallucinantes et feraient pâlir d'envie un dragon. 100 000 pa plus 10 000 pa par mois supplémentaire passé par les PJ au service du barde ont été dispersées au moment où les PJ découvrent ces chiffres. Toutes les grandes villes des Marches sont concernées. Une dernière lettre, portant un simple cachet de cire noire brisé et sans sceau, contient les instructions ci-contre.

« Les relevés que vous nous avez fait parvenir sont grisants. Il est regrettable que l'outil du même nom ne puisse travailler un peu plus vite, mais, avec de la patience, cela devrait payer. Nous vous avertirons en temps utile de la clôture des comptes. Il sera alors nécessaire de tuer la poule aux œufs d'or, mais pas de n'importe quelle manière. Nos associés en cette affaire sauront la cuisiner afin d'obtenir l'effet recherché. Vous devrez donc la leur amener en un lieu qui leur sied. Il vous sera indiqué en temps voulu. »

Cette lettre a été rédigée par un prêtre-sorcier de Kathang, nation pour laquelle Amarange travaille en réalité. Les alliés auxquel il est fait allusion sont les drows. Le moment venu, il est prévu de sacrifier Emarin lors d'un rituel qui aura pour effet de faire cesser l'enchantement qui transforme les pièces de fer en pièces d'argent, provoquant un séisme financier de grande ampleur.

10. Trésor des faux monnayeurs

La porte Sud de cette pièce est fermée à clé et protégée par un sort de Blocage (rang 2 de magicien, porte enchantée : solidité 25, RD 12). Le trésor des faux monnayeurs est entreposé ici, méticuleusement rangé sur des étagères. Ce trésor est surtout monétaire. Il consiste en 43 cassettes de bois contenant chacune 50 po et 18 cassettes contenant des pièces diverses (surtout des pa) pour une valeur totale de 345 po. Divers objets trouvés dans la salle [RdC 18] se trouvent également là. Il s'agit d'un ancien tableau représentant un aigle (valeur 100 po), d'une flûte de pan en ivoire plaquée de nacre (200 po), une série de cinq peignes à cheveux en argent (25 pa chaque), une bouteille en cristal avec 6 verres assortis (80 po le tout), un grimoire ancien présentant le panthéon des



dieux (10 po, en assez mauvais état) et une paire de lorgnons (5 po). Le livre de sorts d'Emarin Grisant se trouve également ici.

11. Balcon

C'est de ce balcon, qui s'ouvre sur le temple (salle RdC 17) à une hauteur de 6 m environ, que le grand prêtre du sanctuaire officiait. Il n'y a rien d'intéressant ici.

12. Ancienne sacristie

C'est ici que le grand prêtre entreposait ses vêtements religieux. Cela fait bien longtemps qu'il n'y a plus rien ici.

Sous-sol

1. Couloir mortuaire

Ce grand couloir très sombre est décoré de motifs de crânes et de squelettes gravés dans les murs. Ceux-ci ne sont pas menaçants et semblent au contraire accueillir le visiteur et l'inviter à venir les rejoindre. L'endroit est sec et froid.

2. Catacombes

Ces petits couloirs sont percés de niches fermées par des plaques de cuivre de 30 cm par 50 cm. Chaque plaque est gravée et protège une urne de terre cuite dans laquelle se trouvent les cendres d'un ancien prêtre d'Andalf. L'inscription en osgildien ancien rapporte le nom du défunt et son rang.

Une dizaine de niches ont été visitées, mais il semble qu'on ait pris soin de ne rien profaner. Aucune niche ne recèle de richesse quelconque. Ce privilège était réservé aux plus grands prêtres comme Andalf, par exemple.

3. Crypte d'Andalf

C'est à cet endroit que repose la momie d'Andalf, le fondateur du sanctuaire du même nom. Mais la présence du Jarraseen (salle 5B) a depuis longtemps corrompu la dépouille du noble moine, la transformant aujourd'hui en mort-vivant. Dès que des personnes s'approchent de la porte de la crypte où il est enfermé, le monstre se met à murmurer. Une personne qui écoute à la porte peut entendre ce bruit en réussissant un test de SAG (perception) difficulté 10.

La porte d'accès à la crypte est fermée à clef et piégée. Si le piège n'est pas désamorcé, l'ouverture provoque l'expulsion d'une nuée de fléchettes dans les 9 mètres devant la porte. Les projectiles sortent des murs et du plafond. Toute personne se trouvant dans cette zone prend 2d10 points de dégâts. Il est possible de se protéger de ce piège en se cachant dans les alcôves. La porte est en mauvais état (solidité 15, RD 5).

La crypte est une pièce octogonale de 9 mètres de diamètre couverte de poussière. Un sarcophage de pierre sculpté de motifs d'oiseaux se trouve en son centre, le couvercle ouvert. Il contient la momie d'Andalf qui s'anime dès que quelqu'un entre dans la pièce.

Une fois le monstre défait, les PJ pourront inspecter l'intérieur du sarcophage à loisir. Le seul objet qu'Andalf ait emporté dans sa dernière demeure est un magnifique serre-tête en or blanc représentant un aigle. L'objet vaut près de 1500 po, il est gravé à l'intérieur du mot *Parnesir*, qu'il faut prononcer pour activer les pouvoirs. Une fois activé et porté, il confère un bonus de +5 aux tests de perception basés sur la SAG et un bonus de +2 en attaque et +1 aux DM quand on tire à l'arc en le portant. Ces bonus sont cumulables avec d'autres bonus éventuels.

4. La porte des runes

Cette porte de bois est couverte de signes magiques que tout prêtre

Momie

La momie est un mort-vivant couvert de bandelette, un cadavre animé par la magie du génie malfaisant. La momie fait preuve d'une haine des vivants qui dérangent son sommeil et d'une force impie qui défie les lois de la physique.

NC 5, créature non-vivante

FOR +5* **DEX** +1 **CON** +3* **INT** -2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 17 **PV** 55 **Init** 13

Coup +8 **DM** 1d6+9 + putréfaction

Voie des créatures magique rang 1 (RD 5 sauf contre le feu)

Capacités

Putréfaction : Toute créature blessée par une momie doit faire un test de CON difficulté 12 ou contracter une horrible maladie qui occasionne le pourrissement rapide de ses chairs. Une sorte de lèpre fulgurante. La victime subit 1d6 DM par tour pendant 5 tours. Tant qu'elle est sous l'effet de la putréfaction, il n'est pas nécessaire de réaliser un nouveau test de CON lorsque la victime est la cible d'une attaque de la momie.
L'utilisation de la capacité de prêtre Guérison (Voie des soins, rang 4) permet de soigner cette maladie.

reconnaîtra comme des signes de protection contre les créatures mauvaises. Ces scellés magiques ont visiblement été forcés puis des planches ont été clouées en travers de la porte pour en interdire l'accès. En écoutant à la porte, un personnage peut discerner un bruit d'eau qui coule.

5. Caverne humide

La caverne qui se trouve au-delà de la porte est très humide. Elle est baignée dans une brume glaciale qui s'élève à 1 m d'un sol couvert de flaques d'eau. C'est dans cette atmosphère sinistre que les prêtres d'Andalf livrèrent leur dernier combat contre les Jarraseen. Les cadavres de cinq prêtres sont cachés par la brume. Trois d'entre eux se trouvent dans la zone Nord, deux dans la zone Sud. Tous sont couverts d'un dépôt de roche. En revanche, la brume cache également les cadavres assez frais de deux bandits. Ces malheureux ont été vidés de leurs fluides vitaux par les brumes vampiriques qui vivent dans cette caverne. Rien d'intéressant ne se trouve sur les deux cadavres.

A. Une brume vampirique vit ici. Elle est maintenue en vie par l'aura maléfique du Jarraseen en 5B. Éternellement affamée, elle attaque toute personne qu'elle détecte.

> Vous traversez la brume blanchâtre qui recouvre le sol de la caverne, mais, à votre surprise totale, elle semble agitée par un courant d'air invisible et remonte le long de vos hanches. Un froid intense engourdit vos membres inférieurs tandis que l'abominable brouillard change de couleur pour prendre une teinte rosée !

B. La *flasque de fer* contenant le Jarraseen se trouve dans la brume à cet endroit. C'est un objet couvert de signes magiques et fermé par un bouchon hermétique en fer. Il n'existe pas de mot de commande pour libérer le génie prisonnier. Il suffit de déboucher la flasque. De même, il suffit de se concentrer et de commander par la pensée (action limitée) pour enfermer une créature extraplanaire dedans.

Au moment où il est retiré de la flasque de fer, le bouchon est projeté au loin comme celui d'une bouteille de champagne (test de DEX difficulté 15 pour le garder en main). La flasque est alors saisie de violents soubresauts tandis qu'un puissant tourbillon de vents noirs s'en échappe (test de FOR difficulté 15 pour ne pas lâcher la flasque qui est projetée à 2d6 mètres).

> Le tourbillon devient une petite tornade dans laquelle une silhouette se découpe progressivement et se solidifie. La créature humanoïde qui prend forme est dotée d'une tête de chacal et affublée des membres inférieurs et des ailes d'un vautour. De ses mains griffues elle manipule un arc noir et le bande dans votre direction !

Ce génie de l'air malfaisant utilise un arc et des flèches magiques pour abattre ses proies. Des siècles de confinement ont rendu fou le Jarraseen. Aussi, s'il est libéré, il attaque sans discernement tous ceux qu'il voit. Si les PJ fuient, il les poursuit jusqu'à ce qu'ils soient tous morts ou qu'il soit lui-même tué. S'il est abattu, le Jarraseen et tout son équipement disparaissent dans un tourbillon de fumées noires.

6. Prison de luxe

La porte de cette pièce est fermée à clef (Annita ou Snertis détiennent la clef) et protégée par un sort de Blocage (rang 2 de magicien, porte enchantée : solidité 20, RD 15). Emarin Grisant y est retenu prisonnier. La pièce est organisée comme une cellule de prison mais un peu plus

Brume vampirique

NC 4, créature non-vivante, taille grande

FOR -4 **DEX** -2 **CON** +5*
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 8 **PV** 33 **Init** 10

Vampirisation +8 **DM** 2d6

Capacités

Vampirisation : La brume vampirique régénère autant de PV que de DM infligés.

Engourdissement : Toute créature blessée par la brume vampirique doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *Ralentie* au prochain tour (une seule action, action limitée interdite).

Immunité aux armes : La brume vampirique est immunisée aux DM provenant de sources physiques (armes) sauf s'il s'agit d'armes magiques. Une arme magique lui inflige 1d6 DM par point de bonus magique (2d6 pour une arme +2). Le personnage peut ajouter son Mod. de SAG aux DM (seulement lorsqu'il utilise une arme magique).

Sans esprit : Aucune âme n'habite la brume, elle est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Lenteur : La brume ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Jarraseen

NC 5

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +3* **CHA** +0

DEF 20 **PV** 46 **Init** 18

Arc court +10 **DM** 1d6+3
Morsure et griffes +8 **DM** 2d6

Voie des créatures magique rang 1 (RD 5 sauf contre les armes magiques et la magie)

Tir rapide (L) : Le Jarraseen peut tirer deux flèches dans le tour.

Flèche contagieuse : Les blessures causées par les flèches du Jarraseen causent les mêmes effets que la maladie des momies. La victime doit faire un test de CON difficulté 12 ou contracter une horrible maladie qui occasionne le pourrissement rapide de ses chairs. Elle subit 1d6 DM par tour pendant 5 tours. Tant qu'elle est sous l'effet de la putréfaction, il n'est pas nécessaire de réaliser un nouveau test de CON lorsque la victime est blessée par une nouvelle flèche.

Vol : Le Jarraseen peut se déplacer en vol de 30 mètres par action de mouvement lorsqu'il dispose de suffisamment d'espace.

Tactique : À chaque tour, le Jarraseen essaye de tirer sur une cible située à distance. Si toutes les cibles sont au contact, il utilise une action de mouvement pour rompre le contact et pouvoir tirer.

confortable et, surtout, plus grande. Il y a un lit en paille, une petite table avec une chaise et un fauteuil.

Comme nous l'avons précisé dans la description du Plan d'Amarange, le sage est terrorisé. Il a mauvaise mine, des cernes sous les yeux et une vilaine cicatrice lui barre la joue du coté de son oreille manquante...

7. Laboratoire

C'est dans ce grand laboratoire d'alchimie qu'Emarin Grisant est contraint de travailler pour les faux monnayeurs. Il y prépare des pièces de fer qu'il transforme ensuite en pièces d'argent grâce au sort d'*Or des fous*. Le laboratoire est sommairement équipé, mais juste assez pour l'unique usage qu'on lui ordonne d'en faire.

A. Ce petit réduit est utilisé comme réserve de composants pour Emarin. C'est là qu'il entrepose les éclats d'ambre dont il a besoin pour masquer la falsification des pièces. Il y a là 54 morceaux d'ambre de 25 pa chacun. Il en consomme 5 par jour. L 'endroit contient également de nombreux morceaux de fer destinés à être fondus.

8. Ancienne salle de crémation

Cette pièce contient un four de crémation en parfait état. Emarin s'en sert pour fondre les objets en fer désossés dans la salle de la fontaine et couler des pièces de fer. Parfois, un bandit (ou un PJ) est assigné là pour l'assister.

Épilogue

La prise du pic d'Andalf ou même la simple libération d'Emarin Grisant porte un coup fatal aux activités des faux-monnayeurs dans la région. Maintenant, le temps passé sous l'emprise de la magie d'Amarange est important. Cette durée détermine en effet la quantité de fausse monnaie qui a pu être disséminée (voir plus loin). Une fois le sage libéré par les personnages, ces derniers peuvent profiter de son savoir et en apprendre un peu plus sur la signification du fameux texte découvert dans le sanctuaire de Trenner. Toutefois, ils doivent auparavant reconduire le vieil homme chez lui et lui laisser le temps de mener à bien ses recherches.

Le devenir d'Amarange

Il est très probable qu'Amarange ne soit ni tué ni capturé par les PJ. Le plan des mystérieux commanditaires d'Amarange n'était pas seulement de gagner de l'argent en fabricant de la fausse monnaie, car, entre l'infrastructure nécessaire et le coût des composants, en particulier les éclats d'ambre, la rentabilité n'était pas formidable. Le but était d'inonder les deux grandes nations alliées des Terres d'Osgild de fausses pièces. Il s'agit avant tout d'une bombe à retardement ! Il est en effet prévu qu'au moment opportun, l'enchantement qui permet de camoufler la fausse-monnaie cesse brusquement, révélant la totalité des pièces pour ce qu'elles sont... du fer de mauvaise qualité, plongeant les deux nations dans un chaos financier très problématique.

Mais pour cela, il faudra un événement déclencheur particulier. La mort d'Emarin. Plus précisément son sacrifice lors d'un rituel bien particulier... Les PJ n'en ont donc pas fini avec le vieux sage et le plan machiavélique des commanditaires d'Amarange.

En attendant ce moment, le barde prend tout son temps pour se renseigner sur les PJ et leurs activités. Il apprend ainsi qu'ils sont à la recherche de l'explication d'un texte mystérieux. D'une manière ou d'une autre, Amarange fera alors tout pour se venger d'eux et pour récupérer l'original ou



Thyleen se jette sur le démon qui a déjà frappé Caliostro l'ensorceleur de plein fouet avec ses projectiles de mort...

une copie du texte en question. Il espère ainsi arriver à la cité d'airain et à son supposé trésor avant les PJ. À partir de maintenant, le barde devient une plaie constante pour les PJ. Le MD est encouragé à harceler les PJ régulièrement comme bon lui semble : attaque de voleurs, accusations de vols, poisons dans leurs boissons, etc. Rappelons qu'Amarange est plein de ressources et qu'il compte de nombreux amis en haut lieu.

Le récit d'Emarin Grisant

Une fois libéré, Emarin remercie chaleureusement ses libérateurs et raconte son histoire non sans une certaine gêne (voir le scénario précédent). Il est en mauvaise santé et très déboussolé par des mois d'incarcération sans voir le jour. Il lui faudra cinq jours entiers avant d'être capable de voyager.

Quand les PJ lui parlent de leur problème et du mystérieux texte elfique, il dit qu'il sera très honoré de les aider mais que, malheureusement, il ne peut le faire qu'à Monastir, là où se trouvent ses chers ouvrages. Désormais, il travaillera évidemment gratuitement pour les PJ autant de fois et aussi longtemps que nécessaire.

Emarin Grisant

Forgesort/Érudit niveau 5
NC 2

FOR -1 **DEX** +1 **CON** +0

INT +3* **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 11 **PV** 20 **Init** 18

Mains nues +3 **DM** 1d4-1 temporaire

Voie de l'Érudit rang 5
Voie du métal rang 2

Or des fous : Ce sort remplace Métal brûlant en rang 2 de la Voie du métal. Il permet de créer 10 pièces d'argent ou une pièce d'or par niveau du lanceur de sort. Les pièces sont des répliques exactes de pièces ordinaires, mais elles disparaissent à la fin du sort : au bout d'une heure par rang où si le sort est à nouveau utilisé. Grâce à son érudition en alchimie et aux livres de sa bibliothèque personnelle, Emarin a réussi à trouver un procédé pour rendre le sort permanent en utilisant des pièces de fer, de l'ambre et quelques autres composants. Cela lui demande deux heures de travail pour créer 50 pa et il fait cela environ six fois par jour, ce qui représente la somme considérable de 300 pa chaque jour.



Emarin

Retour à Monastir

Le voyage vers Monastir se déroule sans encombre. Le retour d'Emarin provoquera la joie de ses amis et voisins. Ainsi, les PJ se verront invités un peu partout en ville pour les remercier de leur gentillesse. Chaque personnage prendra quelques kilos pendant les deux semaines suivant leur retour. Comme les recherches d'Emarin Grisant dureront exactement 7 semaines, il leur reste donc 5 semaines pour s'entraîner et passer au **niveau 6**. Étant donné leur popularité, ils trouveront toujours une bonne âme pour leur enseigner ce qu'ils désirent, à condition que le MJ estime que c'est dans la mesure du possible à Monastir.

Toutes les deux semaines, Emarin leur fait un point sur l'avancée de ses travaux et leur donne un des renseignements qui leur manquait encore, indiqué en pages 86-87 du scénario *Les faux-monnayeurs*.

Au bout de sept longues semaines de recherche, Emarin invite tous les PJ à dîner. Il leur annonce qu'il n'a rien découvert de plus. Toutes les références viennent de l'époque d'avant l'empire dont il n'est pas spé-

cialiste. C'est une époque qui se situe il y a plus de 2500 ans.

Cependant, il a une solution. Lors de ces recherches, il a trouvé des écrits faisant référence à un sage spécialisé dans cette époque reculée. Il s'agit d'une femme, Célestine, vivant en recluse en bordure de la forêt de Hautesylve au pied des Serres du monde. Il ne la connaît pas, mais il tient de source sûre que son savoir est immense. Il recommande aux PJ d'aller la voir. Elle saura certainement les renseigner.

Si les personnages ont pris connaissance de la lettre cachée dans le double fond du coffre d'Amarange et comprennent ce que cette lettre implique, ils prendront des mesures pour mettre le sage en lieu sûr. C'est le seul moyen de lui sauver la vie. Encore faut-il trouver un lieu assez éloigné et suffisamment sûr pour qu'Amarange ne le retrouve pas. Le château de Clairval, où veille le baron Rodrick, est sans doute le meilleur endroit qu'ils connaissent. L'ancien voleur « *aveugle* » devenu baron est en effet particulièrement coriace et difficile à surprendre…

Pour mémoire

Notez quelque part (dans la marge de cette page par exemple) le nombre de jour/mois que les PJ ont mis pour stopper le trafic de fausse monnaie au pic d'Andalf. Chaque mois a permis de produire 7 500 pa supplémentaires. Cette durée sera un indicateur qui servira à déterminer le niveau de déstabilisation atteint si jamais, dans l'avenir, le plan des commanditaires d'Amarange était mené à bien.



Scénario 6
La Vallée des songes

Caliostro l'ensorceleur s'avance méfiant. Tout à coup, la silhouette assise sur le trône bondit. La cape vole. Une symphonie sinistre de cent serpents siffle sur la tête de la créature. L'homme de magie avait senti le coup venir, ferme les yeux et s'abrite derrière sa cape. Il perçoit la magie du monstre antique qui tente de le paralyser. Il sait qu'il n'aura pas de deuxième chance. Son bâton de pouvoir est prêt à frapper mais tout à coup, il n'est plus très sûr de l'emplacement de Méduse. S'il rate, c'est la mort. S'il ouvre les yeux, c'est la mort. La chance a toujours été sa meilleure alliée...



La Vallée des songes

Anathazerïn

Scénario 6

En quelques mots...

Sur les conseils d'Emarin, les personnages partent à la recherche de Célestine, sage spécialisée dans la période pré-empire. Ils doivent traverser Hautesylve, mais, pour une raison inconnue, les elfes ont fermé leurs frontières. Les voici donc obligés de contourner le royaume elfique avec l'aide d'un guide présenté par Maëla. Une fois dans la vallée des songes, les PJ croisent à nouveau Tinsirith et Aram qui sont en quête des mêmes renseignements qu'eux. Ensemble, pourront-ils franchir les épreuves pour consulter le gynosphinx ?

Fiche technique

TYPE • Voyage/Nature/Illusion

PJ • 4 personnages de niveau 6

ACTION ★★☆

AMBIANCE ★★★

INTÉRACTION ★★★

INVESTIGATION ★☆☆

Un peu de contexte

Le royaume elfique de **Hautesylve** correspond géographiquement à la forêt du même nom. Depuis d'innombrables générations, les elfes sont gouvernés par une reine. La souveraine actuelle se nomme **Galaëlle Main d'étoile**. En temps normal, les visiteurs sont autorisés à entrer dans le royaume lorsqu'ils ont une raison valable de s'y rendre, généralement pour du commerce ou pour consulter un sage. Les elfes hauts sont en effet particulièrement réputés pour leur érudition. Pour la plupart des étrangers, la visite se limite à **Syndoril,** la Cité aux blanches ramures, capitale du royaume. Les elfes sylvains, quant à eux, vivent dans la forêt et empêchent les visiteurs de s'y « *égarer* » par inadvertance. Pour leur propre bien. Car la forêt des elfes reste très sauvage et les créatures qui y vivent ne sont pas toutes inoffensives.

Pour se rendre en Hautesylve depuis les **Marches du Piémont**, le voyageur passe normalement par **Bonlieu**. Cette ville-frontière tire ses richesses du commerce avec les elfes, et sa renommée d'une course de char annuelle sur la **Chaussée des Anciens**.

La Chaussée des Anciens fut construite il y a plus de trois millénaires grâce à la puissante magie des hauts elfes et l'expertise de la pierre des ingénieurs nains. Cette route est l'exemple le plus éloquent de ce que la coopération des deux peuples permettait de réaliser, avant qu'ils ne se fâchent... Elle est constituée d'énormes blocs de pierre dont les bords sont si parfaitement ajustés que les joints sont, encore aujourd'hui, quasiment invisibles. Chaque bloc occupe toute la largeur de la chaussée, soit six mètres, pour autant de longueur (et trois mètres d'épaisseur). Chacun de ces monolithes porte la rune du tailleur nain qui l'a façonné ainsi que des runes magiques à la signification oubliée (INT difficulté 25 pour savoir qu'elles ont rapport au voyage). La chaussée est constituée de dizaines de milliers de ces blocs (environ 120 000) et elle reliait la porte occidentale de **Kaerimbor** à la porte orientale de **Kaer-Ündun**, les deux cités naines, en passant par **Syndoril**, la capitale des elfes. Il se murmure que la quantité de pierre utilisée fut si colossale que c'est ainsi que serait né le Val Clos des monts Argentés. La chaussée est interrompue en un seul endroit, au niveau de Monastir où les humains ont extraits les blocs sur plusieurs kilomètres pour construire l'enceinte de la cité ! Ce faisant, ce jeune peuple ignorant a mis fin, sans le savoir, à un enchantement puissant qui permettait de diviser considérablement la durée du voyage sur la route...

Si, au départ, la construction de la route avait été décidée d'un commun accord entre elfes et nains, le fait que la capitale des elfes, Syndoril, soit placée sur une route reliant les royaumes septentrionaux et méridionaux des nains finit par affecter l'orgueil de certains elfes. D'autant plus lorsqu'ils entendaient quelques nains qualifier leur cité de « *petite étape confortable* ». C'est sans doute une des raisons qui poussa les hauts elfes à ériger la formidable cité d'Anathazerïn et à en faire leur nouvelle capitale pendant cinq siècles... Jusqu'à sa terrible perte.

Bien entendu, la plupart de ces informations doivent rester inconnues

des PJ. La vérité a été oubliée depuis longtemps.

Aujourd'hui encore, la route est un axe commercial majeur entre le Nord et le Sud, **Xelys**, **Monastir** et **Syndoril**. Les marchands apprécient son revêtement où leurs chariots peuvent rouler presque deux fois plus vite qu'ailleurs sans risque de casse. Mais le tableau n'est pas totalement idyllique. Les blocs parfaitement alignés ne suivent pas les petits mouvements de terrain et il n'est pas rare qu'ils surplombent la campagne environnante d'un mètre ou deux. Il n'est donc pas possible d'entrer ou de sortir de la Chaussée à sa guise, en particulier pour les chariots et parfois aussi pour les chevaux, selon la hauteur de la « *marche* ». Il faut trouver un endroit qui s'y prête naturellement ou profiter des rampes construites par les habitants, à proximité des localités, pour accéder à la route. Il en va de même si la nécessité de faire demi-tour survient : un chariot de marchandise doit alors être dételé avant de faire plusieurs manœuvres pour réussir à repartir en sens inverse.

I- Voyage

Emarin Grisant a indiqué aux personnages que Célestine vit en lisière de Hautesylve, au bord des Serres du monde, plus précisément à hauteur de Syndoril, la capitale elfique. D'après lui, la route la plus simple consiste à se rendre à Beaulieu pour franchir la frontière, puis continuer sur la Chaussée des Anciens jusqu'à Syndoril. « *Une visite de la capitale est un moment inoubliable dans une vie de voyageur* », a-t-il averti les PJ. Lui-même garde un souvenir émerveillé des maisons suspendues où résident les elfes. Il ne faut que deux jours pour relier Monastir à Beaulieu en empruntant la Chaussée des Anciens qui, à elle seule, vaut le détour.

La Chaussée des Anciens

Effectivement, après seulement une heure de marche, les personnages font leur premiers pas sur l'antique route construite par les elfes et les nains avant l'avènement de l'empire d'Osgild (voir contexte). Cette voie parfaitement plane leur permet d'avancer d'un bon pas, ils croisent de nombreux chariots de marchands qui roulent en sens inverse.

En fin de matinée, Les PJ arrivent sur les rives de l'Arne, le puissant court d'eau qui se jette dans la Lorme en aval de Monastir. Pour le franchir, les personnages doivent emprunter un pont impressionnant en tout point : une seule arche de pierre blanche de près de cinquante mètres de long. Une merveille d'architecture elfique couplée à la solidité d'un ouvrage nain.

Il leur faut payer un droit de passage de 1 pa par personne aux gardes qui veillent sur le pont. Sur l'autre rive, lorsqu'ils quittent l'ouvrage, ils sont témoins d'une altercation entre un marchand et les gardes. Le marchand semble furieux, il refuse de payer ! Un personnage qui prête attention à la dispute peut apprendre que le marchand, qui a déjà payé à l'aller, n'a pas pu vendre ses marchandises à Hautesylve en raison de la fermeture des frontières du royaume elfique. N'ayant rien gagné, il refuse de payer à nouveau une taxe sur ses marchandises en repassant le pont !

Le soir, les PJ peuvent s'arrêter dans un des deux relais de belle taille qui se dressent de chaque coté de la chaussée au lieu-dit L'Étape.

Le Bouclier d'Airain est tenu par un nain jovial. La nourriture y est simple mais servie en quantité astronomique et la bière, gratuite, remplace l'eau à volonté ! Les chambres, en revanche, sont petites et spar-

Un problème de date

Selon le temps passé sous l'emprise d'Amarange, il s'est écoulé de cinq à dix mois, peut-être plus, depuis le précédent épisode. Jusqu'à présent, nous donnions systématiquement une indication sur l'écoulement du temps et le mois de l'année pendant lequel débutait le scénario. Désormais, c'est à vous seul de faire cette démarche. Si votre groupe a été rapide, ce scénario commence au mois de novembre, au début de l'hiver, mais il est tout aussi possible que ce soit le début du printemps…

tiates. Il en coûte 7 pa pour le repas et 2 pa pour la nuit (chambres de 2).

Le Paon de Hautesylve propose une toute autre ambiance. Son propriétaire, un semi-elfe distingué, y pratique une cuisine de haute volée, magnifique mais peu nourrissante. Les chambres sont luxueuses et décorées avec goût. Le tarif est de 6 pa pour le repas et 6 pa pour la chambre (individuelle).

Entre ces deux établissements, c'est la guerre totale, mais à la loyale. Si vous êtes allé chez l'un à l'aller, vous risquez d'être mal reçu si vous essayez de changez de crèmerie au retour. D'un coté, comme de l'autre ! N'espérez même pas échapper à la pension complète : il est hors de question de dormir ailleurs que là où vous avez mangé. Ou alors, dehors... Ce que font habituellement de nombreuses caravanes marchandes. En ce moment, il n'y en a qu'une.

Mehendi, le patron de la seule caravane stationnée, est un vendeur d'étoffes en soie venu du Sud lointain. Il peut confirmer aux PJ que la frontière du royaume des elfes est fermée aux étrangers. Officiellement, la raison avancée est que les humains tentent d'introduire de la fausse monnaie au royaume des elfes, mais on murmure que les elfes sont en guerre au Nord et que c'est la véritable raison du bouclage du royaume.

Arrête ton char

Lisez le texte à voix haute :

> Cela fait deux jours que vous avez quitté Monastir et que vous avancez d'un bon pas sur la Chaussée des Anciens. La journée s'est écoulée de façon monotone. En fin d'après-midi, vous apercevez au loin la lisière de Hautesylve et, juste devant, vous pouvez deviner les maisons de la petite ville de Bonlieu. Vous êtes seuls sur la Chaussée qui, à cet endroit, surplombe la campagne environnante de deux bons mètres, lorsque vous apercevez deux véhicules qui viennent vers vous.
>
> Les deux véhiculent roulent de front et grossissent rapidement. Il s'agit de deux chars de course, tirés chacun par une paire de chevaux. Ils sont lancés à pleine vitesse et les conducteurs, deux jeunes gens, sans doute des elfes, fouettent leurs bêtes de plus belle tout en vociférant alors qu'ils se rapprochent.

À ce stade, marquez une pause. Laissez les personnages prendre la décision de se mettre en sécurité tant qu'il en est encore temps. Il est facile de descendre de la route pour se réfugier au sol, deux mètres plus bas, pour peu qu'on prenne le temps de le faire sans précipitation.

Si aucun joueur ne prend la parole et si des personnages sont encore sur la chaussée, poursuivez :

> Alors que les chars se rapprochent à tout vitesse dans un fracas de sabots, il semble évident qu'ils n'auront plus le temps de s'arrêter avant de vous rouler dessus. Que faites-vous ?

À présent, sauter au bas de la route, deux mètres en contrebas, demande un test de DEX difficulté 10 pour ne pas se blesser et subir 1d4 DM.

Si au moins un PJ reste sur la chaussée. Si un personnage se poste sur le bord de la route, au dernier moment, le char concerné fait un écart pour l'éviter, mais, ce faisant, il percute son voisin et celui-ci est éjecté de la chaussée. Si le PJ se place au milieu de la route, un des

deux chars subit le même sort, en déviant de sa trajectoire.

Dans les deux cas, l'accident est spectaculaire et le choc d'une extrême violence. Le conducteur est éjecté et le char est broyé. Un des deux chevaux meurt sur le coup et l'autre est grièvement blessé. Il rue lorsqu'on l'approche, mais il est nécessaire de l'achever. Le conducteur est assommé, mais il a de la chance, un buisson a amorti sa chute et il n'est que contusionné, il se réveille une minute plus tard.

L'autre char s'arrête une centaine de mètres plus loin et entreprend de faire demi-tour, il lui faut une ou deux minutes. Il rejoint les lieux du crash alors que le conducteur du char accidenté revient à lui.

Une dispute risque d'éclater entre les PJ et le conducteur valide, chacun rejetant la faute sur l'autre. Pour finir, celui-ci aide son camarade à le rejoindre sur son propre char avant de repartir pour la ville.

Si tous les PJ sont descendus à temps : Si tous les PJ sont descendus de la Chaussée, les deux chars passent en trombe et poursuivent leur course effrénée comme si de rien n'était. Ce sont des chars de course, légers et racés. Quelques centaines de mètres plus loin, ils ralentissent progressivement. Une fois à l'arrêt, ils font lentement demi-tour et reviennent au trot. Lorsqu'ils doublent les PJ, ils se rangent cette fois l'un derrière l'autre, mais les conducteurs ignorent royalement les PJ. Si les PJ se montrent agressifs ou insultant, là aussi, une violente dispute peut éclater.

Séhundil et **Liliandir** sont demi-frères. Séhundil est un haut elfe arrogant et raciste, fils cadet d'une puissante maison (voir l'ambassadeur), persuadé que sa race est supérieure à toutes les autres. Liliandir vit dans son ombre et l'admire. Dans le cas de figure où un ou plusieurs PJ sont restés sur la route lors de leur premier passage, c'est bien entendu Liliandir qui a eu l'accident en essayant d'éviter les personnages.

En cas de dispute avec les PJ, Séhundil ne se prive pas d'expliquer aux PJ que ses ancêtres ont construit cette route et qu'ils devraient déjà le remercier qu'on les laisse y poser les pieds. Si quelqu'un lui fait remarquer que ce sont les runes d'artisans nains qui ornent chacune des pierres, Séhundil rétorque qu'il fallait bien des maçons pour le gros œuvre, mais que la magie qui unit les pierres et préserve la route est l'œuvre des siens.

Liliandir est quant à lui inconsolable. Les deux elfes s'entraînaient pour la course de char annuelle qui doit avoir lieu dans quelques semaines. Son char brisé et ses bêtes mortes, il ne pourra participer et il doit à présent beaucoup d'argent à son demi-frère (qui voit là un moyen supplémentaire de le tenir sous sa coupe).



Séhundil

Et si ça tourne mal ?

Séhundil évite l'affrontement physique, il se contente d'être particu-

lièrement désagréable. S'il est attaqué, il se défend, mais il ne prend pas l'initiative d'une confrontation directe. Liliandir se range à ses cotés, il est prêt à se faire tuer pour son demi-frère. Séhundil est le fils de Solorinn Andual, ambassadeur de Hautesylve à Bonlieu et il ne manquera pas d'y faire allusion pour essayer de sauver sa peau. Attaquer le fils de l'ambassadeur figure en bonne place au panthéon des mauvaises idées. Cela pourrait avoir de très fâcheuses conséquences (une amende pour des menaces, de la prison pour une agression, l'exécution pour son meurtre...).

Séhundil

NC 2

FOR +0 **DEX** +3 **CON** +0
INT +1 **SAG** +1 **CHA** +2

DEF 17 **PV** 39 **Init** 16

Épée courte +7 **DM** 1d6+3

Équipement : Chemise de maille, épée courte, dague, *potion de soins modérés* (2d8+niv.), bourse contenant 9 po, 18 pa et 21 pc.

Liliandir

NC 1

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +0
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 15 **PV** 19 (9) **Init** 14

Épée courte +4 **DM** 1d6+1

Équipement : Chemise de maille, épée courte, dague, bourse contenant 8 pa et 11 pc.

Bonlieu (2 000h)

Peu après, les personnages arrivent à Bonlieu, une jolie ville cosmopolite qui profite de sa position unique sur la Chaussée des Anciens pour commercer avec le royaume elfique. Les maisons blanches circulaires, hautes de trois étages, tentent de ressembler aux tours elfiques, mais elles sont bien moins élancées et gracieuses.

L'ambiance est morose, car la frontière est fermée. Si certains marchands sont partis, d'autres sont restés dans l'espoir que le royaume ouvre à nouveau ses frontières rapidement ou, au moins, pour écouler une partie de leurs marchandises au marché noir. Les personnages peuvent facilement avoir confirmation de ce qu'ils savent sans doute déjà auprès des autorités ou de n'importe quel passant : la frontière est fermée.

Auberges : Les personnages ont l'embarras du choix. Par ordre de prix et de standing : le Relais d'Osgild, le Choix des Anciens, l'Hostellerie de la Frontière, Au char royal.

Meland d'Ormir : Le maire est un semi-elfe. Il accepte de rencontrer les PJ le lendemain du jour où ils en font la demande. Il n'a aucun pouvoir sur la décision des elfes de fermer la frontière. Cela le désole encore plus que les PJ, car le commerce est au point mort. Pire, la course royale risque d'être annulée pour la première fois depuis sa création !

Hippodrome : Beaulieu s'enorgueillit de posséder un grand hippodrome, construit il y a moins d'un siècle. Il accueille de nombreuses courses dont les locaux et les voisins hauts elfes sont friands. Lors de la course royale, les éliminatoires se font à l'hippodrome. Les chars conduits par les humains s'affrontent par séries de huit concurrents afin de déterminer les douze équipages qui participeront à la finale. Durant leur séjour à Beaulieu, les PJ pourront assister à quelques courses s'ils le souhaitent (1 pa). Cela pourrait être l'occasion de revoir leurs nouveaux « *amis* » : Séhundil et Liliandir.

La course royale : La grande course est organisée tous les ans sur la chaussée des anciens. Elle réunit des concurrents venus de toutes les terres d'Osgild pour affronter les elfes. En cent cinquante trois ans et autant d'éditions, un char elfique l'a toujours emporté. Après les éliminatoires qui se déroulent à l'hippodrome, les finales opposent les conducteurs humains aux elfes par série de deux. Les adversaires sont tirés au sort et il s'agit d'éliminatoires directs, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un ! La course, longue de dix kilomètres, démarre en aval de Beaulieu et traverse toute la ville. La ligne d'arrivée se fait au poste-frontière.

Le poste-frontière

Bonlieu est édifié à la lisière de Hautesylve et la frontière est située

un peu plus au Nord, à environ un kilomètre. Sur la Chaussée des Anciens, la limite du territoire elfe est matérialisée par une magnifique arche de pierre blanche, gravée de runes elfiques, qui enjambe l'antique route pavée. Il s'agit de la seule balise marquant l'entrée de Hautesylve, mais il est de notoriété publique que toute la forêt est le territoire du royaume elfe.

Un personnage qui étudie les anciennes runes elfiques de l'arche peut faire un test d'INT s'il lit et écrit l'elfe. Une difficulté de 15 permet d'apprendre qu'une partie des runes correspond à une phrase qui signifie : « *Amis des elfes, puisse ton séjour être paisible* ». Une difficulté de 20 permet d'apprendre que les autres runes protègent celui qui bénéficie de cette bénédiction contre un puissant sort druidique qui garde la frontière.

L'arche est gardée par trois sentinelles elfes. Ils se montreront polis mais fermes avec les PJ, la frontière est close. Nul étranger n'est autorisé à passer, même s'il est d'ascendance elfique. Les gardes ne sont pas habilités à discuter les ordres, ni même à les commenter.

Leur casernement est caché dans les arbres à cinquante mètres de là, une longue bâtisse de bois où sont cantonnés une trentaine d'elfes dont la moitié de patrouilleurs. La garnison est dirigée par Elrindor, un elfe incorruptible et sans état d'âme.

Si les PJ insistent pour le rencontrer, Elrindor ne leur accordera rien de plus. Au mieux, il les dirigera vers Solorinn Andual, ambassadeur de Hautesylve dans les Marches du Piémont, qui réside dans une magnifique propriété à proximité de l'hippodrome.

Solorinn Andual : L'ambassadeur est le père de Séhundil et de Liliandir. Mauvaise pioche pour les PJ… S'il accepte de les rencontrer, les personnages auront la (mauvaise) surprise de voir Séhundil en compagnie de son père. Séhundil glisse quelques mots à l'oreille paternelle avant de les laisser, non sans un petit sourire condescendant. L'affaire est entendue…

Si, par un grand miracle, les PJ n'ont pas haussé le ton contre Séhundill à leur première rencontre, les choses sont plus détendues, mais cela ne change rien au fond du problème : la frontière est close et l'ambassadeur lui-même n'a pas le pouvoir d'aller contre la décision du royaume. En revanche, il peut faire remonter la demande des PJ en haut lieu et attendre une réponse. Cela aura pour effet d'accélérer l'arrivée de Maëla, qui se manifeste 2 jours plus tard.

Si on lui parle de Célestine, il admet avoir déjà entendu une légende à propos de la vallée des songes, mais il croit plutôt à une histoire pour amuser les enfants… Il n'en sait pas plus.

Franchir la frontière

Les personnages auront probablement envie d'entrer clandestinement au royaume des elfes. Cela est normalement voué à l'échec, mais il est de bonne guerre qu'ils essayent.

Un puissant sort de druide, une version épique de *Forêt vivante (CO Fantasy* p.41*)*, protège la forêt sur les quarante premiers kilomètres tout du long de la frontière. Les elfes natifs de Hautesylve sont immunisés à cet effet. Pour un étranger, le seul moyen d'y échapper consiste à entrer en Hautesylve en passant sous l'arche du poste frontière avec l'accord d'un garde (ou de tout elfe natif de Hautesylve). Le garde doit réciter la formule « *Amis des elfes, puisse*

ton séjour être paisible », gravée sur l'arche au moment où le personnage passe sous celle-ci.

Forêt vivante (version épique) : Les ennemis de Hautesylve sont désorientés et gênés par les branches et les racines. Ils divisent leur déplacement par deux et subissent une pénalité de -5 en Initiative et à tous les tests de survie, de perception ou de discrétion. Un druide de niveau 10 et plus ignore ces pénalités.

Au bout d'une heure de marche dans la forêt, un des personnages (le plus compétent) doit faire un test de SAG (orientation) difficulté 15 ou le groupe s'aperçoit qu'il a fait demi-tour et qu'il est revenu à la lisière. Si ce test est réussi, les PJ s'enfoncent dans la forêt jusqu'au moment où trois arbres s'animent soudainement et attaquent sans sommation !

Si les arbres sont abattus, un nouveau test d'orientation doit être réalisé chaque demi-journée. En cas d'échec, les personnages tournent en rond et ne progressent pas d'un iota... En cas de réussite, ils progressent de 5 km (leur mouvement est divisé par deux en raison du sort). Chaque demi-journée que les PJ passent en forêt, ils ont une chance sur deux de rencontrer une patrouille d'elfes.

Patrouille d'elfes : Une flèche se fiche dans un arbre après avoir frôlé le visage du personnage qui ouvre la marche. Un elfe seul (test de SAG difficulté 15 pour repérer les 10 autres cachés aux alentours), s'avance vers les PJ :

« Nul n'est autorisé à entrer en Hautesylve. Faites demi-tour ou périssez sous les frondaisons de notre royaume. Ceci est le premier et dernier avertissement. » L'elfe fait demi-tour et disparaît entre les arbres.

Étonnamment, si les PJ décident de faire demi-tour pour ressortir de la forêt, leur vitesse de déplacement redevient normale et ils n'ont aucun risque de se perdre...

Sinon, une heure plus tard, les elfes attaquent sans sommation ! Si la situation dégénère à ce point-là, vous avez deux solutions.

- Vous laissez pourrir le conflit : les personnages se battent contre les elfes et triomphent probablement. S'ils perdent la moitié de leurs effectifs, les survivants fuient. La prochaine patrouille rencontrée sera deux fois plus nombreuse... Toutefois, même si les PJ réussissent à sortir vivants de Hautesylve, les elfes nourrissent une profonde rancune envers les personnages. Cela réduit à néant la possibilité de jouer le scénario suivant et la possibilité de compter les elfes de Hautesylve parmi leurs alliés. Vous devrez passer directement au scénario 8.

- Vous faites intervenir Maëla. Elle s'interpose entre les belligérants et emmène les PJ hors de la forêt pour leur proposer une solution alternative.

Chercher un guide : Pour trouver un guide qui accepte de conduire les PJ en Hautesylve malgré la fermeture des frontières, il faut traîner dans les pires endroits de Bonlieu. Un test de CHA difficulté 10 permet de trouver le lieu adéquat (bonus de +5 pour un voleur) : à vrai dire, il n'y en a qu'un, la taverne du Tanneur.

Dans une ville située à la frontière d'un royaume elfique, un repaire de bûcherons et de trappeurs devient vite un endroit mal famé... Du moins, du point de vue des elfes. En théorie, les hommes ont le droit d'exploiter une bande de forêt d'un kilomètre de profondeur à partir de la lisière, mais la matérialisation de la frontière n'est pas précisément formalisée et les hommes ont pris l'habitude

Arbres animés

NC 4, taille énorme

FOR +7 **DEX** -1 **CON** +7
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 60 **Init** 8

Branches +8 **DM** 2d6+7

Capacités
Résistance aux DM : Le Sylvanien retranche 10 points à tous les DM sauf s'il s'agit de feu ou de haches.

Elfe des bois (10)

NC 2, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 17 **PV** 16 **Init** 23

Arc court (30 mètres) +6 **DM** 1d6+1
Épée courte +6 **DM** 1d6+1

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 19 ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +1d6 de DM. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

Chef de patrouille

NC 3, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +2 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 19 **PV** 36 **Init** 23

Arc court (30 mètres) +8 **DM** 1d6+3
Épée courte +8 **DM** 1d6+3

Capacité : Embuscade (voir ci-dessus)

de s'enfoncer de deux ou trois kilomètres vers le Nord. C'est pourquoi il n'est pas rare qu'un trappeur trop entreprenant reçoive une flèche perdue. Les candidats à ce type d'activités sont des durs à cuire qui n'ont pas peur de grand-chose, mais aucun d'eux n'est assez fou pour risquer sa vie en essayant d'entrer clandestinement en Hautesylve. Du moins pas en ce moment.

Un test de CHA difficulté 15 est nécessaire pour trouver le seul trappeur qui veut bien les guider (le Borgne). En cas d'échec, une nouvelle tentative peut être réalisée chaque jour suivant.

Toutefois, sur un résultat inférieur ou égal à 5 au test, les PJ trouvent à la place un bandit prêt à accepter n'importe quel plan, même le plus fou. Il leur demande la moitié de la somme d'avance et se sauve avec leur argent dès que le groupe rencontre une difficulté (probablement les arbres animés).

Le seul trappeur digne de confiance qui accepte de les écouter est un semi-elfe appelé « *Le Borgne* » depuis qu'il a perdu un œil à cause d'une flèche d'elfe. Toutefois, il n'est pas assez stupide pour tenter une approche frontale. Si les PJ n'y ont pas encore pensé par eux-mêmes, leur futur guide leur suggère la bonne démarche : contourner Hautesylve le plus longtemps possible et n'y entrer qu'une fois arrivé à destination (voir ci-dessous). Il demande à être payé 300 pa pour les mener à destination.

Contourner la difficulté : Après l'échec d'une tentative pour passer la frontière dans la zone de Bonlieu ou même avant s'ils sont plus malins, les joueurs songeront probablement à contourner l'obstacle. Il est tout à fait envisageable de suivre la lisière de la forêt vers l'Est, puis de la remonter vers le Nord en cheminant dans les contreforts de la chaîne des Serres du monde. Les personnages évitent ainsi le plus longtemps possible d'entrer en Hautesylve. Il est fort probable que, aussi loin au Nord, les mesures de surveillance de la frontière soient très différentes. Les personnages ont malgré tout un autre problème. Ils ne connaissent pas la localisation exacte de la demeure de Célestine. Et, dans le secteur, personne ne semble avoir entendu parler d'elle. Le seul renseignement qu'ils possèdent, c'est que la vallée où réside l'érudite se trouve en bordure de Hautesylve à hauteur de Syndoril. S'ils n'ont pas encore pensé ou réussi à contacter Maëla ni à trouver un guide, ils doivent partir vers l'Est en faisant confiance à leur bonne étoile pour trouver Célestine une fois dans le secteur…

Rencontre avec Maëla : À l'auberge où ils résident, les personnages peuvent charger un elfe de retour vers son pays natal de faire passer le mot à la magicienne qu'ils la cherchent (test de CHA difficulté 15). Maëla est une magicienne connue parmi les elfes et il n'est pas difficile de la trouver. Il lui faut quatre jours pour prendre contact avec les PJ. S'ils ont encore un parchemin de *Murmure lointain* (voir aventure 3), ils peuvent aussi l'utiliser. C'est le moyen le plus rapide.

Même si les PJ ne font rien pour contacter la magicienne elfe, celle-ci finit par avoir vent

Le Borgne

NC 2, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +1* **CON** +2
INT +0 **SAG** +2* **CHA** +0

DEF 15 **PV** 19 **Init** 17

Arc long (50 mètres) +3 **DM** 1d8+1
Épée courte +3 **DM** 1d6+2

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 16 ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +1d6 de DM. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.



Le Borgne

de leur quête et elle se charge de les trouver. Mais, si elle le fait de sa propre initiative, elle ne rencontrera les PJ que six jours après leur arrivée à Bonlieu. Où qu'ils soient à ce moment-là.

Dans tous les cas, Maëla se téléporte d'abord à Bonlieu, près du poste frontière. Ensuite, si les PJ sont en chemin, elle se déplace sous la forme d'un Tigre de Hautesylve (un tigre dont les rayures sont brunes). Elle reprend sa forme naturelle avant de trouver les PJ.

Un test de SAG (observation) difficulté 20 est nécessaire pour la repérer. S'ils sont en compagnie du Borgne, ce dernier s'arrête et dit : *« Qui que vous soyez, sortez de votre cachette. Je sais que vous êtes là ! »*. Maëla émerge d'un groupe de fougères géantes. *« Je vois que vous avez trouvé un guide compétent, c'est déjà ça ! Mais savez-vous exactement où vous allez ? »*.

À propos de Célestine : Maëla confirme l'existence du fameux sage de la vallée des songes. C'est ainsi que l'on désigne Célestine chez les elfes de Hautesylve. Ce n'est pas une légende, contrairement à ce que prétendent les nombreuses personnes qui ont essayé en vain de la rencontrer. Maëla a pu déterminer qu'elle réside dans la tour des songes, en bordure de Hautesylve, au delà du pont de Noandile. Ce territoire souffre d'une réputation épouvantable, car les lutins qui y vivent n'apprécient guère d'être dérangés. En conséquence, l'endroit est très sauvage et rares sont ceux qui s'y aventurent. Même les elfes des bois évitent le lieu ! Maëla peut indiquer au guide des personnages le chemin qu'ils doivent suivre pour rejoindre le pont. Lorsqu'ils croiseront une rivière infranchissable, sans doute une dizaine de jours après avoir pénétré dans les contreforts des Serres du monde, ils devront observer attentivement la forêt en aval. S'ils y distinguent une tour qui émerge d'un lac circulaire, c'est qu'ils sont au bon endroit. Elle n'en sait pas plus, n'y étant jamais allé elle-même.

Guide : Si, au moment où elle rencontre les PJ, ceux-ci n'ont pas de guide, elle propose de leur en fournir un. Il les attendra dans les Serres du monde et les mènera jusqu'au pont de Noandile. Il s'agit d'un elfe qui lui est loyal. Il se nomme Ryhandir, il est de caractère taciturne, mais est très compétent. Au-delà, ce sera à eux de se débrouiller.

À propos de la frontière : Si les personnages pensent à parler à Maëla des raisons de la fermeture de la frontière, un test de CHA difficulté 10 suffit à la convaincre de livrer la vérité si les PJ sont seuls. S'ils sont accompagnés du Borgne, la difficulté passe à 20 et, en cas de réussite, elle se confiera loin des oreilles du guide. Elle leur révèle que la région de Thuléa, autour du lac du même nom, la partie la plus au Nord de Hautesylve, est tombée aux mains des orques. La situation politique du Royaume est confuse et les elfes ne sont pas dans les meilleures dispositions pour combattre actuellement. Dans tous les cas, elle leur demande de ne pas ébruiter ces informations, il en va de la confiance qu'elle leur accorde.

Lorsque tous les renseignements nécessaires ont été donnés, elle prend congé des PJ.

Au Sud de Hautesylve

Le périple le long de la lisière de Hautesylve dure trois jours et les PJ ne déplorent aucun incident.

Le premier jour, les personnages peuvent emprunter la route qui file vers Piémont, mais ils doivent la

quitter dès la mi-journée pour continuer vers l'Est en suivant la lisière de Hautesylve. Dès le départ, ils aperçoivent au loin les impressionnants sommets enneigés de la chaîne des Serres du monde, pourtant situés à trois jours de marche.

Durant ces trois jours, ils croisent deux hameaux de paysans (Champlin et Liseviel). Ils abritent quelques familles de gens pauvres qui travaillent la terre et collectent un peu de bois mort en lisière de forêt sans oser s'y enfoncer de plus de quelques mètres. Ils ont très peur des elfes des bois… et des étrangers. À l'approche des PJ, on cache femmes et enfants. Leur isolement les rend simplement méfiants, mais, une fois la glace brisée et la confiance gagnée, ils sont très accueillants.

Le troisième jour, le paysage devient plus vallonné à mesure qu'ils se rapprochent des montagnes. Elles s'avèrent monumentales, bien plus hautes que les Ogredents visitées par les PJ il y a quelques mois. En fin de journée, là où la forêt de Hautesylve vient buter sur les premiers contreforts abrupts des Serres du monde, les personnages aperçoivent une tour massive et sombre ceinte d'une haute muraille. En observant plus attentivement, on se rend compte que plusieurs bâtiments sont disposés à l'abri derrière la muraille.

La citadelle de Sinroch : Si le Borgne guide les PJ, il jette un regard mauvais à la citadelle en crachant par terre. « *Sinroch, citadelle des chevaliers de mes deux, sauf votre respect mesdames ! On va se planquer dans la forêt pour passer. C'est le genre à envoyer une patrouille et fourrer leur nez dans vos affaires…* » Malgré la grogne du Borgne, l'ordre de Sinroch (INT difficulté 10) est une commanderie de chevaliers connue et reconnue. Un ordre militaire dont la moralité est au-dessus de tout soupçon.

Si les personnages passent à découvert entre la lisière de la forêt et la citadelle, une patrouille ne manquera pas de venir à leur rencontre. Le **chevalier Brunwick** dirige un groupe de **8 cavaliers des marches**. Il demande aux PJ où ils se dirigent et les met en garde sur les périls des montagnes : gobelins, manticores, ogres, trolls et pire encore ! Il ajoute, en regardant le Borgne de travers *« Et évitez d'aller braconner dans la forêt, nous n'avons pas besoin d'ennuis diplomatiques avec les elfes ! »*

Complications

Cette péripétie est totalement optionnelle, elle permet de rester cohérent avec les événements survenus dans le précédent scénario. Mais elle peut demander une



Le chevalier Brunwick

bonne dose d'improvisation de la part du MJ. Toutes les possibilités ne sont pas détaillées. Lisez bien ce qui suit et décidez, selon votre expérience et votre envie, si vous souhaitez l'incorporer à votre campagne.

Amarange, s'il est toujours en vie, est sur la trace des PJ. Il est allé répandre son venin à la citadelle de Sinroch. En l'absence du commandeur et de la majorité des chevaliers, partis défendre la frontière Nord-Est, c'est le Capitaine Strand qui commande la forteresse. Il s'est fait embobiner par le barde. D'après Amarange, les PJ seraient des agents de la principauté d'Arly qui voudraient s'introduire en Hautesylve et provoquer des incidents avec les elfes (ne portent-ils pas sur eux une étoile de la Principauté ?). Le fait de déstabiliser la région profiterait à la Principauté qui se préparerait à rompre le traité de paix de Monastir pendant que les troupes du Piémont sont occupées à l'Est.

Interception : À moins que les PJ ne se cachent efficacement (test de DEX (discrétion) difficulté 15 pour chaque PJ), une patrouille intercepte le groupe et leur demande de les suivre jusqu'à la citadelle. Le capitaine souhaite les rencontrer pour leur parler. En chemin, un des cavaliers fait par mégarde allusion à la présence du barde Amarange. Un test de SAG (perception) difficulté 10 permet de saisir une conversation entre deux cavaliers : « *Vivement ce soir, Amarange chante au diner !* » Si le PJ interroge le soldat à ce sujet, il nie et répond : « *Non, non, j'ai dit, ça m'arrange, ce soir on va bien diner, y a des patates, ouais j'adore les patates* ». Il est évident qu'il est très gêné, il jette des coups d'œil désespérés à son chef. Si les PJ sont réactifs, ils ont une chance de s'échapper, mais pas sans un combat. Si une rixe éclate et que vos joueurs manquent d'expérience, sur le premier jet d'attaque d'un de vos joueurs, demandez-lui s'il inflige des dégâts normaux ou temporaires. En effet, il serait plus raisonnable de n'infliger que des DM temporaires aux soldats si les PJ ne veulent pas devenir des hors-la-loi et risquer la corde (*CO Fantasy* p.72). Après votre question, laissez-le libre de ses actes.

Emprisonnés : S'ils suivent docilement la patrouille, une fois dans la citadelle, les personnages sont encerclés (40 cavaliers et 5 chevaliers). On leur confisque tout leur équipement et ils sont emprisonnés. Un personnage magicien est menotté bras dans le dos, de telle façon à ce qu'il ne puisse plus lancer de sorts (il ne peut plus exécuter les gestes nécessaires). Les PJ sont interrogés et mijotent un ou deux jours en geôle. Ils sont retenus dans des cellules individuelles qui ressemblent à des cages, séparées par des barreaux au sein d'une pièce unique. Un lanceur de sort qui a les mains attachées doit se faire nourrir par un des ses camarade à travers les barreaux ou manger à genoux, la tête dans le plat, la maigre pitance qui leur est servie (voir plus loin pourquoi il y a si peu à manger).

Une visite d'Amarange : Lors de leur premier jour en prison, Amarange vient les narguer derrière les barreaux. « *Comment vont mes marionnettes préférées ?* ». Il leur explique qu'ils vont mourir, probablement exécutés par la nation qu'ils ont voulu aider. « *Quelle ironie !* ». Si les PJ lui semblent un peu trop bravache, il n'hésite pas à ridiculiser ses marionnettes grâce à des sorts comme injonction, domination ou danse irrésistible... Il les quitte en leur disant « *Adieu, votre mort ne sera pas inutile, vous avez œuvré*



Visite du beau barde Amarange

pour un plan qui dépasse de loin votre envergure de mouche. »

Empoisonnés ! : Amarange incite le capitaine à exécuter les PJ sans autre forme de procès, mais Strand réussit à garder suffisamment de lucidité pour envoyer un messager à Piémont (4 jours aller-retour) afin de prendre des instructions. Le barde décide alors de les empoisonner. Le deuxième jour, il fait droguer leur repas du soir en cuisine. Heureusement pour les PJ, le garde qui doit leur amener leur pitance est un goinfre. Il dévore systématiquement une partie du repas destiné aux prisonniers avant de leur apporter. Les PJ sont sans doute affamés, cela fait deux jours que le garde leur fait le coup, un PJ un peu observateur pourra avoir remarqué son petit manège (SAG difficulté 15).

Le poison ne fait pas effet immédiatement, aussi a-t-il le temps de leur apporter le repas. Après avoir donné les maigres portions qu'il leurs a laissés, il part chercher de l'eau. Mais, alors qu'il s'approche de leur geôle, il se sent mal, titube et finit par s'écrouler, raide mort, à environ un mètre des barreaux, la bave aux lèvres. Un test d'INT difficulté 10 permet de comprendre qu'il a été empoisonné. Le poison est extrêmement violent : test de CON difficulté 18, mort en cas d'échec, 2d6 DM en cas de réussite.

Les PJ doivent avoir le réflexe immédiat d'essayer de vomir leur repas, ce qui n'est pas compliqué sauf pour un personnage menotté. Si le repas est rapidement vomi, le poison n'a pas le temps de faire réellement effet : le PJ doit faire un test de CON difficulté 10, le poison lui inflige seulement 1d6 DM en cas de réussite, 3d6 DM en cas d'échec. Si aucun PJ n'essaye de vomir son repas, l'un d'eux commence à avoir mal à l'estomac… Il n'est peut-être encore pas trop tard s'ils se décident à vomir le repas : test de CON difficulté 14, 6d6 DM en cas d'échec, 2d6 DM en cas de réussite. Sinon, le poison fait effet normalement.

Ensuite, s'ils veulent s'enfuir, les PJ doivent réussir à attraper les clefs que le garde porte à la ceinture. Elles sont trop loin pour les attraper avec la main, mais, du bout de la jambe, avec les orteils, il est possible de les récupérer. Il faut réussir un test de DEX difficulté 15. Chaque échec augmente la difficulté de 2. En cas d'échec critique (résultat de 1 ou marge d'échec de 10), les clefs sont définitivement hors de portée.

Si les PJ récupèrent les clés, il leur faut alors s'échapper sans donner l'alarme. Une fois de plus, rappelez aux joueurs que tuer des soldats de la citadelle est un crime qui risque fort de mettre un terme définitif à leur carrière de héros.

Si les PJ ne parviennent pas à s'échapper, ce n'est pas grave. Après son forfait, Amarange s'est éclipsé et une enquête rapide montre que s'est sans doute lui qui a répandu le poison dans la nourriture (le chef se rappelle son passage en cuisine et ses questions). Dans tous les cas, les PJ sont encore maintenus sous bonne garde jusqu'au retour du messager. Celui-ci confirme le statut de héros des PJ et la mise à prix de la tête d'Amarange…

Au final, les PJ sont libérés, mais ils ont perdus quatre jours supplémentaires. C'est un moindre mal, le pire serait vraiment d'avoir tué des soldats…

Dans les terres du monde

Un périple de 130 kilomètres en moyenne montagne et en lisière de forêt attend les PJ. Leur rythme de déplacement est d'une douzaine de

Cavalier des marches

NC 1

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 19 **Init** 12

Épée longue +3 **DM** 1d8+2
Arc court +3 **DM** 1d6+1

Chevalier des marches

NC 4

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +2*

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée longue +6 **DM** 1d8+5

Sergent : Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à porté de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

kilomètres par jour (terrain difficile, mouvement divisé par 2).

Si les PJ ont avec eux un guide (Le Borgne ou Ryhandir), il leur faut dix jours pour arriver à destination. Seuls, ils mettent deux jours de plus s'ils comptent un rôdeur, un druide ou un barbare dans leurs rangs. Si aucun de ces profils n'est présent, ils mettent encore deux jours de plus. Un cheval ou un animal de bât ne permet pas de se déplacer plus vite sur ce type de terrain, mais il peut transporter de la nourriture pour environ une semaine.

Plutôt que de détailler chaque jour passé en milieu sauvage, utilisez les indicateurs ci-dessous :

Se nourrir : Chaque jour, si les PJ profitent des services d'un guide, celui-ci trouve de quoi se nourrir ainsi que pour une personne supplémentaire sans ralentir la progression. Pour le reste, les PJ doivent se débrouiller (provisions sur des animaux de bât, capacités spéciales ou magiques, etc.).

Si les PJ n'ont pas de quoi se nourrir, la durée du trajet est doublée et chaque personnage doit réussir un test de CON difficulté 12 (le malus d'armure s'applique) chaque jour. En cas d'échec, on considère qu'il n'a pas pu se nourrir suffisamment et il est *Affaibli* (d12 pour toutes les actions) pour toute la journée.

Météo : La météo est très dépendante de la saison à laquelle les PJ entreprennent le voyage (selon le temps passé au pic d'Andalf). Un paramètre reste cependant immuable : au pied des Serres du monde, les matinées sont glaciales. Le matin, le versant Ouest des Serres ainsi que toute la forêt de Hautesylve sont plongés dans l'ombre des hautes montagnes. En fin de matinée la silhouette dentelée des montagnes se découpe en ombres chinoises sur la forêt. L'après-midi est plus clémente. Lorsqu'il fait beau, le soleil chauffe les pierres, sauf si les personnages restent en lisière, où les arbres projettent leur ombre. La lisière de Hautesylve est d'ailleurs un endroit froid et peu hospitalier.

Table de rencontres aléatoires

Pour chaque jour de voyage, demandez à un joueur de lancer un d6 avec pour consigne de ne pas obtenir un résultat de 1 ou 2. Sur un résultat de 1, les personnages font une rencontre dans la journée, sur un résultat de 2, ils en font 2 !

Si un personnage est compétent en Survie (Druide, Rôdeur, Barbare avec la Voie du primitif), il peut tenter d'éviter une rencontre par jour en réussissant un test de SAG (survie) difficulté 15. Une pénalité de +1 est appliquée à la difficulté du test par personnage en armure dans le groupe. En cas de succès, le MJ décrit la créature que les PJ réussissent à éviter en se cachant à temps ou en évitant l'endroit dangereux.

Pour chaque rencontre, lancer un d12 sur la table ci-dessous. Si vous tirez plusieurs fois la même rencontre, ignorez là et prenez la suivante. Pour la description et les caractéristiques des créatures, se référer au bestiaire de *CO Fantasy*.

1. Loups (10 loups ordinaires + un mâle alpha) : Les loups suivent les PJ toute la journée, puis hurlent une partie de la nuit. Il faut réussir un test de SAG difficulté 10 pour se reposer ou subir une pénalité de -1 en attaque et en DEF le moment où l'attaque à lieu. Si le mâle alpha ou 5 loups ordinaires sont tués, les autres fuient.

2. Basilic : Le reptile est en train de se réchauffer au soleil sur une pierre plate. Un test de SAG difficulté 15 permet de le repérer avant qu'il ne remarque les PJ. Décrivez le monstre, mais ne dites pas aux joueurs qu'il

Capitaine Strand

NC 6

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +2*

DEF 19 **PV** 65 **Init** 10

Épée longue (2 attaques) +8 **DM** 1d8+7

Sergent (voir Chevalier)

Imparable (voir Chevalier)

Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

s'agit d'un basilic. Chaque personnage doit alors réussir un test de DEX difficulté 15 afin de s'éloigner sans être repéré. Malgré son NC relativement faible, cette créature reste particulièrement dangereuse. Que faire d'un personnage pétrifié ? Considérez que la capacité de rang 3 de la Voie de la spiritualité de prêtre, *délivrance*, permet d'annuler le pouvoir du basilic. Si les personnages n'y ont pas accès, il leur faut se résoudre à abandonner leur compagnon là où il a été pétrifié, à moins d'avoir une mule particulièrement robuste pour le transporter. Célestine pourra leur confier un parchemin de *Délivrance* pour le délivrer, mais, en attendant, le joueur devra interpréter un autre personnage (Le Borgne ou encore Aram Feuille Rouge plus loin). Ce genre de déconvenue est également ce qui permet de garder vos joueurs sous tension.

3. Patrouille d'elfes : Qu'ils soient en lisière de forêt ou un peu à l'écart, les elfes repèrent les PJ et leur chef vient les interroger sur le motif de leur présence aussi près de Hautesylve. Quoi qu'il en soit, il ne cherche pas à les empêcher de poursuivre leur voyage, tant qu'ils ne s'enfoncent pas plus profondément dans la forêt (pour les caractéristiques de la patrouille voir p142).

4. Ettin : Ce géant à deux têtes, aussi stupides l'une que l'autre, rôde dans les collines à la recherche de proies. Les PJ lui semblent goûteux et il attaque. La confrontation débute à une distance de 20 mètres plus le résultat du meilleur test de SAG des PJ. Si un des personnages obtient un résultat supérieur à 20, il repère l'ettin assez tôt pour que le groupe puisse l'éviter.

5. Gobelours (10) : Les gobelours aperçoivent les PJ de loin depuis une hauteur et les prennent en chasse. La distance de départ est de 500 mètres. Faites faire des tests de SAG aux personnages pour déterminer à quelle distance se sont rapprochés les monstres avant d'être repérés. Les PJ ont le choix entre essayer de semer leurs poursuivants ou de se préparer au combat.

6. Hippogriffe : Cet hippogriffe choisit une proie et attaque du ciel par surprise. Il choisit un personnage qui s'est écarté du groupe à la recherche d'un peu d'intimité (pour des besoins naturels ou pour des ablutions). Pour déterminez le PJ au hasard, faites faire à chaque personnage un test de SAG (survie). Le plus faible résultat indique la victime, qui doit réussir un test de SAG difficulté 15 pour apercevoir la menace avant la première attaque.

7. Tigre de Hautesylve : Ce magnifique fauve possède les mêmes caractéristiques que le lion de *CO Fantasy*. Ses rayures brunes lui permettent de parfaitement se camoufler dans les sous-bois de fougères brunes de Hautesylve. Il attaque les PJ dans leur campement, de nuit, peu avant le lever du jour…

8. Worgs (3) : Comme le tigre, les trois worgs se cachent et essayent d'attaquer le groupe par surprise durant la nuit, mais cette fois vers minuit.

9. Manticore : Au détour d'un bosquet, les PJ tombent sur une manticore occupée à dévorer la carcasse d'un cerf. La créature maléfique attaque les PJ, mais s'enfuit si elle perd au moins 30 PV.

10. Ogre (2) : Des ogres ont installé un piège dans un vallon dégagé. Ils roupillent une trentaine de mètres plus loin, derrière un gros rocher. Le PJ en tête (si c'est le Borgne, il tombe dans le piège) doit faire un test de SAG (détection des pièges) difficulté 13 ou tomber dans la Fosse à pieu (2d6 DM, DEX difficulté 15 pour ½ DM, test DEX difficulté 15 pour sortir). Dès que quelqu'un tombe dans le piège ou si les PJ font du bruit, les ogres se saisissent de leurs hachoirs et chargent en hurlant.

11. Ours brun : Il s'agit d'une femelle et de ses deux petits. Elle charge pour les protéger et combat jusqu'à la mort. Si les PJ fuient, elle les poursuit pendant un tour avant de faire demi-tour. Un druide ou un rôdeur peut le deviner en réussissant un test de SAG difficulté 10.

12. Ours-hibou : L'ours-hibou piste les PJ à leur odeur. Il les suit et les rattrape progressivement. Il n'est pas très discret et les personnages ont toutes les chances de l'entendre avant de le voir. Ce prédateur sauvage est trop stupide pour penser tomber sur plus fort que lui. Il combat jusqu'à la mort...

Gobelin (15)

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1 **INT** -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 3 **Init** 15

Masse +2 **DM** 1d6-1

Capacités

Attaque en meute : Lorsque au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Chef gobelin

NC 1, créature humanoïde, taille petite

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 24 **Init** 13

Masse +3 **DM** 1d6+3

Capacités

Attaque en meute : voir ci-dessus.

Événements fixes

Rivière infranchissable : Au milieu du quatrième jour, les personnages arrivent en vue d'un puissant torrent de montagne. Ce n'est pas le premier que les PJ croisent, nombreuses sont les rivières qui descendent des Serres du monde et vont nourrir les grands arbres de Hautesylve, mais c'est la première qui s'avère trop large et trop profonde pour être traversée à gué.

Les personnages pourraient faire l'erreur de penser être arrivés à la tour de Célestine, mais il n'en est rien. Ils sont encore bien loin. Laissez les joueurs faire autant de test de SAG (observation) qu'ils le souhaitent, ils ne découvrent aucune tour ni lac dans la forêt en contrebas.

Tenter de passer à la nage ne semble vraiment pas raisonnable. Le courant est très puissant et l'eau glacée. Cela nécessite de réussir trois tests de CON (Natation) difficulté 25. Chaque échec inflige 1d6 point de DM. Le personnage peut renoncer à tout moment et revenir sur la même rive en aval de son point de départ. S'il obtient trois échecs, le personnage commence à se noyer, il perd désormais 2d6 PV à chaque nouvel échec.

Un personnage qui arrive sur la rive opposée (en nageant ou par magie) peut tendre une corde pour aider ses camarades. La traversée ne nécessite alors qu'un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, le personnage subit 1d6 DM (noyade et hypothermie) et il doit faire un test de FOR difficulté 15 pour ne pas lâcher la corde... Quoi qu'il en soit, aucun cheval ni mule n'est capable de franchir un tel torrent.

La solution la plus simple consiste à suivre la rivière vers l'aval jusque dans la forêt. Au bout de trois kilomètres, les personnages peuvent découvrir un pont construit par les elfes. Demandez quelques tests de SAG aux PJ pour mettre les joueurs en stress, mais nul elfe n'attend tapis dans les bois... pour cette fois.

Suivre la rivière vers l'amont jusqu'à trouver un endroit où elle est franchissable prend deux jours entiers. Puis deux de plus pour redescendre de la montagne.

Gobelins ! : Le septième jour, les personnages tombent dans une embuscade de gobelins. Cette rencontre est purement récréative et vise à montrer aux joueurs le chemin parcouru depuis Clairval !

15 peaux vertes sortent d'une caverne d'où ils surplombent la lisière de la forêt et dévalent la pente en hurlant, encouragés par leur chef monté sur une worg, mais prudemment resté en retrait. Lorsque les premiers gobelins se font découper/brûler/empaler (rayer les mentions inutiles), le chef commence par les invectiver comme les incapables qu'ils sont, puis trépigne sur sa worg, pour finir par hurler à la façon de Louis de Funès. Il se démène tant et si bien qu'il tombe de sa monture. La worg, manifestement plus maligne que lui,

prend immédiatement la fuite. Il réalise soudain son erreur et s'enfuit en hurlant de terreur, comme si la mort elle-même le pourchassait ! Les PJ l'entendent hurler pendant au moins cinq minutes alors qu'il continue à fuir dans la montagne.

II - La vallée des songes

Au bout de dix jours au minimum, sans doute plus, les PJ butent sur une large rivière aux eaux tumultueuses qui dévale des Serres du Monde. Elle doit bien faire une quarantaine de mètres de large. Il est aisé de repérer en contrebas le lac et la tour de Célestine, légèrement au Nord-ouest. Pour arriver au pont de Noandile, il suffit de suivre la rivière vers l'aval, jusque dans la forêt.

Alors qu'ils aperçoivent le pont, les PJ sont pris dans une embuscade tendue par trois elfes. Deux d'entre eux sont de vieilles connaissances : Tinsirith d'Islen et son ami Aram Feuille Rouge. La troisième est la compagne de Tinsirith, une prêtresse de Melenna dénommée Naélwë.

Il faut réussir un test de SAG (détection) difficulté 25 pour ne pas être surpris. Sinon, une flèche part en direction du personnage en tête du groupe et, simultanément, un cri essaye de le prévenir, c'est Tinsirith qui vient de réaliser son erreur. Un test de DEX difficulté 15 permet d'éviter la flèche, sinon le personnage subit 1d8 DM.

Tinsirith émerge du feuillage et fait signe à ses deux compagnons de cesser le feu, puis il présente ses excuse à sa cible, non sans jeter des coups d'œil inquiets de tous cotés. Le MJ doit être démonstratif et faire comprendre aux PJ que les elfes ont tous les sens aux aguets, comme s'ils craignaient quelque chose. Tinsirith est assez sérieusement blessé.

C'est en arrivant au camp des elfes, un peu plus loin sur le chemin, que les PJ comprennent les raisons de leur inquiétude. Un troll gît, mort et décapité, aux abords du camp. Naélwë explique aux PJ qu'ils ont été attaqués il y a moins de dix minutes. Tinsirith semble très affecté par ce combat, mais ses blessures ne sont pas la cause de son inquiétude. Ce qui le gêne vraiment, c'est la présence d'un troll dans Hautesylve. Il avoue aux PJ que, il y a seulement quelques années, cela aurait été inimaginable.

Quelques minutes plus tard, ravalant sa fierté, il leur propose une alliance. Il dit être venu dans cette région pour y trouver une certaine Célestine, car elle pourrait lui expliquer certaines choses à propos d'un poème qu'il détient. Il admet facilement que c'est le même que celui des joueurs. Son visage et son attitude se détendent réellement si les PJ lui expliquent le cheminement qui les a amenés ici. Il sourit même franchement devant ces non-elfes qui sont arrivés aux mêmes conclusions que lui et qui suivent la même piste vers la lumière de l'Einistar.

Tinsirith avait déjà beaucoup d'estime pour les PJ, mais, cette fois, le haut elfe de sang royal commence à considérer les héros de Clairval comme ses égaux. Il ne le dit pas, mais cela doit désormais se ressentir dans leurs interactions. N'ayant rien trouvé auprès des érudits de Syndoril, Tinsirith est venu dans la région pour consulter cette légende vivante afin qu'elle l'aide à élucider le mystère d'Anathazerïn. Il pense que cette quête pourrait aider les elfes à traverser cette période troublée.

Généralités

La vallée des songes et ses abords directs sont des endroits qui peuvent


Lac et tour
Piège
Hommes Aiguilles
Embuscade
Villages Des Poucs
Campement des Elfes
Pont de Noandile
Cavernes des Trolls
N
500m



Tinsirith d'Islen

Noble de niveau 6
NC 3, créature humanoïde
FOR 13/+1 **DEX** 15/+2 **CON** 12/+1
INT 12/+1 **SAG** 10/+0 **CHA** 15/+2
DEF 20 **PV** 46 **Init** 18
Vivelame (Crit 17-20) +9 **DM** 1d10+4 (Crit +1d6)
Arc long (Crit 19-20 - 50m) +8 **DM** 1d8
Voie du maître d'arme rang 3
Voie du meneur d'homme rang 4
Voie de la noblesse rang 2
Équipement : Chemise de maille +1 en Mythral (DEF +5, Malus -1), Vivelame +1 Affutée, Cape et bottes d'elfe (+5 en discrétion).



Aram Feuille Rouge

NC 3, créature humanoïde
FOR +1 **DEX** +3* **CON** +1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** -1
DEF 17 **PV** 36 **Init** 17
Épée courte +7 **DM** 1d6+2
Arc long (50m) +9 **DM** 1d8+4
Tir rapide (L) : 2 attaques
Rôdeur : Aram obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de détection.

Naélwë

Prêtresse de Mellena niveau 6
NC 3, créature humanoïde
FOR 10/+0 **DEX** 15/+2 **CON** 10/+0
NT 12/+1 **SAG** 15/+2 **CHA** 13/+1
DEF 16 **PV** 33 **Init** 14
Bâton +9 **DM** 1d6+1
Arc long (50m) +8 **DM** 1d8
Voie de la prière rang 4
Voie des soins rang 4

Équipement : Arc long en bois de Guessandre (FOR mini 08), bâton +1 de finesse, chemise de maille



Naélwë

Jouer les PNJ

Considérez qu'à eux trois, Tinsirith, Aram et Naélwë infligent environ 15 points de DM par tour. La prêtresse s'occupe aussi de soigner ses compagnons dans la mesure du raisonnable. N'oubliez pas de jouer les capacités de Tinsirith :
Intercepter : Une fois par tour, le chevalier encaisse un coup à la place d'un allié au contact. Il utilise sa DEF et retranche 4 points aux DM.
Exemplaire : Une fois par tour, le chevalier permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque s'il s'agissait d'un échec.
Ordre de bataille : Une fois par tour, le chevalier donne une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (attaque ou mouvement, pas d'action limitée).

s'avérer très dangereux. En effet, une communauté de lutins, les Pouxies vivent ici et ces petites créatures sauvages n'apprécient pas, mais alors vraiment pas, que des grandes gens viennent les déranger sans un minimum de courtoisie. Malheureusement, sans le savoir, c'est exactement ce que Tinsirith et ses compagnons viennent de faire. Les lutins sont très énervés et le troll mort sur le camp des elfes est la première preuve concrète de ce mécontentement. Les Pouxies sont bien décidés à bouter les envahisseurs hors de chez eux et, désormais, les PJ en font partie. Pour cela, ils ont plusieurs méthodes. La plus simple et la plus gentille est de piller ou de saccager les réserves des intrus, ce qui les force généralement à partir. La seconde, moins gentille, est d'attirer des créatures vivant dans la vallée vers les PJ et de les laisser s'expliquer sans présentation au préalable. C'est ainsi que les elfes ont fait la connaissance d'un troll. Enfin, dans le pire des cas, les lutins attaquent frontalement. Cette extrémité n'est envisageable qui si le village des lutins est directement menacé, ce qui ne devrait pas être le cas.

En raison de l'attitude des Pouxies envers les intrus, les chances pour les PJ de faire des rencontres désagréables sont assez élevées. Toutes les deux heures, il y a deux chances sur 6 pour que les PJ rencontrent un monstre. Lancer un d12 et lisez le résultat dans le tableau suivant :

1. Troll à deux têtes (1)

2-3. Troll (1d2)

4-5. Homme aiguille (1d6) - Voir repère 4.

6. Un pouxie (il devient immédiatement invisible et s'enfuit) - Voir repère 6.

7-8. Strige (2d6) – *CO Fantasy* p.272

9-10. Araignées géantes (1d4, taille moyenne, poison affaiblissant) – *CO Fantasy* p.257

11. Nuée de rat (1) - *CO Fantasy* p.255

12. Tigre de Hautesylve (1) – *CO Fantasy* p.259 (lion, grand mâle)

Le troll à deux têtes ne peut être rencontré qu'une seule fois. Il s'agit de celui de la caverne des trolls. Chaque fois qu'un troll est abattu, le nombre de trolls présents dans la caverne est réduit d'autant. Idem pour les hommes aiguilles. Toutes les autres créatures peuvent être rencontrées autant de fois que nécessaire. La nuée de rat ne peut être rencontrée que la nuit et elle s'attaque aux provisions des personnages.

1. Le pont de Noandile

Le pont délimitant le début de la Vallée des Songes, le pont de Noandile, se trouve à environ 500 m du campement des elfes en suivant le chemin vers le Nord.

Il s'agit d'une majestueuse structure. Ce pont en pierres blanche, long d'environ 100 mètres, est maintenu à 10 mètres au dessus du torrent par une succession de quatre arches. Il est bordé de chaque côté d'un parapet de pierre haut d'un bon mètre. L'ensemble est si ancien que la végétation y a repris partiellement ses droits par endroits. Le pont est cependant très solide.

Le troll à deux têtes de la caverne voisine a placé ici une sentinelle. Celle-ci a pour ordre de lui signaler toute créature suspecte. En fait, en bon **troll**, la sentinelle n'a rien compris et elle est décidée à dévorer tout ce qui pourra se présenter sur le pont. Le troll essaye de se cacher derrière quelques buissons à la sortie du pont, mais il n'est pas très doué, un test de SAG (détection) difficulté 10 suffit à le repérer.

2. Le chemin dans la forêt

Le chemin au-delà du pont s'engouffre dans une forêt de feuillus et d'épineux très touffue et le sentier que souhaitent suivre les PJ est parfois très difficilement discernable. La végétation est tellement dense que la visibilité est limitée à une dizaine de mètres. La progression dans la vallée est lente, car, bien que le chemin soit un peu plus dégagé, il faut tout de même se frayer un passage au travers des fougères, des ronces et autres arbustes pour pouvoir avancer péniblement. Il est totalement impossible de combattre ailleurs que sur le chemin.

Les habitants des lieux ont installé divers pièges le long du chemin.

Piège A. À cet endroit, les trolls ont creusé une fosse de 5 m de profondeur et l'ont recouverte assez habilement. Toutefois, elle est facilement repérable, il faut réussir un test de SAG (détection des pièges) difficulté 12 pour la remarquer. Toute personne qui cherche activement un piège au sol le détecte automatiquement. Une chute inflige 2d6 DM. Remonter demande l'aide d'une corde lancée depuis le haut ou bien de réussir deux tests consécutifs de DEX (Escalade) difficulté 18 (1d6 DM en cas d'échec).

Piège B. Là où la sente se sépare en deux, les Pouxies ont installé un piège avec une branche hérissée d'épines. Celle-ci est tendue en arrière et se libère brutalement si le faible lien qui la tient au sol est foulé au pied. Ce piège est excessivement bien caché (test de SAG difficulté 25). Quand elle se détend, la branche vient frapper la personne qui a déclenché le piège : les épines et le choc infligent 2d6 DM.

Piège C. Un filet est caché au sol à cet endroit. Il couvre une zone de 2 mètres de diamètre et est suffisamment grand pour capturer une personne. Celui qui déclenche le piège est projeté dans les airs au moment où il se déclenche. Le filet avec sa proie se stabilise à 3 m de hauteur. Il est impossible à la victime de se défaire du filet sans l'aide de quelqu'un à moins qu'elle ait eu en main un couteau ou une dague au moment où elle a été prise.

Les Pouxies relèvent les pièges régulièrement et les réarment si besoin. S'ils constatent que quelqu'un est pris, ils l'assomment et le jettent dans le torrent après l'avoir dépouillé de tous ses biens. Si la victime résiste trop, ils la tuent sans autre forme de procès.

3. La caverne des trolls

Le talus qui s'élève à cet endroit est percé par une large ouverture d'où reflue une odeur immonde de pourriture, de chair en décomposition et d'excréments. Le boyau s'enfonce sous la terre sur une dizaine de mètres de profondeur. Le plafond est en moyenne à 2,50 mètres. Il débouche sur une chambre unique, suffisamment vaste pour abriter tous ses occupants, soit **deux trolls** et leur chef, un **troll à deux têtes**. Ils attaquent à vue toute créature.

Troll à 2 têtes : Le troll à deux têtes possède 10 PV supplémentaires, +1 en attaque et un bonus d'INT de +0. Chef incontesté de la troupe, il garde le trésor. Celui-ci est caché dans sa couche et se compose de 2 po, 107 pa, une hématite (10 pa), deux jaspes (100 pa), un carnélian (50 pa), une topaze orientale (800 pa), une potion d'invisibilité (6 doses) et un anneau de protection +1.

Attention danger : Cette rencontre est normalement équilibrée pour un groupe de niveau 8. La présence de trois PNJ permet d'amélio-

rer les chances de survie des personnages en cas de combat, mais cela reste une épreuve majeure... Il en faut bien une de temps en temps ! Si les choses tournent mal, laissez-leur l'opportunité de fuir.

4. Les broussailles des hommes aiguilles

Les conifères sont particulièrement nombreux dans cette zone de la forêt. Les taillis y sont moins abondants, si bien qu'il est possible d'y combattre sans malus. Une bande d'hommes aiguilles a élu domicile dans ce lieu. Ils attaquent sauvagement tout intrus et les poursuivent.

Tant qu'il reste totalement immobile, un homme aiguille ressemble à un jeune sapin. Ce n'est que lorsque les premières aiguilles sont projetée sur la victime que cette dernière comprend son erreur. L'homme-aiguille possède deux branches griffues et deux jambes. Il s'agit d'une sorte de sylvanien (*CO Fantasy* p.273) résineux de plus petite taille (taille moyenne). Il est toutefois beaucoup moins intelligent et sage que cette majestueuse créature [Archétype standard - ½ rang de Boss].

Troll

NC 5, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6 **INT** -2 **SAG** +0 **CHA** -2

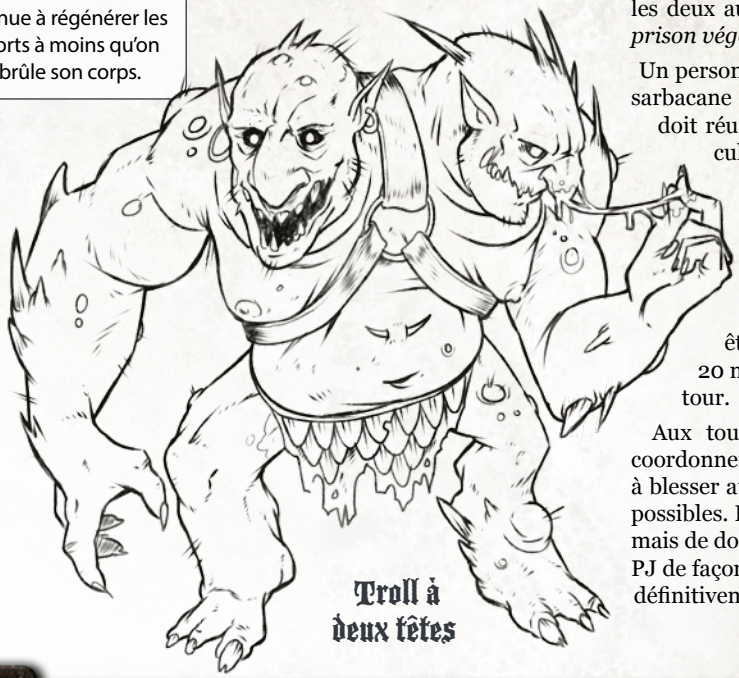
DEF 19 **PV** 55 (RD2) **Init** 14

Griffes +9 **DM** 2d6+6
Lancer de rocher +6 (10m) **DM** 2d6+6

Fauchage (Voie du colosse rang 1) **:** Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 16 ou être *Renversée*. La créature retranche 3 à tous les DM subis (RD 2).

Capacités

Vitalité surnaturelle (Voie des créatures magiques rang 2) : Un troll récupère 5 PV par tour, sauf si les DM subis sont de feu ou d'acide. Même à 0 PV, il continue à régénérer les tissus morts à moins qu'on ne brûle son corps.



Troll à deux têtes

5. Embuscade

Ici, le sentier est interrompu par une petite rivière. Un tronc d'arbre couvert de lierre a été jeté en travers et permet de franchir le cours d'eau. L'endroit est calme, mais seulement en apparence. Les Pouxies, qui traquent les PJ depuis qu'ils sont entrés dans leur forêt, ont décidé de passer à l'attaque à cet endroit, simplement à titre préventif et pour les dissuader de revenir dans le coin.

Les **quatre Pouxies** déclenchent les hostilités, dissimulés par un sort *d'invisibilité*. Ils lancent leur attaque lorsque la troisième personne traverse le pont. Deux des Pouxies tirent sur celui qui est sur le pont et les deux autres lancent leur sort de *prison végétale*, un de chaque coté.

Un personnage touché par un tir de sarbacane alors qu'il est sur le pont doit réussir un test de DEX difficulté 10 (avec un d12 s'il est Affaibli par le poison) ou chuter dans le ruisseau 2 mètres en contrebas. Il subit 1d6 DM et il faut réussir un test de FOR difficulté 12 pour ne pas être emporté par le courant 20 mètres vers l'aval à chaque tour.

Aux tours suivants, les Pouxies coordonnent leurs attaques de façon à blesser au maximum le plus de PJ possibles. Leur but n'est pas de tuer, mais de donner une bonne leçon aux PJ de façon à ce qu'ils déguerpissent définitivement de leur forêt. L'at-

taque cesse quand une des conditions suivantes est remplie : 10 tours de combat se sont passés, un Pouxie est blessé ou inconscient ou un des PJ est inconscient.

6. Le village des Pouxies

Un grand arbre creux abrite la communauté des Pouxies de la forêt des songes. Celle-ci est composée de six familles pour un total de 19 individus. Si une créature qu'ils ne connaissent pas s'approche à moins de 20 m de l'endroit, les Pouxies passent immédiatement à l'attaque. Leur but est alors de tuer l'intrus pour protéger la communauté.

Pouxie

Les pouxies sont des cousins des pixies et des lutins des bois, toutefois, ils sont beaucoup plus sauvages et peu enclin à la plaisanterie. Leurs mauvais tours visent généralement à protéger leur habitat et ils sont trop dangereux pour être drôles. Les pouxies mesurent environ 60 cm de haut et sont vêtus de pagnes de feuilles. Ils utilisent des sarbacanes pourvues de fléchettes empoisonnées et des couteaux pour égorger les malheureux endormis. Au final, ils tiennent plus des pygmées que des fées ! [Boss rang 1]

NC 2, créature humanoïde, taille très petite

FOR -3 **DEX** +3* **CON** +0
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -1

DEF 15 **PV** 12 **Init** 14

Sarbacane (20m) +7 **DM** 1d6 (poison)
Couteau +7 **DM** 1d6 (poison)
Attaque magique +6

Poison : Les DM des armes des pouxies correspondent au poison dont elles sont enduites. Une créature immunisée au poison subit seulement 1 point de DM par attaque. Pour chaque blessure subie, la victime doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *Affaiblie* pour 1d6 minutes. Si elle est à nouveau blessée et rate un second test, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 minutes.

Invisibilité (L)* : Le pouxie se rend invisible pendant [1d6 + 1] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ni lui porter d'attaque. S'il attaque ou utilise une capacité limitée, il redevient visible.

Homme aiguille (15)

NC 1, créature végétative

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 19 **Init** 12

Griffes +3 **DM** 1d6+2
Projection d'aiguilles (10m) +3 **DM** 1d6+1

Embuscade : Au premier tour de combat, la cible doit faire un test de SAG difficulté 16 ou être *Surprise* (pas d'action et -5 en DEF).



Homme aiguille

Prison végétale (L)* : Le pouxie peut commander à la végétation de pousser et bloquer ses ennemis (mais pas ses alliés, au besoin) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant 7 tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté 12. N'oubliez pas que ce test doit être effectué avec un d12 si la créature est *Affaiblie*.

III - La tour de Célestine

La tour de Célestine a été érigée au milieu d'un petit lac lui-même au centre d'une grande clairière. Le lac fait une dizaine de mètres de profondeur. Le sol de la clairière est couvert de statues d'hommes, de gnomes, de nains, de halfelins et d'elfes, toutes plus ou moins usées par le temps, mais dont certaines sont étrangement récentes et très réalistes. Quelques statues identiques se trouvent également aux abords de la clairière, elles sont recouvertes par la végétation. Toutes ces statues sont des créations originales de l'artiste gnome Gaston « *Doidargent* » Sultendip qui est au service du Célestine, maîtresse des lieux. Le talent de sculpteur du gnome est tel qu'on pourrait croire que ces statues sont des personnes pétrifiées et… c'est exactement le but recherché.

La tour elle-même est une majestueuse structure de plus de 30 m de haut, simple et sobre. Elle ne comporte visiblement aucune ouverture, si ce n'est une large porte en bois. Un pont d'une centaine de mètres de long y conduit. Tout ceci n'est en fait qu'une grande illusion. Le pont n'existe pas et toute personne qui s'y aventure est quitte pour un plongeon dans l'eau glacée du lac au bout de seulement 20 mètres. De même, la porte au bout du pont est illusoire. Le vrai pont se trouve du coté opposé à l'entrée visible de la tour. Il est invisible mais bien réel. Il conduit à la véritable entrée de la tour, qui se trouve à nouveau derrière une illusion de mur.

Les habitants de la tour

La tour des songes est habitée depuis très longtemps par le sage de la tour, un gynosphinx du nom de Célestine. Le sphinx est servi par une famille de gnomes qui lui sont très loyaux. Ceux-ci la servent depuis des générations pour des raisons qu'eux seuls connaissent. Ces gnomes représentent le seul lien que le sphinx entretient avec le monde civilisé, un monde de gêneurs qu'il n'apprécie pas outre mesure. Les Pouxies savent que les **huit gnomes** servent un maître très puissant et, à ce titre, ils sont assez amicaux avec eux.

Les huit gnomes de la tour sont : Nosper Gewurtztag et sa femme Jacinthe, leurs enfants Gaspard, Gédéon et Célestine, ainsi que Gaston, un cousin sculpteur, et enfin Léon et Aglaé, neveu par mariage et nièce légitime de Nosper.

Les gnomes ont pour ordre de faire peur aux gêneurs afin de les dissuader de venir déranger le mystérieux sage de la vallée. Les statues à l'extérieur sont là pour faire penser que le sage est une méduse, et les illusions à l'intérieur de la tour contribuent à pousser un cran au-dessus la supercherie. Seules les personnes capables de déjouer les plans des gnomes gagnent le droit de rencontrer le sage. Les autres sont simplement dépouillées de leurs biens et boutés hors de la tour.

Détail de la tour

1. Entrée

La porte d'accès à l'intérieur de la tour des songes n'est pas fermée à clef.



Nosper Gewurztag

NC 4, créature humanoïde

FOR -1 **DEX** +2 **CON** +0
INT +2 **SAG** +0 **CHA** +5

DEF 18 **PV** 43 **Init** 15

Dague +8 **DM** 1d4
Arme dansante +10 **DM** 1d8+4
Attaque magique +10

Voie des illusions rang 5
Voie de l'invocation rang 5

Nosper est le patriarche de la bande de gnomes. Il a plus de 230 ans, mais a gardé une apparence juvénile. Il prend son rôle de protecteur de Célestine très à cœur. C'est le seul habilité à décider si les PJ sont dignes de rencontrer le sage. Il admire le courage, la bravoure et le sens du sacrifice. C'est par ce prisme qu'il jugera avant tout les PJ.



Jacinthe Gewurztag

NC 2, créature humanoïde

FOR -1 **DEX** +2 **CON** +0
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +4

DEF 16 **PV** 23 **Init** 15

Dague +6 **DM** 1d4
Attaque magique +7

Voie des illusions rang 5

Jacinthe est la femme de Nosper. C'est une femme douce et gentille qui ne veut de mal à personne. Elle et son mari ont appris à coordonner leurs illusions de façon parfaite.



Gaston

NC 3, créature humanoïde

FOR -1 **DEX** +4 **CON** +0
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 17 **PV** 22 **Init** 18

Dague +6 **DM** 1d4

Gaston est l'artiste de la bande. C'est un passionné de sculpture et son talent est impressionnant. Il s'amuse follement à imaginer de nouveaux sujets.

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute 4d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Disparition (L) : La créature devient invisible (passage dans les ombres, cape magique, sort, etc.) et peut se déplacer de 20 mètres. Elle réapparaît à son prochain tour et, si elle emporte un test opposé de discrétion (DEX) contre la SAG de sa cible, elle peut effectuer une Attaque mortelle.

Léon et Aglaé

NC 3, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 17 **PV** 44 **Init** 18

Épée courte +5 **DM** 1d6+4

Léon est le neveu par alliance de Nosper. C'est un solide gaillard et il se bat au corps à corps s'il le faut. Aglaé est l'épouse de Léon, elle est très capable au combat et assiste son époux s'il faut se battre.

Gaspard, Gédéon et Célestine

Ces trois jeunes gnomes sont les fils et fille de Nosper. Leur rôle est de faire vivre le temple de la méduse grâce à leurs illusions.

NC 2, créature humanoïde

FOR -1 **DEX** +2 **CON** +0
NT +1 **SAG** +0 **CHA** +2

DEF 15 **PV** 23 **Init** 14

Dague +6 **DM** 1d4
Attaque magique +6

Mirage (L)* : L'ensorceleur crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de 7 minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de coté par rang dans la voie (portée 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.

Confusion (L)* : En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), l'ensorceleur désoriente sa cible pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, lancez 1d6 : **1-3** la victime n'agit pas, **4-6** elle attaque la créature la plus proche (au hasard). Chaque fin de tour, elle fait un test de SAG difficulté 12 pour mettre fin au sort.



Ses deux lourds battants s'ouvrent sur un couloir de 6 mètres de large et aux murs de pierre très sobres. Toute personne réussissant un test d'INT difficulté 15 se rendra compte que l'ensemble semble avoir été construit d'un bloc, probablement par magie. Le couloir se prolonge sur quelques mètres, puis tourne vers la gauche. L'ensemble est trop silencieux.

Quelques mètres après les portes, le sol cache un mécanisme très discret (test de SAG difficulté 20) qui active une sonnette dans les quartiers des gnomes (zone 5) quand une personne marche dessus. À moins de voler ou de sauter par-dessus, il est impossible de traverser la zone en marchant sans le déclencher. Une fois la sonnette activée, les gnomes prennent position dans la zone d'observation, prets à recevoir les personnages dans le temple de la méduse (zone 3).

Un peu plus loin, à une douzaine de mètres de l'entrée, dans un angle, se trouve une statue très réaliste représentant un homme recroquevillé, les bras levés comme pour se protéger de quelque chose venant de l'Ouest. On peut lire une expression d'horreur sur son visage. Le mur derrière la statue comporte un passage secret (test d'INT difficulté 25) qui conduit

vers la zone d'observation (zone 4) et le quartier des gnomes (zone 5).

2. Piège et accès au temple

Deux autres statues se trouvent ici. La plus au Sud représente un mage en pleine incantation vers une cible située au Nord. La seconde est encore plus étonnante. Il s'agit d'un cavalier elfe chargeant lance baissée, également vers le Nord. Ces deux statues sont excessivement réalistes. Il s'agit bien évidemment encore des créations de Gaston.

Le couloir qui part vers l'Ouest semble mener à une porte. En fait, il s'agit d'une fausse porte et le couloir est piégé. Toute personne marchant sur la zone indiquée libère un gaz soporifique très puissant jusqu'à 15 m du début du couloir. Toute personne prise dans le nuage invisible doit réussir un test de CON difficulté 15 ou perdre connaissance pendant 1d6+6 minutes. C'est plus de temps qu'il n'en faut pour que les gnomes détroussent les intrus et les boutent hors de la tour.

3. Temple de la méduse

Cette grande pièce est soutenue par deux rangées de colonnes réparties de part et d'autre de l'entrée. Un autel de pierre aux formes serpentines, flanqué de deux chandeliers, occupe la partie centrale vers le Nord. Un grand trône de pierre noire se dresse contre le mur Nord, face à l'autel. Une fausse porte se trouve dans le coin Nord-est de la pièce.

Cette pièce est totalement vide et sans intérêt si les personnages y entrent sans que l'alarme ait été préalablement sonnée. Si les gnomes sont au courant de l'arrivée des PJ, ils sont alors en position dans le couloir d'observation (zone 4) et, quand les PJ arrivent, ils commencent leur mise en scène illusoire.

Mise en scène : Lorsque les personnages entrent dans le temple, les deux chandeliers s'allument et l'autel se met à luire d'une lumière violette (Gaspard, Gédéon et Célestine se concentrent sur leurs illusions pour les faire durer). Pendant ce temps, Nosper et Jacinthe jettent un sort qui englobe le trône et toute la zone de l'autel. La fausse porte s'ouvre et une personne encapuchonnée entre dans la pièce sans un bruit et vient s'asseoir sur le trône. Elle relève légèrement sa capuche, si bien que l'on peut distinguer ses yeux rouges luisants. Un bruit de serpents qui sifflent se fait entendre. Le MJ est alors libre de faire ce qu'il veut avec les illusions et autres sorts dont il dispose. À ce stade, les PJ seront probablement certains d'avoir une méduse face à eux. Le mieux est de les laisser croire que c'est le cas et de les impressionner avec des pouvoirs aussi effrayants qu'illusoires.

Les PJ ont peu de chance de se rendre compte que tout ceci n'est qu'illusion. Toutefois, certains détails peuvent les amener sur la voie : un test de SAG (écouter) difficulté 20 réussi permet de percevoir des incantations étouffées, un personnage regardant au plafond peut également saisir qu'il y a des ouvertures assez discrètes partout au dessus du temple (test de SAG difficulté 20), les flammes des chandeliers n'émettent pas de chaleur, etc. Plus les joueurs donnent des signes de méfiance et plus le MJ doit leur donner de chance de détecter les illusions qui les entourent. Si les joueurs ne font pas état de doutes justifiés, leurs personnages ont un malus de -5 à leurs tests de détection des illusions tant que celles-ci sont crédibles et bien orchestrées.

Si les PJ demandent à la méduse si elle se nomme Célestine, elle prétend

que oui. Si on lui pose des questions, elle ne donne que des réponses très vagues et demande 100 pa par question, payables d'avance. Les pièces doivent être déposées sur l'autel. Après 5 minutes, elle leur demandera de partir, refusant de leur accorder plus de son temps.

La vérité est ailleurs : Pour réussir à rencontrer la véritable Célestine, outre le fait de détecter la supercherie du lieu, la seule option pour les PJ est de se montrer convaincants. Nosper n'a aucune envie de déranger le sphinx sans une bonne raison. Les PJ doivent donc convaincre le gnome que seul le savoir du sage de la vallée des songes peut leur être d'un quelconque secours dans une quête dont la finalité pourrait l'inspirer. Ceci est laissé au jugement du MJ. Un bon discours roleplay ou un bon test de CHA d'un personnage à la moralité au-dessus de tout soupçon (ou les deux) pourrait s'avérer nécessaire. Pour le gnome, des personnes assez intelligentes pour détecter ses illusions sont sans nul doute des gens de valeur et il les introduira sans tarder auprès de sa maîtresse.

Affrontement : Si les PJ réagissent violemment lorsqu'il leur est demandé de quitter les lieux, la méduse révèle soudainement son visage, forçant les PJ à effectuer un test d'INT difficulté 15 pour ne pas être persuadés d'être transformés en pierre. Nosper et Jacinthe utilisent pour cette attaque une version spécialisée du sort de *Tueur fantasmagorique*. En réalité, le personnage est simplement paralysé 1d6 heures. Et même si un joueur vous a bien précisé que son personnage ne regardait absolument pas la méduse, l'attaque fonctionne sur lui.

Pour simuler la panique que ce genre d'attaque réussie peut susciter dans un groupe de joueurs, ne dites évidemment pas la vérité. Annoncez simplement que le personnage se fige. Un tour de jeu plus tard, faites boucher les oreilles du joueur concerné et si les PJ n'ont toujours pas percé l'illusion, annoncez aux autres joueurs que le personnage se transforme lentement en pierre au cours du tour de jeu en question. Effet garanti.

Une fois cette attaque principale passée, les autres gnomes agissent en conséquence pour neutraliser totalement les contrevenants, principalement en utilisant des sorts de *confusion* associés à des *mirages* pour laisser les PJ s'affronter les uns les autres... La méduse elle-même semble insaisissable. Lorsqu'elle est attaquée, elle disparaît et se matérialise un peu plus loin, continuant à tenter de les transformer en pierre. S'ils sont défaits, les PJ se réveillent au dehors de la tour, détroussés.

La vérité est ailleurs (bis) : Gageons qu'à ce stade des événements, les PJ n'en resteront pas là. Il y a peu de chose qui motive davantage un joueur que de dépouiller son personnage d'une partie de son équipement si durement acquis. Les PJ reviendront donc certainement sur les lieux du délit, bien préparés et décidés à en découdre. Afin d'éviter que les choses ne se gâtent trop, pendant qu'ils se remettent de leur défaite précédente, donnez-leur une chance de comprendre. Demandez-leur quelques tests d'INT pour se rappeler de détails qui clochent (personne n'a finalement été transformé en pierre, reconnaître les sorts de confusions) et des tests de SAG pour

se rappeler de certains détails (les incantations, les ouvertures au plafond). Au final, Tinsirith échafaude une théorie : à son avis, toute cette mise en scène, n'était qu'un test. Et ils ont échoué. Il ne pense pas que la force soit la bonne méthode.

Carnage : Si, malgré tout, les joueurs sont assez énervés pour tenter le passage en force et tuent des gnomes, la rupture est consommée. Dès qu'un gnome est à terre, le plus proche de la zone 4 part en courant prévenir Célestine et celle-ci arrive 2 tours plus tard. Selon la situation, elle attaque les PJ dans le but de les occire sans aucune pitié ou elle couvre la retraite des gnomes et tous se réfugient dans le repaire du sphinx. Dès qu'ils sont tous à l'abri, Célestine désactive le portail magique. Il s'agit sans doute du point final de la campagne… On ne tabasse pas impunément l'oracle que l'on a eu tant de mal à trouver !

Rédemption : Si, au contraire, les PJ font amende honorable lorsqu'ils entrent à nouveau dans le temple de la méduse et obtiennent une entrevue par la simple démonstration de leur finesse d'esprit et la qualité de leurs revendications, Nosper accepte leur demande et les guide auprès de sa maîtresse. Leur équipement leur est rendu à l'exception de ce qu'ils ont volontairement offert à la « *méduse* » : « *le salaire de sa famille* ».

4. Couloir d'observation

C'est de cet endroit que les gnomes dirigent leurs illusions dans le temple de la méduse. Les nombreux regards percés tout autour de la pièce permettent de voir facilement le temple en dessous.

Une simple porte de bois sépare ce couloir du quartier de vie des gnomes. Elle comporte un petit écriteau laissant lire en commun «*Propriété privée*» et est fermée par un sort de *blocage* (Forgesort, rang 2, permanent).

5. Quartier des gnomes

Cette pièce est la zone la plus fréquentée par les huit gnomes vivant ici. L'endroit est aménagé de façon coquette avec un mobilier rustique mais fonctionnel. Il y a une commode, une table avec diverses chaises, un coin lecture et, comble du raffinement pour gnome, un bar de liqueurs plus traîtresses les unes que les autres. Si les PJ se font accepter, c'est ici qu'ils rencontreront Célestine.

6. Cuisine et réserve

7. Chambre des gnomes

Cette pièce est séparée en box individuels. C'est ici que les gnomes dorment et entreposent leur trésor, soit 158 pa, 25 po, 5 pp et 3 gros rubis de 100 po.

8. Atelier d'art

Cette pièce est un véritable capharnaüm. On y trouve des outils de sculpture, des peintures en cours etc. C'est ici que les gnomes passent le plus clair de leur temps, à créer des œuvres d'art, selon leurs critères discutables. En fait, de tous les membres du peuple à l'appendice nasal surdimensionné, seul Gaston possède du talent. Un rapide coup d'œil sur les projets des différents artistes suffit à le comprendre.

Une arche de pierre se découpe sur le mur Nord-est de la pièce. Celle-ci

délimite une porte de phase permanente entre l'atelier et la tanière du sphinx. Seul le sphinx connaît le mot de passe pour activer la porte.

9. Repère du sphinx

C'est dans cette caverne creusée à plusieurs dizaines de kilomètres de là, dans les flancs des Serres du Monde et dont l'entrée est masquée par une illusion, que vit Célestine, le sage de la vallée des songes. Depuis des temps immémoriaux, elle réside en ces lieux et médite à des choses étranges qui ne préoccupent que les sphinx.

Contrairement à beaucoup de ses congénères, Célestine ne garde pas de trésor. Elle préfère donner ce qu'elle gagne à ses amis gnomes pour qu'ils puissent acheter ce dont ils ont besoin pour l'art dont elle raffole tant.

Célestine (gynosphinx)

Le sphinx est une créature majestueuse, il possède un corps de lion, des ailes d'aigle et un visage humain. Les sphinx sont connus pour leurs pouvoirs magiques, leur nature recluse, leur esprit subtil et leur amour des énigmes.

NC 8, taille grande

FOR +6 **DEX** +3 **CON** +6
INT +4* **SAG** +4* **CHA** +2

DEF 20 **PV** 70 **Init** 16

Morsures et griffes +12 **DM** 3d6+7

Hausser le ton : Lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV maximum, le sphinx gagne un bonus de +5 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM et il réduit tous les DM subis de 5 points par attaque (RD 5).

Vol rapide : La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la créature obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Agripper : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *Immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

Voie de la magie universelle (magicien) rang 5

Voie de la divination (ensorceleur) rang 5

La rencontre avec Célestine

Le soir de leur arrivée, après un bon repas, les PJ sont présentés à la maîtresse des lieux. L'entrée du sphinx est rendue très théâtrale par Nosper. Mais, cette fois, il ne s'agit pas d'une illusion.

Après avoir entendu ce que les PJ ont à lui dire, Célestine demande à être payée sur-le-champ pour son aide. Une œuvre d'art, un objet magique, 200 po ou deux bonnes devinettes font l'affaire. Le sphinx fait également jurer aux personnages de ne pas révéler à quiconque la vérité sur sa véritable nature, sauf à un androsphinx.

Une fois l'accord conclu et le paiement reçu, elle se penche sur le cas des PJ et entre dans une phase de médiation très profonde. Au bout de six heures interminables, Nosper propose aux PJ d'aller se coucher. Parfois, les méditations de Célestine sont très longues, mais le gnome serait surpris que cela prenne plus de deux mois.

Célestine



Thyleen la druidesse elfe est enchantée de rencontrer Célestine, une créature extraordinaire...

Le lendemain, on annonce aux PJ que le Sphynx n'est toujours pas sorti de son étrange stase. On leur propose d'installer un campement à l'extérieur. Les gnomes, en particulier les jeunes, sont ravis de cette nouvelle compagnie et le séjour est très agréable. C'est le moment idéal pour que les PJ s'entraînent et passent au **niveau supérieur**.

Les gnomes préviennent les Pouxies et, désormais, ils ne sont plus la cible de leurs vilains tours, ce qui annule les chances de faire des mauvaises rencontres de façon aléatoire. À moins que les PJ n'insistent pour mettre leur nez où il ne faut pas...

Au bout de six jours, le sphinx sort de sa torpeur. Les indications qu'il peut alors donner aux PJ sont les suivantes :

« Quand viendra le temps des pleurs
Et des langues coupées,
Pour défendre leurs terres,
En de bien sombres heures, »

Ces premiers vers font références à la guerre contre les orques, les orques du désert des Morteroches, se surnomment eux-mêmes Grag Ahr'Grok, c'est-à-dire « *coupeurs de langue* ».

« Des Héros devront retrouver
Le gant d'acier et de lumière. »

Le gant d'acier et de lumière est un ancien artéfact elfique aussi nommé l'Einistar.

« Dans les Monts des Brumes du Nord,
Dans sa gangue de ténèbres,
Le front brûlant de fièvre,
Gît la puissance de Lunédor
Enfermé dans les ruines,
De la fière Anathazerïn. »

Anathazerïn est le nom de la capitale des elfes qui était située quelque part dans les Ciméales, la chaîne qui borde le Nord du Mitan. Elle est tombée sous les assauts des géants en –2128 AM marque. Célestine pense que des drows, les terribles elfes des profondeurs ont aidé les géants dans cette attaque. Leur réputation de cruauté impitoyable pourrait expliquer la légende qui prétend que nul engagé n'en réchappa. Quand à Lunédor, elle croit savoir qu'il s'agit du sceau royal des elfes, le symbole même de la royauté.

« Perdu dans les arbres maudits,
L'elfe d'Airain accompagne
Le Gardien dans le jardin flétri
De sa haine et de sa hargne. »

L'elfe d'Airain était le nom donné au Chevalier Gardien des Portes Célestes. Ces portes donnaient sur un sanctuaire sacré au sein de la ville. Le dernier Elfe d'Airain en date se nommait Farendil. On ne sait presque rien de lui.

Les termes « *arbres maudits* » et « *jardin flétri de sa haine et de sa hargne* » font penser à Célestine que l'elfe aurait pu succomber à une malédiction. La haine et la hargne ne sont pas des valeurs chevaleresques. Peut-être est-il devenu un mort-vivant ! Le terme « *Gardien* » est très surprenant pour le sphinx, car l'Elfe d'Airain est déjà un gardien. Elle ne sait pas de quoi il s'agit. Un autre elfe ?

« Cherche les Indécis. Cherche les bois.
Passe l'Arche de Brume
Et entre le cœur plein d'émoi
Dans la verdure chlorée
Des jardins de l'amertume
Où dort le Gardien Nacré, »

Il s'agit là d'un chemin qui mènerait à cette fameuse personne qui est cette fois nommée « *Gardien Nacré* ». Il semble évident au sphinx qu'il faut contacter les elfes de la Forêt Sombre, parfois nommé les Indécis par les autres elfes. Eux seuls pourraient connaître le chemin vers une arche qui mènerait à des jardins.

Le fait que ce soit la deuxième fois que l'on rencontre le terme « *jardin* » fait penser qu'on ne parle là que d'un seul et même endroit. Un endroit amer, flétri… des arbres maudits. Célestine est certaine qu'il s'agit d'une zone bien particulière de la Forêt Sombre. En effet, c'est

la plus grande et la plus sauvage que les elfes connaissent. Le terme « *chlorée* » lui fait penser qu'un dragon vert pourrait vivre dans ce jardin maudit.

> « *Avant d'être porté au loin,*
> *Aux portes de sa Cité d'Airain.* »

Ces vers font penser au sphinx que ce mystérieux gardien doré ou argenté pourrait également être un objet et qu'il serait lié d'une façon ou d'une autre à la cité d'Anathazerïn ou permettrait de s'y rendre.

> « *Alors les antiques splendeurs*
> *Seront révélées aux héros*
> *Pour restaurer la grandeur*
> *Et les atours royaux.* »

Cette partie tient plus de la prophétie que des indices pour retrouver la cité. Le poème semble promettre aux héros qui suivront le cheminement indiqué de restaurer une certaine unité, symbolisée par la royauté.

Quoi qu'il en soit, Célestine estime, d'après la construction du poème, les mots employés et les rimes utilisées que l'elfe d'Airain ne serait peut-être pas mort durant la bataille d'Anathazerïn, mais bien après, très certainement dans la Forêt Sombre. Il semble que sa quête se soit arrêtée là et que cela l'ait hanté ou que cela le hante encore. Peut-être que le mystérieux Gardien pourrait tout expliquer. En tout cas, tout semble indiquer que ce gardien désirerait être ramené à l'antique cité.

Une fois sa part du marché remplie, Célestine se retire en souhaitant bonne quête aux personnes qui sont venues la voir. Les gnomes insisteront alors pour que les PJ partent le lendemain.

Épilogue

Le retour au campement se fait sans incident. Là, les PJ ont alors tout loisir de discuter entre eux de la marche à suivre. Ils peuvent également s'entretenir avec les elfes qui sont désormais bien décidés à suivre la même voie qu'eux.

Pour tous, le problème qui se pose maintenant est de savoir comment retrouver ce mystérieux Gardien Nacré ! Naélwë a sa petite idée, elle pense savoir où les PJ pourront trouver les Indécis, mais elle ne leur révèle pas immédiatement. Auparavant, Tinsirith doit leur faire part de quelques soucis (Voir scénario suivant)...



Scénario 7
La justice des Elfes

« ...voilà, vous savez tout. Maintenant, cher monsieur Œil d'Aigle, si vous voulez bien avoir l'obligeance de nous répondre ? » L'elfe reste immobile. Il ne porte aucune attention à Kroril le nain bavard. Ninuelle sort sa flûte et entonne la balade mélancolique que lui chantait sa mère les nuits d'orage, quand son père était absent. Le maître archer relève alors ses paupières et se met à pincer son arc comme s'il s'agissait d'un instrument de musique, la corde en harmonie avec la mélodie de la barde... »



La justice des Elfes

Anathazerïn

Scénario 7

En quelques mots...

Alors que les PJ s'apprêtent à rejoindre la capitale elfique, l'intendant de la maison de Tinsirith retrouve son seigneur. Il révèle la terrible nouvelle : Glorofindel a fait enlever des proches de membres du Haut Conseil pour faire pression sur eux et prendre le pouvoir. Tinsirith doit livrer le combat politique, aussi demande-t-il aux PJ d'aller libérer les otages aux mains des orques. De retour, les PJ apprennent que Tinsirith a décidé de confondre le félon au cours d'un procès à double tranchant. Il faut des preuves solides sans quoi le royaume pourrait sombrer dans la période la plus sombre de son histoire.

Fiche technique

TYPE • Exfiltration/Enquête politique
PJ • 4 personnages de niveau 6
ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★★
INVESTIGATION ★★★

Un peu de contexte

Le royaume elfique de Hautesylve, qui correspond géographiquement à la forêt du même nom, est le berceau de tous les elfes du monde. **Syndoril la lumineuse**, la cité aux blanches ramures, était déjà la capitale historique des hauts-elfes avant leur installation malheureuse à Anathazerïn, un épisode oublié de tous. La ville a été bâtie autour de l'arbre-cœur, le père de la forêt, un formidable Mallörn qui représente le cœur de la culture elfique. Un lieu symbolique, le joyau des arts, des sciences et de la magie d'un peuple qui chérit ses traditions et ses secrets. Les hauts-elfes, notamment sous le règne de **Galaëlle Main d'étoile**, ont développé une plus grande ouverture vers l'extérieur. Cela dit, pour de nombreux loyaux sujets de sa Majesté, les étrangers sont tolérés tant qu'ils viennent s'extasier de la supériorité du savoir-vivre elfique. Mais il est très difficile d'établir un contact véritable avec ce peuple majoritairement élitiste et autarcique.

Pour la situation politique du moment, cruciale dans ce scénario, reportez-vous à la note de contexte, au début du scénario 3, page 50.

Depuis, Eléas Glorofindel a avancé ses pions. Son travail de sape à la cour commence à porter ses fruits. Il ambitionne de convoquer exceptionnellement le Haut Conseil des douze, la plus haute institution du Royaume, pour « *soulager temporairement la Reine du fardeau des responsabilités ici-bas et lui permette de se concentrer sur sa tâche mystique de la plus haute importance* ». « *Malheureusement, notre Monarque est incapable, dans son état, d'assurer la défense de notre peuple et il faut bien que quelqu'un le fasse* ». Évidemment, Glorofindel entend prendre la tête du gouvernement de crise « *provisoire* ». Il a également fait campagne auprès des familles réactionnaires sur le thème du nécessaire retour à une autarcie plus stricte, décrivant la débâcle militaire de Thuléa comme la conséquence directe de l'ouverture du Royaume, désormais truffé d'espions à la solde des puissances étrangères et rongé d'ennemis de l'intérieur. Et il est bien placé pour savoir que c'est l'exacte vérité !

Eléas Glorofindel

Eléas Glorofindel, comme tous les elfes de haute naissance, a longtemps parcouru le monde avant de revenir à l'Arbre-cœur. Les drows, toujours à l'affût de personnalités capables de servir leurs plans, l'ont alors repéré en raison de son ambition féroce et de son absence de valeurs morales. Insidieusement, depuis des dizaines d'années, le cousin de la reine a commencé à recevoir des lettres en provenance d'une « *admiratrice anonyme, une résidente de Syndoril* », vantant son intelligence, ses mérites et sa carrure d'homme d'état. Au départ, Glorofindel n'y a pas prêté plus attention que cela, mais il a été ferré par orgueil. Puis la curiosité a pris le dessus. Il y a une dizaines d'années, le ton de cette correspondance intrigante a changé, tout en douceur, indiquant un scénario possible pour son accession au pouvoir. La patience des elfes est légendaire et les drows ont tissé leur toile avec tout le doigté nécessaire. Ce sont eux qui ont fait pousser sur un terreau fertile la félonie de Glorofindel. Ce sont également eux qui ont servi d'intermédiaire avec la tribu

des Crocs-Brisés pour organiser l'attaque sur la Thuléa. Eléas, en apprenant les liens entre son admiratrice et des orques, a commencé à se poser des questions, mais il était alors déjà conquis par le scénario du complot. L'ambition a fait le reste.

Glorofindel pianote sur deux tableaux en même temps. Pour ses interventions en Thuléa et loin de la capitale, il fait appel aux Crocs-Brisés, à qui il a communiqué les positions et les tactiques des défenses elfiques au Nord de la Hautesylve. Il a également organisé l'attaque des orques un soir où son neveu Silth Gloronfindel était en charge des forces de réserve pour que celles-ci interviennent en retard. Pour l'enlèvement des otages et toute autre action à Syndoril, il se repose sur une société secrète de hauts-elfes, les Premiers Nés, organisation profondément raciste, suprématiste et violente, qu'il a ralliée à sa cause en lui vendant son ambition politique d'un retour à l'autarcie. Il va de soi que Glorofindel lui-même n'entretient aucun contact direct avec ces deux groupes. Son âme damnée, un haut elfe du nom de Lenwë Anwarünya, sert d'intermédiaire. Bien entendu,

les hauts-elfes des Premiers Nés ne savent rien des liens du cousin de la Reine avec les drows ni avec les orques.

I - Des ennemis partout

Les PJ, accompagnés de Tinsirith, Naélwë et Aram, ont marché toute la matinée pour quitter la vallée des Songes et rejoindre la forêt de Hautesylve. Depuis le départ de la tour de Gwendolyn, le chevalier haut elfe ne dit rien, il est perdu dans ses pensées. Sa compagne, la prêtresse de Mellena, donne le change, mais les PJ l'auront remarqué. À la pause de midi, Tinsirith prend la parole.

Paraphrasez ce qui suit ou jouez-le en dialogue selon vos habitudes de jeu :

« Chers compagnons, mes amis, j'ai quelque chose d'important à vous dire. Jusqu'à présent, au cours de nos précédentes rencontres, je ne m'en suis jamais ouvert à vous, car ces affaires ne vous concernaient pas. Ou du moins le croyais-je. Mon royaume est en grand danger. Notre reine, Galaëlle Main d'Étoile est perdue depuis des décennies dans des rêveries interminables. Elle ne revient à elle que de temps à autre pour formuler des énigmes incompréhensibles. Nombreux sont ceux qui, à la cour, estiment qu'elle n'est plus capable de défendre notre peuple. Vous ne le savez pas, mais il se pourrait qu'ils aient raison. Moi-même je suis parfois submergé par un grand doute. Une armée orque a envahi la Thuléa, au Nord de note territoire. Ici-même, en notre forêt de Hautesylve, personne hormis les hauts elfes n'est au courant de cette vérité qui nous fait honte. Depuis des centaines d'années, les frontières du Royaume sont restées inviolées.

(Si les PJ ont retrouvé des informations dans la lettre de Urgashn dans le scénario 3, Tinsirith rappelle qu'il existe un traître dans le Royaume qui donne des informations à l'ennemi.)

Il est impossible que les orques aient orchestré cela seuls. Je pense avoir démasqué le félon à notre Royaume. Mon enquête pointe vers Eléas Glorofindel, un cousin de la Reine, chef d'une famille puissante, qui siège au Haut Conseil. Pour l'instant, les intrigues et la panique à la cour semblent lui profiter. C'est lui qui a favorisé l'invasion orque en Thuléa pour accroître la pression sur le pouvoir. Mais je n'ai aucune



Tinsirith



Aram



Naelwe

preuve. Que veut-il ? Pourquoi fait-il tout cela ? Je n'en sais rien.

La riposte tarde à s'organiser en raison de l'état de la Reine, des agitations politiques et de la tension grandissante au sein de l'armée. Aucun de nous, même parmi nos anciens, n'a jamais eu à gérer ce genre de situation.

Le constat est grave, mais ce n'est pas tout. Lors de ma dernière entrevue avec sa Majesté, elle a ouvert les yeux, ce qui n'était pas arrivé depuis une éternité et m'a dit les choses suivantes.

« Il faut porter à nouveau le gant de lumière ! »

J'ai tout de suite fait le lien avec le poème trouvé dans le sanctuaire et c'est pourquoi je suis arrivé aux mêmes conclusions que vous en allant consulter l'oracle. D'ailleurs, j'ai longtemps cru que j'étais celui que le destin avait élu pour retrouver l'Einistar. Mais, en vous voyant chez Gwendolyn, j'ai compris la signification de la deuxième phrase de la Reine.

« Les trois sangs mèneront cette quête. »

(Si votre groupe de PJ est composé de deux ou quatre races différentes, remplacez « trois » par « deux » ou « quatre ». Dans le cas de figure étonnant où tous vos PJ seraient de la même race, trouvez quelque chose qui caractérise votre groupe).

« J'ai longtemps cherché la signification de cette parole, mais, devant votre détermination, j'ai compris que c'est de vous que ma Reine parlait. Je m'incline humblement et vous laisse donc le champ libre. Sachez que vous pourrez compter sur tout mon soutien et toute mon amitié. Je crois en effet que mon peuple a bien besoin de la lumière de l'Einistar. Je vous propose d'ailleurs de venir préparer votre voyage pour la forêt Sombre, chez moi dans l'Arbre-Cœur à Syndoril. »

Rencontre avec Thessandril

Le lendemain, alors que les PJ et leurs compagnons sont sur la route forestière qui les ramène vers la capitale, un petit groupe fond sur eux dans un furieux galop. Laissez vos PJ s'exciter un peu. Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils arrivent alors à l'endroit choisi par des orques noirs, des dangereux coureurs de bois de la tribu des Crocs-Brisés, pour leur tendre une embuscade. Ces derniers ont reçu l'ordre il y a quelques jours, par Glorofindel, de tuer le chevalier à son retour à la capitale. Ils sont installés ici depuis une journée. Nous y reviendrons juste après.

Demandez aux PJ un jet de SAG (perception). À moins que l'un d'eux obtienne un score très élevé (25) et qu'il précise qu'il est aux aguets dans toutes les directions, et pas seulement vers les chevaux qui arrivent vers eux, les PJ ne détectent pas l'embuscade des orques qui sont des spécialistes en la matière. Rapidement, Tinsirith reconnat Thessandril, le grand intendant de sa maison d'Islen, accompagné d'Eresdriel et Thasrandir, deux des gardes de sa famille. Thessandril est blessé, il a l'air très fatigué et en panique. Les chevaux semblent en bout de course et même les deux chevaliers ont les traits tirés. Thessandril savait que son maître était parti sur la route de l'Est pour trouver l'oracle et, juste après les événements qu'il s'apprête

à raconter, il est parti le plus rapidement possible à sa rencontre.

Lisez ou paragraphez ce que que Thessandril explique à Tinsirith en langue elfe. Si aucun des PJ ne le comprend, Tinsirith leur traduit au fur et à mesure quand il comprend que c'est important :

« Mon seigneur, enfin je vous trouve. Les dernières heures ont été terribles. Cette blessure ? Non, ce n'est rien. Mais laissez-moi vous raconter tout cela dans l'ordre. Le temps presse, j'en ai bien peur. Un messager s'est présenté hier à votre maison. Le pli cacheté vous mandait pour un rendez-vous secret à l'extérieur de Syndoril. En votre absence, je n'ai fait que mon devoir en me rendant à la taverne de la Licorne. À ma grande surprise, j'y ai rencontré Lorindol d'Ulfas, maître de la grande maison d'Ulfas, membre du Haut-Conseil des douze. Le conseiller avait l'air déçu de ne pas vous voir, mais il était également paniqué : il y a plusieurs semaines de ça, sa fille Erwaën ainsi que deux autres enfants des grandes familles d'Astar et d'Ishträn, siégeant au Conseil ont disparu, m'a-t-il appris. Il s'agit de familles modérées qui n'avaient pas encore pris position clairement entre la fidélité inconditionnelle à la reine et les partisans de l'alternance que propose Glorofindel. Le Seigneur d'Ulfas n'avait pas de preuve formelle, mais, vues les pressions qu'il subissait depuis quelques mois de la part de Glorofindel, il soupçonnait que ce dernier soit dans le coup. Le conseiller pensait que Glorofindel veut convoquer le Haut-Conseil des douze pour une décision extraordinaire.

« Je ne suis pas un homme d'action comme votre bon maître », *m'a-t-il ensuite précisé.* « Je ne veux surtout pas ébruiter l'affaire, je suis terrorisé de ce qui pourrait arriver à ma fille. » *Sur ce, il a tiré de sous sa robe une étrange petite cassette en bois.* » Thessandril cherche alors quelque chose dans sa besace…

L'attaque des Crocs-Brisés

C'est le moment choisi par les orques pour passer à l'attaque ! Glorofindel fait surveiller Tinsirith depuis longtemps par les Premiers Nés. Il a donc été mis au courant de son départ pour l'Est et a envoyé aux Crocs-Brisés l'ordre de l'intercepter sur le chemin du retour à Syndoril.

Une première volée de six flèches claquent. Il s'agit du tour de surprise. Les orques noirs coureurs de bois constituent une troupe d'élite spécialisée dans le harcèlement et l'embuscade forestière. Ils sont douze, six archers et autant d'assassins. Chaque orque a pris position et ce sont des maîtres du camouflage forestier (habits, peintures corporelles).

Tactique : Les archers sont camouflés dans des arbres à environ 30 mètres du sentier, en arc de cercle. Ils disposent d'une très bonne ligne de vue sur leurs cibles. Ils utilisent leur capacité de *Tir embusqué* tant qu'on ne les débusque pas. De plus, ils disposent d'un bonus de couverture de +2 à leur DEF contre les attaques à distance tant qu'ils sont dans leur arbre. Grimper dans un arbre demande une action limitée et un test de DEX difficulté 15 réussi.

Pour chaque archer, un assassin est dissimulé à environ cinq mètres du tronc de l'archer. Son objectif est d'intercepter le plus violemment possible un combattant qui viendrait débusquer un archer. Une fois le combat engagé, les assassins sont particulièrement difficiles à détecter (test de SAG difficulté 25) tant qu'ils n'ont pas bougé.

Archer orque noir (6)

NC 2

FOR +2* **DEX** +3* **CON** +2
INT -2 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 15 **PV** 15 **Init** 21

Épée large +3 **DM** 1d6+2
Arc court (30m) +6 **DM** 1d6+2 (+1d6)

Tir embusqué : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à l'archer orque de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 20 ou être *Surprise*. À chaque tour suivant, la cible peut faire un nouveau test avec un bonus cumulatif de +3 pour repérer le tireur. Tant qu'il attaque à distance une cible qui ne l'a pas repéré, l'orque inflige +1d6 de DM. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.

Garde elfe

NC 1

FOR +1 **DEX** +3* **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 16 **PV** 15 **Init** 10

Épée elfique +4 **DM** 1d8+1

Protéger : Le garde peut donner un bonus de +2 en DEF à un allié au contact.

Quand l'un des deux orques d'une doublette tombe, le survivant a pour consigne d'aller retrouver d'autres orques, à moins qu'il ne soit un archer encore en position de tir, auquel cas, il continue à tirer jusqu'à ce qu'on le débusque.

Tinsirith donne ordre aux gardes de garder Thessandril en vie et de le protéger de leurs boucliers. Aram se jette dans le combat face aux Crocs-Brisés sans aucune considération pour sa sécurité. Tinsirith et Naélwë le suivent pour lui porter secours et le soutenir. Considérez qu'à partir du moment où ils ont engagé leur premier ennemi, ces trois-là se défont d'un orque tous les deux tours.

Retour au calme : À la fin du combat, Thessandril reprend son histoire. Il remet à Tinsirith l'étrange cassette en bois que lui a confié Lorindol d'Ulfas. À l'intérieur, trois longs doigts d'elfes, montés en collier avec un savoir-faire du goût le plus approximatif.

« Pour le Seigneur d'Ulfas, ces trophées macabres appartenaient aux otages, cela ne faisait aucun doute. Malheureusement, il n'a pas eu l'occasion de m'en dire davantage. Juste à ce moment, des personnages masqués ont fait irruption. Pour moi, il s'agissait de hauts elfes. Ils ont poignardés à plusieurs reprises Lorindol et j'ai moi-même subit un coup de couteau avant que l'intervention de passants n'oblige les assassins à fuir. J'ai ensuite rejoint la maison d'Islen le plus rapidement possible et je suis parti vous retrouver sur la route de l'Est. »

Aram est encore ivre de colère. Il crache sur les cadavres des orques noirs. Les membres de la tribu des Crocs-Brisés sont reconnaissables à leurs canines grossièrement cassées.

En communiquant avec Tinsirith grâce au langage des signes utilisé par les elfes des bois à la chasse et à la guerre, Aram pourra apprendre aux personnages qu'il s'agit d'une tribu particulièrement violente. Ce sont eux qui ont mené l'assaut en Thuléa. Aram les connaît malheureusement très bien. Ils lui ont arraché la langue et ont massacré sa famille sous ses yeux. Tinsirith le rappelle aux PJ. Aram arrache sur les cadavres les trophées macabres (collier d'oreilles, de langues, de doigts ou de nez elfes, pour la plupart). Un test d'INT difficulté 10 permet de reconnaître que l'artisanat est le même que le collier de doigts contenu dans la cassette remis par Thessandril. Les PJ devraient avoir conclu que les otages sont retenus en Thuléa par les Crocs-Brisés.

Tinsirith prend à nouveau la parole.

« Je dois retourner à Syndoril au plus vite, mais la libération de ces otages est absolument indispensable pour retirer tout moyen de pression à Glorofindel sur le Haut Conseil. Je vais tenter de retarder l'engrenage politique, mais j'ai besoin de gens de confiance pour ramener ces elfes vivants. Dans le camp des Crocs-Brisés, soyez extrêmement prudents. Il ne s'agit pas de tuer les orques – l'armée de Syndoril le fera plus sûrement que vous une fois le Royaume débarrassé du poison qui le rend malade, mais de nous ramener les otages vivants. Si j'ai bien compris les manœuvres de Glorofindel, la consigne a dû être donnée de les tuer en cas de problème. Agissez avec finesse. Le temps presse, mais il faut que vous réussissiez. »

Aram se porte volontaire pour les guider. Il n'a besoin d'aucune motivation supplémentaire que la garantie de faire couler du sang Crocs-Brisés.

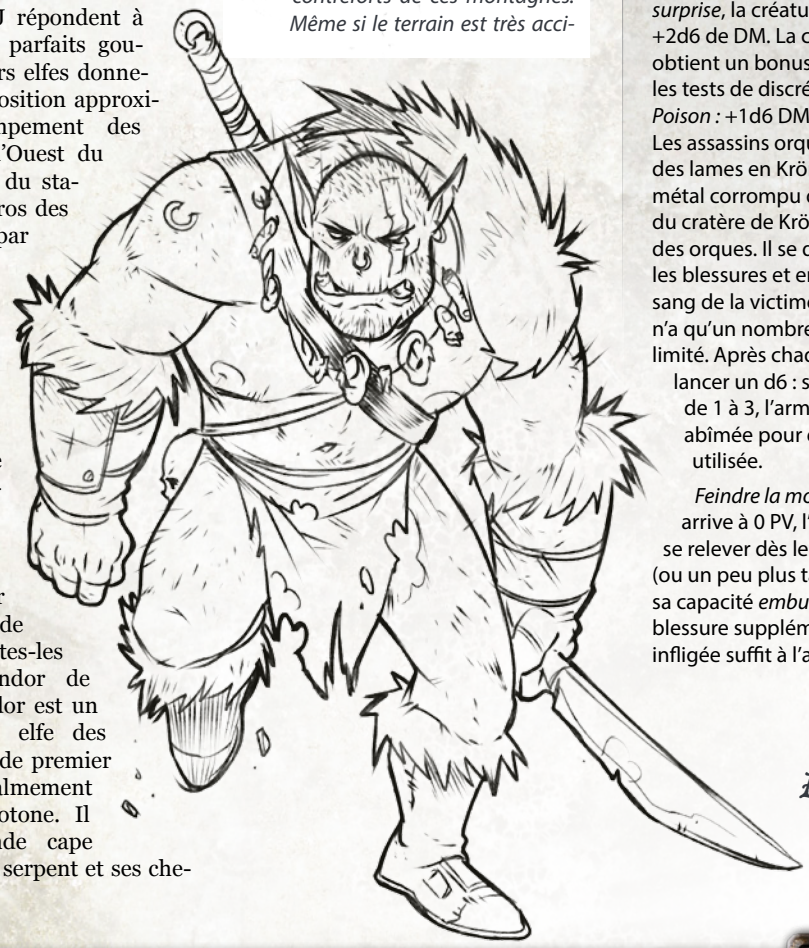
II - Rejoindre la Thuléa

Il faut environ cinq jours pour rejoindre la Thuléa. L'armée orque a stoppé son avancée et établit ses positions au Sud du grand lac Thuléa. Le chemin est tranquille. Aram connaît très bien cette partie de la forêt et conduit les PJ sans encombre. Il possède un laissez-passer (un bracelet aux armes de la maison d'Islen) qui permet de montrer patte blanche à chaque patrouille elfique rencontrée. Malgré cela, la présence de races étrangères suscite des réactions négatives de la part de la plupart des soldats.

Même si vos PJ répondent à cette tension en parfaits goujats, des éclaireurs elfes donneront à Aram la position approximative du campement des Crocs-Brisés, à l'Ouest du front, à l'arrière du stationnement du gros des troupes établi par l'ennemi. Eh oui ! Il va falloir traverser les lignes ennemies.

Si vos PJ font l'effort d'être aimables et de respecter la souffrance d'une armée qui a connu la défaite et l'occupation pour la première fois de son histoire, faites-les rencontrer Valendor de Limbelos. Valendor est un capitaine archer elfe des bois. Il est froid de premier abord. Il parle calmement d'une voix monotone. Il porte une grande cape noire en peau de serpent et ses cheveux sont de la couleur du cuivre. Une tête de dragon noir est tatouée sur sa main d'épée et il possède un grand arc composite. Valendor pourra leur donner les informations suivantes, **selon l'implication des PJ dans la discussion**.

« Le moyen le plus sûr d'atteindre le camp des Crocs-Brisés est de contourner le gros des troupes par les Hauts de Hurleroche au Nord des monts Griseux. Il s'agit d'un territoire gnome, mais nos éclaireurs ont signalé quelques humanoïdes de grande taille postés en surveillance des contreforts de ces montagnes. Même si le terrain est très acci-



Assassin orque

Assassin orque noir (6)

NC 4

FOR +3* **DEX** +2* **CON** +3
INT -2 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 17 **PV** 35 **Init** 21

Épée courte +8 **DM** 1d6+3+poison (1d6)

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 20 ou être *Surprise*. Si elle attaque au contact avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +2d6 de DM. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion.
Poison : +1d6 DM par attaque. Les assassins orques utilisent des lames en Kröntaâr, un métal corrompu qui provient du cratère de Krön, la capitale des orques. Il se dissout dans les blessures et empoisonne le sang de la victime. Cette arme n'a qu'un nombre d'usages limité. Après chaque combat, lancer un d6 : sur un résultat de 1 à 3, l'arme est trop abîmée pour être encore utilisée.

Feindre la mort : Lorsqu'il arrive à 0 PV, l'assassin peut se relever dès le tour suivant (ou un peu plus tard) et utiliser sa capacité *embuscade*. Toute blessure supplémentaire infligée suffit à l'achever.

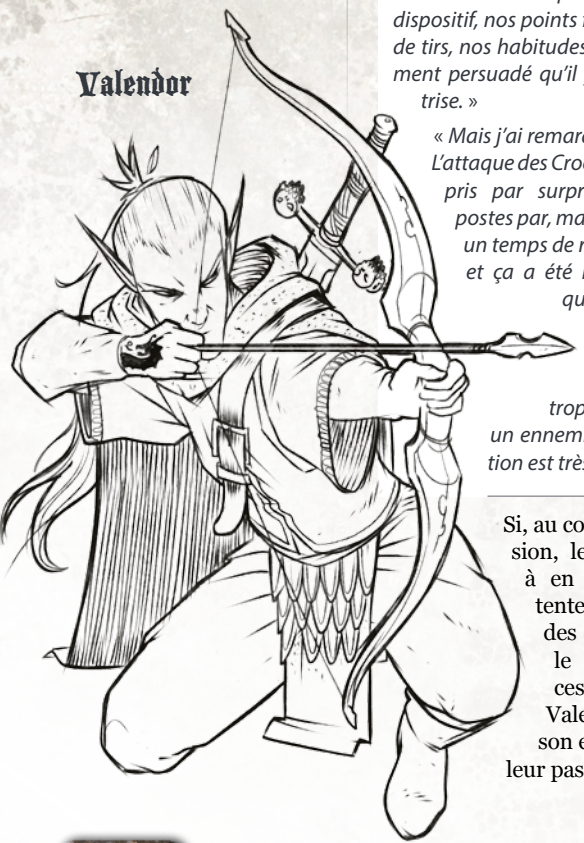
denté, le chemin reste plus propice à une infiltration discrète que par la ligne de front où ce serait une mission suicide. »

« *Nos troupes sont retranchées face aux positions des orques et nos hommes sont complètement déstabilisés. Les ordres et les renforts de la capitale tardent à arriver. Personne ne sait si de l'aide extérieure a été sollicitée ni pourquoi la contre-attaque tarde ainsi à venir. Le moral est bas.* »

« *Au cours de l'attaque surprise des orques par le massif des Ciméales, j'étais en première ligne avec mes archers. La tribu des Crocs-Brisés a mené l'assaut. Ces terribles orques noirs ont déjoué tous les pièges de nos défenses. Ils ont agi et frappé comme s'ils connaissaient parfaitement notre dispositif, nos points forts, nos angles de tirs, nos habitudes. Je suis absolument persuadé qu'il y a eu une traîtrise.* »

« *Mais j'ai remarqué autre chose. L'attaque des Crocs-Brisés a certes pris par surprise nos avant-postes par, mais la réserve a eu un temps de réaction très lent et ça a été l'élément décisif qui a permis à l'ennemi de s'installer. Après, c'était déjà trop tard. Repousser un ennemi qui a pris position est très compliqué.* »

Valendor



Si, au cours de la discussion, les PJ cherchent à en savoir plus ou tentent de formuler des hypothèses sur le lien entre tous ces événements, Valendor va pousser son enquête pendant leur passage derrière les lignes ennemies. À leur retour, Valendor s'arrangera pour rencontrer les PJ et leur indiquer que le capitaine en charge des forces de réserve la nuit de l'attaque était un certain Silth… Glorofindel. Le neveu d'Eléas Glorofindel.

Les Hauts de Hurlecoche

Ce paysage de collines calcaires et de moyennes montagnes s'érige comme une liaison entre les Monts Griseux et le formidable massif des Ciméales. Le premier jour de leur incursion dans les moyennes montagnes, les PJ découvrent un paysage de gorges et de sentiers vallonnés qui suivent des cours d'eau vigoureux. Au loin, une grande faille profonde au tracé chaotique découpe le centre du massif en suivant plus ou moins un axe Nord/Sud. Le vent qui s'en-

Traverser les lignes

Si les PJ ont décidé de foncer droit dans le tas, ce qui serait terrible, le dernier avant-poste elfique leur conseille tout de même de contourner par les Hauts de Hurleroche, car, à moins d'être particulièrement discrets, tenter de traverser la ligne de défense orque est suicidaire. Si les PJ décident tout de même de forcer la route, ainsi soit-il. Soyez libre de leur balancer des ennemis en pagaille jusqu'à les faire fuir (ou les tuer). Ensuite, les orques vont les poursuivre en s'amusant beaucoup de cette partie de chasse. Si vos PJ sont particulièrement bons, inventifs ou discrets et qu'ils vous convainquent, vous pouvez aussi les laisser traverser.

Développement

Comme personne ne soupçonne Eléas Glorofindel d'être lié à l'invasion de la Thuléa, le lien n'a pas été fait sur le rôle joué par son neveu. Cependant, Silth ne possède pas la froide détermination de son oncle. Si les PJ prennent la peine de l'interroger au moment où Valendor les prévient, il ne faut pas être grand psychologue (test de SAG difficulté 12) pour comprendre qu'il cache quelque chose et qu'il a bien reçu une consigne. De plus, si les PJ trouvent le plan des défenses de la Thuléa dans la tente des shamans orques (voir chapitre III), cette traîtrise capitale est signée de sa main. Il quittera la discussion sans en dire plus et les PJ ne pourront pas le forcer davantage. Il reste un capitaine elfe entouré de ses hommes. Plus tard, s'il est convoqué par Tinsirith au procès dans la dernière partie du scénario, il s'y rendra et il avouera. Il n'a pas été en contact direct avec son oncle, mais cela servira l'accusation de façon très forte (voir la partie IV du scénario).

gouffre dedans siffle comme le hurlement d'une créature effrayante. Le massif tient son nom de cette spécificité étrange.

Il s'agit aussi d'un territoire gnome. Le peuple de la pierre vit dans des cités principalement souterraines d'où surgissent en surface des comptoirs commerciaux puissamment défendus. Cette race particulièrement ingénieuse et versée dans la magie illusoire (mais ça, les PJ le savent déjà !) suit une destinée que les peuples des surfaces ont du mal à saisir, loin des enjeux de conquêtes et de domination de la surface. Pour passer à distance du front orque, il est nécessaire de s'enfoncer raisonnablement loin dans ce massif.

Le saccage de la forêt

En prenant de la hauteur dans les collines ou en s'enfonçant entre les lignes ennemies, les PJ seront les témoins du fléau que représente l'armée orque sur l'écosystème de la magnifique forêt elfique. Des arbres plusieurs fois centenaires sont abattus sans ménagement, le gibier et la faune merveilleuse (licornes, centaures, satyres) sont traqués et tués par amusement avec une cruauté peu commune. Une source et un petit lac d'une pureté merveilleuse deviennent le lieu d'agrément d'un bataillon entier qui a dressé son camp non loin de là, transformant l'endroit en un marécage nauséabond... Dans le sillage de l'armée, les carcasses à moitié dévorées pourrissent à l'air libre, les charognards et la vermine pullulent et l'air est chargé de relents écœurants. En quelques mois à peine, les lieux sont souillés et les dégâts semblent irrémédiables.

Le gnome-ball

Sur la route, les PJ vont être les témoins d'une scène terrible, alertés par des cris d'effroi. En contrebas du sentier, ils vont découvrir deux géants des collines (*CO Fantasy* p.250, l'un d'eux à perdu 10 PV dans son combat contre les gnomes). Postés d'un côté et de l'autre d'un cours d'eau, ils jouent à se faire des passes par-dessus la rivière avec... un gnome ! La pauvre créature est encore vivante et hurle à la mort. Pire, deux autres gnomes gisent au sol. Un test d'INT difficulté 10 permet de comprendre que les deux gnomes au

Les cadeaux de Valendor

Si les PJ ou certains des PJ ont vraiment fait une bonne impression à Valendor au cours de leur discussion (à vous de juger si le roleplay de vos joueurs est nécessaire ou si un test de CHA difficulté 18 est nécessaire), ce dernier remet à chaque PJ qui le mérite un collier de corde tressée où pendent trois grandes feuilles de forme hastée et aux reflets bleus. *« Ce sont des feuilles de racine de Mandragore femelle. Si vous êtes blessés, elles vous soigneront. Vous pouvez soit les manger (3d6 PV récupérés), soit les plonger dans de l'eau bouillante, recouvrir et laisser infuser, découvrir, puis inspirer une grand bouffée des vapeurs qui se dégageront. Tous ceux qui inspirent ces effluves se sentiront revigorés (1D6 PV récupéré par feuille plongée dans l'eau bouillante, jusqu'à 8 personnages peuvent inspirer en même temps). »*

Aram Feuille Rouge

NC 3, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +3* **CON** +1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** -1

DEF 17 **PV** 36 **Init** 17

Épée courte +7 **DM** 1d6+1
Arc long (50m) +9 **DM** 1d8+4

Tir rapide (L) : 2 attaques
Rôdeur : Aram obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de détection.

Albert, Philibert (et Jalabert)

NC 1, créature humanoïde, taille petite

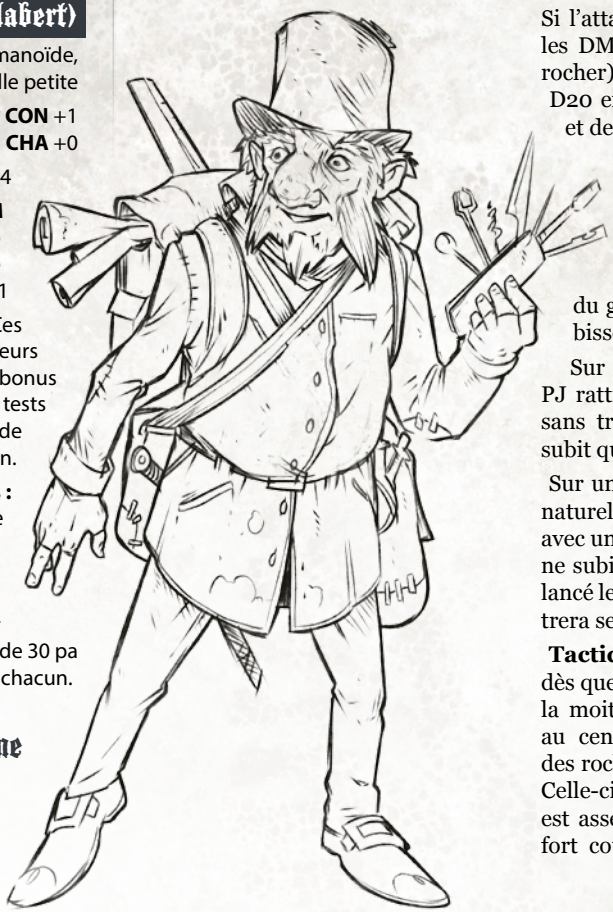
FOR -1 **DEX** +2* **CON** +1
INT +1 **SAG** +1 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 13 **Init** 14

Épée courte +3 **DM** 1d6
Arbalète légère (30m) +3 **DM** 2d4+1

Explorateur : Ces gnomes chercheurs de trésor ont un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et de détection.

Possessions : Chacun possède une petite bourse contenant quelques gemmes sans trop de valeur pour une valeur de 30 pa chacun.



Albert le gnome

sol ont déjà servi de jouet et que la maladresse naturelle des géants est responsable de leur état. Les géants sont à 40 mètres en contrebas. Il faut donc deux tours minimum aux PJ pour rejoindre le « *terrain de jeu* » s'ils souhaitent intervenir.

Pendant ces deux tours, faites « *jouer* » les géants par les PJ. Le lanceur doit réussir un test de DEX difficulté 8 pour atteindre la zone du receveur. S'il s'agit d'un échec, ajoutez la différence du test à la difficulté du receveur pour rattraper le gnome, qui est au départ également une difficulté de 8 (exemple, si le lanceur fait 4, la difficulté pour rattraper passe alors à 8+4=12). Un 1 naturel indique toujours une passe ratée. Si la passe est ratée, le gnome perd 2D6 PV. Il possède encore 9PV au moment de la scène.

Si les PJ font tout pour attirer l'attention des géants, soyez attentifs au moment où ils le font. En effet, ils pourraient bien distraire le receveur alors que le gnome a déjà été lancé. Si les PJ interviennent et que le gnome est encore « *en jeu* », le géant avec le gnome en main va balancer ce dernier comme un vulgaire caillou sur le premier PJ qui passe à sa portée. Considérez cette attaque comme un lancer de rocher normal. Si l'attaque touche, avant de lancer les DM (comme pour un lancer de rocher), demandez au PJ de jeter un D20 en ajoutant son Mod. de FOR et de DEX.

Sur un résultat de 14 ou moins, le PJ et le gnome subissent les DM.

Sur un résultat de 15 à 19, le PJ peut amortir la chute du gnome. Le PJ et le gnome subissent chacun la moitié des DM.

Sur un résultat de 20 ou plus, le PJ rattrape pratiquement le gnome sans trop d'encombres. Chacun ne subit qu'un quart des DM.

Sur un résultat de 25 ou sur un 20 naturel, le PJ intercepte le gnome avec une classe incroyable. Personne ne subit de DM, mais le géant qui a lancé le gnome est furieux et concentrera ses coups sur ce PJ.

Tactique : Au cours du combat, dès que l'un des deux géants a perdu la moitié de ses PV, ils se replient au centre de la rivière et lancent des rochers. Il y en a plein la rivière. Celle-ci, sans être très large (4 m), est assez profonde (1,20 m avec un fort courant). À chaque round, un

personnage de taille M doit réussir un test de FOR difficulté 10 pour ne pas être emporté par le courant 3d6 mètres plus loin (aucun DM). Pour un personnage de taille petite, le test est de difficulté 20. À cause de cet environnement difficile, la capacité de Fauchage des géants est activée sur un résultat de 11 ou plus au test d'attaque (au lieu de 15+).

Étant donné l'environnement à l'avantage des géants, cette rencontre est un niveau au dessus de celui des PJ. Elle pourrait s'avérer mortelle, aussi n'oubliez pas les talents d'archer d'Aram. Si aucun PJ n'est efficace à distance, son aide est décisive et un géant devrait décider de concentrer ses tirs sur lui. Aram profite toutefois de la portée supérieure de son arc, ce qui donne au géant une pénalité de -5 en attaque. Pour plus de simplicité, vous pouvez considérer qu'Aram inflige 9 points de DM (6 PV perdus) chaque tour à un des deux géants.

Chaque géant possède un grand sac où il fourre en vrac toutes ses richesses. Le contenu est un amas hétéroclites et puant de trophées immondes (têtes d'ennemis dans un état de décomposition plus ou moins avancé), de bric-à-brac (manche de hache, clous, corde) et de quelques richesses (en tout 3 po, 55 pa et une superbe dague +1 pourvue d'une garde incrustée de turquoises).

Après le combat : Des deux gnomes gisant au sol, l'un est malheureusement définitivement mort après une mauvaise chute sur un rocher. Il s'agit de Jalabert. L'autre est simplement assommé et souffre d'une jambe salement cassée. Il s'appelle Philibert.

Le ou les survivants sont ravis de faire la connaissance des PJ et leur sont très reconnaissants. Ils ont été surpris par les géants alors qu'ils inspectaient le fond de la rivière avec une étrange machine, un grand tamis automatique, à la recherche de gemmes. Ils découvrent horrifiés que les géants ont cassé leur machine et cela les affecte tout autant que la perte de leur(s) frère(s).

Si les PJ expliquent leur situation aux survivants, ils proposent de les accompagner jusqu'au grand comptoir de Hurlevent, qui est l'un des rares passages pour franchir la grande faille qui traverse Hurleroche et qui permet de redescendre vers la Thuléa. Ils savent que des géants patrouillent sur les ponts. Ils ne peuvent pas garantir que leurs frères seront très coopératifs, mais ils feront tout pour les aider. Ensuite, l'un des survivants va inspecter la machine. Ce faisant, il pousse un petit cri de joie. A l'intérieur, il trouve un petit diamant brut d'une belle qualité (valeur 500 pa. Bien taillé, il a le potentiel pour valoir trois fois ce prix). Si tous les gnomes sont morts, un PJ peut le trouver sur un test de fouille (INT difficulté 20).

Si on tente de voler cette gemme au gnome, la petite créature se défendra jusqu'à la mort.

Traverser la faille

Après deux jours de progression dans le massif montagneux, il est temps de redescendre vers la Thuléa et le camp des Crocs-Brisés. Pour rejoindre ce qui fut pendant des siècles le territoire inviolé des elfes, il faut obligatoirement passer par-dessus la grande faille. Si les PJ sont accompagnés des gnomes, ces derniers les escortent jusqu'au grand comptoir de Hurlevent. Sinon, il existe quatre passages. Demandez à vos joueurs de jeter un D4 ou choisissez le passage qui vous plaît le plus.

Rien à déclarer

Un passage est non gardé. Il s'agit d'un grand pont de pierre en arche simple au dessus d'un vide vertigineux. Le vent siffle à l'intérieur de la gorge et émet un son terrifiant. Une bonne frousse, mais aucun danger.

Givré

Un pont similaire est gardé par un géant du givre (*CO Fantasy* p.250). Il se trouve à l'opposé du pont. Sa monture, un mammouth laineux (*CO Fantasy* p.247) broute paisiblement pas très loin. Les PJ feraient bien de réfléchir à deux fois avant de tenter un passage en force, car ces deux adversaires, notamment quand le premier est monté sur le deuxième, proposent un challenge formidable. Surtout sur un pont au dessus du vide. Insistez sur la description du géant pour faire comprendre à vos joueurs le danger qu'il représente. D'ailleurs, le géant, qui parle quelques rudiments de commun échangera volontiers (c'est le moment de sortir votre voix la plus rauque). « *Je suis Grodfror. Je ne tiens pas à me battre. J'ai fait le serment de tenir ce pont comme Heimdall a tenu le Bifröst et je tiendrai ma parole ou je mourrai. Partez.* » Un conseil qu'il serait sage de respecter.



Géant du givre

Si les PJ discutent et tentent d'en apprendre davantage, le géant, qui s'ennuie, peut leur révéler qu'il est là pour sécuriser les voies d'accès et que l'armée de son Jarl descendra avec le prochain hiver des hauteurs des Ciméales pour balayer les petits royaumes. Pas mauvais bougre, Il conseille ainsi aux PJ de fuir au Sud. L'hiver vient, en somme. Et même bien couvert, ça devrait piquer.

Honni soit qui mal y pense

Le troisième pont, similaire aux deux premiers, parait non gardé. Il fait une cinquantaine de mètres de long. Seulement, quand les PJ sont à mi-chemin, au dessus du vide, le gardien se manifeste. Il s'agit d'un Ogre-mage (*CO Fantasy* p.266), Melckin le fabuleux, particulièrement retors. Il a vu les PJ arriver de loin et il s'est rendu invisible. Il vole à dix mètres au dessus d'eux quand il prend la parole.

« *Vous voilà en bien méchante position, chers amis. Vous ne comptiez pas traverser le pont que je suis censé garder sans vous acquitter d'un petit cadeau pour Melckin le fabuleux ?* » Et, pour ponctuer son intervention, Melckin balance un éclair vertical à deux mètres devant le premier PJ (*Sous tension*, rang 2 incantation en action d'attaque). Comme il ne s'agit pas d'une attaque ni d'une action limitée, il reste invisible.

Melckin attend un beau cadeau, un objet magique ou un bijou magnifique d'une valeur de 1 000 pa minimum. Il est très sensible à l'artisanat elfique. Il n'a pas envie de se battre, mais il entend utiliser la situation à son avantage. Elle l'est. Si les PJ ne jouent pas le jeu, il les attaque à distance avec *Foudre* et *Télékinésie*, et fuira en *Forme éthérée* au moindre danger.

Un PJ qui subit des DM importants sur le pont doit réussir un test d'équilibre (DEX ou FOR) d'une difficulté égale au nombre de points de DM encaissés -5, sinon il tombe. Il a alors droit à un dernier jet pour se rattraper (DEX ou FOR difficulté 10) pour éviter le grand saut dans le vide...

Si les PJ parviennent à défaire cet adversaire très coriace, ils trouveront sur lui les deux objets suivants :

Un anneau de face d'orque : L'objet permet de se transformer en orque pour une durée de 1d6 heure à chaque fois qu'il est enfilé. Mais on ne peut pas le retirer avant le temps imparti. (Une belle frayeur en pers-

pective pour le PJ au premier essai). Le PJ garde toutes ses Carac. sauf le CHA dont le Mod. subit une pénalité de -2 pour toutes les autres races que les orques. Le PJ parle l'orque, mais ne sait plus parler le commun.

Un sceptre de puissance d'Ogre-mage : Permet de lancer les sorts de rang 1 en action de mouvement et ceux de rang 2 en action d'attaque. Peut être utilisé une fois par jour et par niveau.

Les gnomes de Hurlevent

Le comptoir gnome a surtout l'air d'une forteresse d'acier, bâtie comme une grande soucoupe dont les extrémités reposent de chaque côté de la faille. De nombreux tunnels relient l'étrange construction circulaire à des galeries souterraines dans la gorge, vers la grande cité souterraine. De grandes portes de métal poli ferment l'accès au comptoir. Elles sont aussi réfléchissantes que des miroirs. Si un survivant gnome est présent, il avance et frappe à la porte. Si ce sont les PJ qui avancent, le résultat est le même.

Les portes deviennent alors totalement transparentes. Derrière la paroi étrange qui dégage une forte magie, deux gnomes de sexe féminin, d'un âge visiblement avancé, toisent ceux qui se présentent, assises derrière un comptoir. Huguette et Minette. Elles possèdent des nez énormes, sont maquillées outrageusement, mais tout ce fard ne cache pas un duvet disgracieux très visible au niveau du menton et de la moustache. Elles sont à la fois coquettes et affreuses. Dans un premier temps, elles ne disent rien. Elles entendent tout ce qui se dit à l'extérieur. Elles écoutent les PJ, puis leur demandent de se présenter.

Les PJ doivent convaincre les deux gardiennes de les laisser traverser le comptoir. Normalement, les portes ne s'ouvrent que pour des marchands venant faire du commerce. Ce n'est pas le cas des PJ qui, de plus, sont armés. Pour que les portes s'ouvrent, les PJ doivent marquer 5 points. Les gnomes ne sont pas inquiètes pour leur sécurité ni pour celle du comptoir, car l'endroit est truffé de pièges et de mécanismes de défense en tous genres, tous plus ingénieux et mortels les uns que les autres. De plus, au besoin, un bataillon de gardes se tient prêt à intervenir sur place.

Si la première phrase des PJ est de complimenter les deux gnomes sur leur grande beauté, ils marquent 1 point.

Si un gnome survivant est présent avec eux, il raconte comment il est redevable aux PJ de sa vie et qu'ils sont des amis des gnomes. Les PJ marquent 2 points.

Si les PJ proposent d'offrir des gemmes aux gnomes, ils marquent 1 point à chaque fois qu'ils offrent pour une valeur de 500 pa de gemmes.

Ensuite, les gnomes proposent aux PJ de les faire rire avec des blagues de chez eux. Elles réclament des blagues bien spécifiques à la race de chacun. À vous de juger si vos joueurs ont su faire preuve d'imagination et d'humour par rapport aux clichés, aux stéréotypes et aux habitudes de la race de leur personnage. N'hésitez pas à lancer la gaudriole avec une ou deux blagues gnomes :

> *« Pourquoi les Nains ont la bière et les Elfes la magie ? Parce que les Nains ont choisi les premiers ! »*

Si la scène n'inspire pas vos joueurs en roleplay, vous pouvez toujours demander un test de CHA difficulté 18 à vos joueurs. Selon la qualité de la scène, attribuez 1 ou 2 points à vos joueurs.

En revanche, les PJ peuvent perdre des points dans le cas suivants. Si les

PJ se moquent des gardiennes à leur arrivée, ils perdent 2 points. S'ils menacent les gnomes à un moment ou à un autre, ils perdent 1 point. S'ils se montrent grossiers, ils perdent 1 point. S'ils tentent de briser les portes de quelque façon que ce soit, ils perdent 1 point. Si les PJ arrivent à -4 points, les portes se referment et il sera totalement impossibles aux PJ de pénétrer dans le comptoir. S'entêter ou tenter un passage en force ne servira à rien.

Au terme de la discussion, si les PJ ne sont arrivés ni à -4 points ni à 5 points, Huguette et Bilounette proposent alors aux PJ le quitte ou double, en jouant aux énigmes. Une bonne réponse rapporte 1 point. Une mauvaise enlève 1 point.

« On commence facile. J'ai un chapeau mais pas de tête. En revanche, j'ai un pied mais pas de soulier. Qui suis-je ? »

Réponse : Un champignon

« On enchaîne local. Je suis une colline au dessus d'un gouffre qui parle et en dessous de brillants jumeaux silencieux. Qui suis-je ? »

Réponse : Le nez

« Quelle heure est-il lorsqu'une horloge sonne 13 coups ? »

Réponse : L'heure de la faire réparer

« S'il vous voit vieillir sans jamais rien vous dire, c'est parce qu'il est poli. Alors réfléchissez, dites-moi de qui il s'agit. »

Réponse : Le miroir

« Un peu plus dur. Je suis le blé, le sel et la terre. Je peux compter le temps, sombrer dans la folie ou tomber en poussière. Qui suis-je ? »

Réponse : le grain

Si les PJ gagnent leur passage, les portes s'ouvrent enfin. Le comptoir d'accueil a disparu. Les PJ pénètrent dans une immense salle circulaire, un marché couvert où règnent une excitation et une atmosphère furieuse d'achats et de vente. Le long de la paroi extérieure, une myriade de petits comptoirs sont dressés avec, à chaque fois, un gnome trônant derrière son lutrin. Les pièces d'argent passent de mains en mains, ça négocie extrêmement ferme et des ballots de marchandises partent par de grandes trappes qui s'ouvrent dans le sol vers les tubes qu'on voyait de l'extérieur rejoindre les parois de la gorge.

Il y a également quelques échoppes où des gnomes vendent leur artisanat. La plus intéressante est celle d'un ingénieur-alchimiste qui se fait appeler Coup-Double. Les prix sont chers, mais on y trouve quelques raretés intéressantes (voir marge).

Chez Coup-Double

Carreaux d'arbalète explosifs : Fabriqués à partir d'un champignon très rare. Si le carreau touche, une explosion se déclenche dans une étrange fumée verdâtre, provoquant 3d6 DM sur la cible et dans un rayon de 3 mètres autour de l'impact. 50 pa l'unité. 10 disponibles.

Potion d'invisibilité : Fonctionne comme la capacité de magicien du même nom. Il y a un effet secondaire que Coup-Double tait. Le personnage dégage le temps de son invisibilité une odeur semblable aux flatulences d'un gnome aux intestins très contrariés. 300 pa, 2 disponibles.

Potion de vol : Fonctionne comme la capacité de magicien du même nom. Effet secondaire : le personnage ne peut plus parler pendant toute la durée du vol. Il peut uniquement grogner comme un porc. 350 po l'unité, 1 disponible.

Potion de soins légers : Fonctionne comme la capacité de prêtre du même nom. Effet secondaire : tous les poils du personnage (cheveux, barbe, sourcils, avant-bras…) poussent de dix centimètres. 200 pa l'unité, 3 disponibles.

Anneau de face d'orque : Si les PJ n'ont pas récupéré l'anneau de l'ogre-mage, il est à la vente ici pour un prix de 1000 pa ou à l'échange contre un objet d'une valeur similaire.

III – Le camp des Crocs-Brisés

Après avoir franchi la faille, une grosse journée de marche à travers les collines permet de retrouver la forêt et la zone de campement des Crocs-Brisés. Aram connaît bien la région et il guide les PJ droit dans la gueule du loup.

Lisez ou paraphrasez ceci aux PJ :

Le camp a été établi dans une grande clairière qui devait être un endroit magnifique avant l'arrivée des peaux-vertes. Aujourd'hui, le lieu est dévasté. Les orques ont abattu à la hache de grands pans de forêt pour faire de la place. Une palissade irrégulière de

deux à quatre mètres de haut selon la taille des troncs utilisés borde la limite de l'installation. Une centaine de feux brûlent actuellement dans le camp, pour autant de tentes. On distingue clairement deux camps orques, deux tentes plus grandes que les autres, un coin entouré de grands rochers qui semble servir de refuge à des humanoïdes de très grande taille, des cages et un camp où des individus qui ne semblent pas des guerriers Crocs-Brisés vaquent à différentes occupations. À première vue, le camp abrite plusieurs centaines d'individus.

Une telle force devrait dissuader les joueurs de considérer une attaque frontale. Bien qu'ils soient libres de faire ce que bon leur semble, Aram tentera de les en dissuader à tout prix. Ce serait effectivement du suicide.

Il existe sans doute autant de façons de jouer cette scène qu'il existe de groupes de PJ, mais un groupe raisonnable devrait patienter et observer un peu la situation avant de passer à l'action. Une observation prudente permet en effet de récolter rapidement des informations cruciales pour l'exfiltration des hauts-elfes.

Observer le camp

Il est tout à fait possible d'observer le camp depuis la lisière de la forêt, à condition d'être le plus discrets possible, car, deux fois par nuit - ou à chaque fois que vos PJ se déplacent à proximité du camp pendant au moins une heure, vous aurez à jeter un dé sur la table suivante des rencontres aléatoires. Soyez très attentifs à ce que décrivent vos joueurs, car la difficulté du jet pour les détecter dépend des actions des personnages pour se cacher (se cacher dans un arbre +2, masquer ses traces +2, la présence d'un druide ou d'un rôdeur augmente la difficulté du rang atteint dans sa plus haute Voie de survie, etc.). Si les PJ ont le temps de se camoufler, ajouter un bonus selon le temps de préparation dont auront disposé les PJ avant de ne plus bouger.

Premier jour d'observation : Les orques sont des créatures de la nuit. La journée, le camp vit au ralenti. En revanche, à la tombée du jour, les orques s'activent et vaquent à leurs occupations. La chasse, le jeu, la ripaille, la picole et des bourre-pifs d'une violence terrible occupent le plus clair de leur temps.

Les PJ ont localisé les principales forces en présences. Mais seul un chef orque est sorti de la grande tente des chefs et les PJ ne savent pas que cette tente abrite trois chefs et un champion.

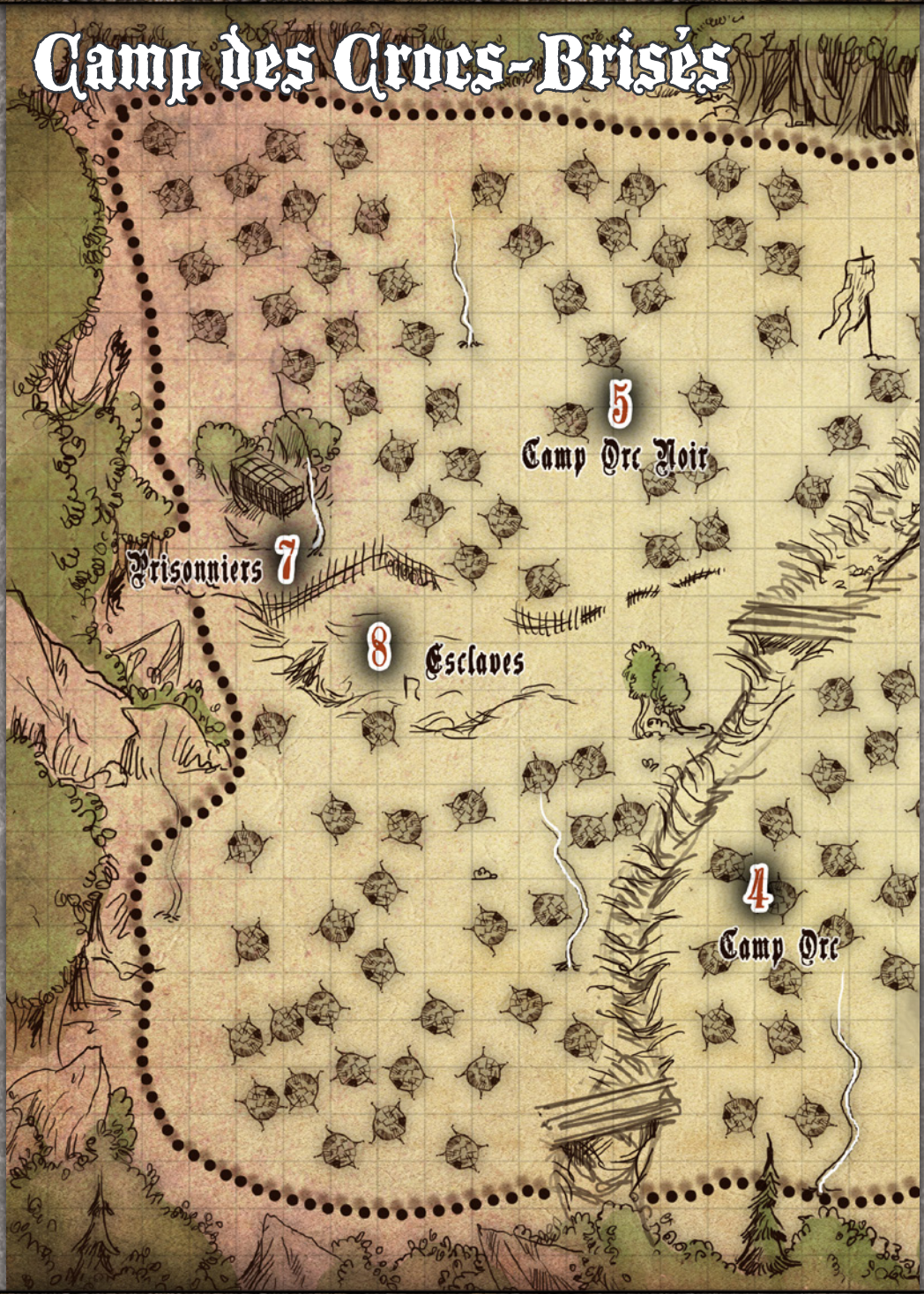
Un combat a lieu dans l'arène, des guerriers orques contre un ours capturé. Une centaine d'orques et d'orques noirs y assistent.

Deuxième jour : Un corbeau vient se poser sur le grand pilier à côté de la tente des shamans. Le pilier est couronné d'une étrange boule de couleur très vive. Un shaman grimpe au pilier et redescend avec l'oiseau.

Un autre shaman sort de sa tente pour aller dans la tente des chefs. Puis le shaman repart rapidement à sa tente. Un orque noir arrive dans la tente, puis en ressort rapidement. Il quitte ensuite le camp en direc-

Table des rencontres

1	1 géant des collines
2	1 orque (profil normal) maître-worgs et ses 3 worgs
3	Patrouille de 4 Coureur des bois élite orque noirs (même profil chap I)
4-5	Chasseurs 1D6+2 orques noirs
6-7	Patrouille 1D6 orques
8-15	Rien à signaler
16-17	2 esclaves
18-19	1 prisonnier échappé
20	Éclaireur elfe des bois


Camp des Crocs-Brisés
5
Camp Orc Noir
Prisonniers 7
8
Esclaves
4
Camp Orc


Le coin des Geants
6
Tente des Shamans
9
3
Tente du chef
2
Arene
Enclos a Worgs
1



Quand les orques et les géants règlent leurs différents en combat singulier, c'est le bon moment pour les héros de se glisser dans le camp...

tion du Sud, en traversant la ligne de front. L'ordre est arrivé de Syndoril de faire partir un deuxième collier - fait à partir d'oreilles des otages cette fois - et l'orque part l'amener au point de rendez-vous habituel. S'il est intercepté, il ne dira rien. Il sera impossible à suivre à travers les lignes ennemies.

La deuxième nuit, un prisonnier elfe, un guerrier, est armé et jeté dans l'arène. Deux cent orques assistent à sa mort héroïque.

Troisième jour : En journée, une dispute éclate entre un des géant des collines (qui vivent de jour) et quelques orques. Le géant tue quatre orques et retourne vers les siens. Grosse agitation chez les orques. On lâche quelques sangliers sauvages dans l'arène face à des Worgs. Une grosse centaine d'orques viennent pour le spectacle. Au petit matin, après une nuit de picole, il faut l'intervention du champion et des trois chefs orques pour empêcher une expédition punitive des orques chez les géants. Les deux shamans sortent de la tente à ce moment.

Quatrième jour : Nouvel incident dans la journée entre un géant (est-ce le même ? difficile à dire...) et des orques. Deux morts côté orque. Nouvelle agitation. Le champion sort de sa tente et se rend chez les géants.

La discussion est rapide et violente. À la nuit tombée, l'excitation dans le camp enfle. L'arène est préparée avec soin. Le combat oppose le champion des orques et un géant. Gurgäsh, le chef des orques, a besoin des géants dans son armée, mais il doit impérativement réaffirmer son autorité. Il va donc tuer le plus fort des géants (il possède une épée tueuse de géants) en combat singulier. Pratiquement tout le camp assiste au combat. C'est le meilleur moment pour intervenir.

À partir du cinquième jour, les PJ ont vu tout ce qu'il y a à voir. Le différent avec les géants est réglé. Le camp va poursuivre sa petite vie comme ça des semaines. Les combats sont plus ou moins mobilisateurs le soir. Faites comme bon vous semble.

S'infiltrer furtivement dans le camp

Que ce soit grâce à des sorts d'invisibilité, à l'aide de l'anneau de face d'orque ou par quelque autre subterfuge que ce soit, un ou plusieurs PJ pourraient se faufiler à l'intérieur du camp pour y récolter des informations ou tenter une opération commando. À l'intérieur du camp, les PJ elfes en particulier, mais aussi les humains et halfelins (les gnomes, les semi-orcs et les nains sont dispensés), doivent être absolument attentifs à une chose : camoufler leur odeur. Les orques disposent d'un excellent odorat et pourraient se douter de quelque chose en cas d'odeur « *suspecte* ». Entendez par là toute chose autre que les vapeurs putrides et insupportables dégagées par les occupants du camp. Un elfe qui ne cache pas son odeur souffre d'un malus de -4 à tous ses tests de discrétion, le malus est de -2 pour les autres.

Cette façon de procéder est évidemment la façon la plus efficace d'obtenir des informations. Une infiltration permet de faire un recensement précis des forces en présence, même les chefs orques, le champion et les shamans. Invisible ou grimés en orque de façon suffisamment crédible, il est même possible de pénétrer dans la tente des shamans pour constater que les otages sont bien là, et non avec le reste des prisonniers.

Rumeurs

En laissant traîner leurs oreilles dans le camp (à condition de comprendre la langue), les PJ peuvent rapidement saisir un certain nombre d'informations au contact des orques et des orques noirs. Plus un PJ écoute les conversations ou plus il prend des risques et plus il obtient d'informations. Voici ce qu'il peut entendre à tout moment. N'hésitez pas à broder si nécessaire.

« Les worgs sont affamés. Ils sont sous-nourris, ils deviennent dangereux. -Les géants bouffent trop. On devrait tuer un géant, on aurait de la bouffe pour les loups pour quatre lunes ! -Et depuis quand on les accepte avec nous ? Qui l'a décidé ? Je comprends pas. -Moi, je boufferais bien les corbeaux qui arrivent chez les shamans de temps à autre. Mais il y a trois lunes, Glourk l'a fait et le shaman l'a dépecé. C'est interdit. -Moi, c'est les prisonniers que je boufferais bien. Surtout les elfes, il reste quelques guerriers aux longues oreilles vivants. -Moi, j'ai entendu dire que les meilleurs morceaux sont dans la tente des shamans, c'est Brack qui m'a dit ça l'autre jour, il a apporté une cervelle dans la tente et il m'a dit que les magiciens noirs tenaient des invités de haut rang. Et très appétissants. -Et les esclaves, on pourrait bien en bouffer un ou deux de temps en temps. »

« Il parait qu'on attend encore d'autres géants pour passer à l'attaque. --Ouais, mais paraît qu'ils seront pas là avant l'hiver. -Vue la raclée

qu'on a collée aux elfes, pas besoin des géants pour brûler toute la forêt, moi je dis. -Tu sais bien qu'une partie de notre armée est repartie vers les Ciméales. On attend les géants, c'est tout. -Et ils feraient bien d'arriver avant que les elfes retrouvent leurs couilles parce que s'ils débarquaient maintenant sur nous avec toute leur puissance, crois-moi qu'on tiendrait pas longtemps. -Nos shamans lancent des mauvais sorts sur leur Reine, elle est maudite. »

Rumeurs du deuxième jour :

« *On dit qu'un elfe sera envoyé dans l'arène cette nuit.-Ah, enfin un vrai combat !-Il paraît aussi que Trador a entendu hurler dans la tente des shamans aujourd'hui.-Oui, des cris de femmes apparemment.-Alors, il nous dit de ne surtout pas y toucher et eux ils font ce qu'ils veulent, c'est dégueulasse !-Ouais, à mon avis, ils ont pas coupé que les doigts cette fois !-Moi, j'parie sur les langues !-Et moi le nez !-Et moi les doigts, j'te dis, c'est tout ce qu'ils coupent !* »

Rumeurs du troisième jour :

« *Y'en marre des géants, t'as vu ce qu'il a fait, le gros, pendant qu'on dormait ? Il en buté quatre, dont Kardock ! Moi, j'dis, on est trois cent, on y va, on les butte et c'est terminé. J'dis pas que c'sera facile, mais on le fait !-T'es fou ! Le chef a besoin d'eux. T'as vu pendant la bataille, la force de ces bestiaux !? Il nous laissera jamais faire.-M'en fous, moi je tiens plus, j'vais y aller.* »

Rumeurs du quatrième jour :

« *Il paraît que le champion a provoqué un duel avec le chef des géants ! C'est pour cette nuit !-Enfin de l'action, un vrai combat, ça va être sanglant ! Tout le monde sera là !-Ouais et je te raconte pas la beuverie avant !-Et si notre champion perd ?-Il peut pas perdre, c'est le meilleur ! Tu crois que le meilleur d'entre nous peut perdre contre un balourd des collines ? Impossible !* »

Parler ou faire parler des protagonistes

Que ce soit en les approchant, par la ruse, par la force ou la par discrétion, voici ce que les différents protagonistes ont à dire.

Les géants des collines sont de gros lourdauds. Considérez-les comme des enfants de quatre ans de trois mètres cinquante de haut. Ils suivent le chef. Et tapent quand on leur demande de le faire. Et parfois aussi quand on ne leur demande pas.

Les chasseurs orques peuvent donner les mêmes informations que celles obtenues en allant dans le camp.

Les coureurs de bois élites orque noirs ne parleront pas. Pas un mot.

Les esclaves sont des individus, hommes, femmes, enfants, humains pour la plupart, halfelins également, à la volonté brisée. Ils sont soumis, résignés, terrorisés. Ils subissent des brimades quotidiennes, certains sont dévorés en plein service, d'autres tués par jeu. Leur existence est un cauchemar, mais ils ont abandonné. Ils savent toutefois qui est présent dans le camp et peuvent le dire aux PJ. Y compris la localisation des trois otages.

Les prisonniers. Chez eux, la volonté de survivre est forte. Ils peuvent fournir toute information sur le camp, y compris la localisation des otages. Ils savent aussi que les sha-

Les forces en présence

La tribu des Crocs-Brisés compte 300 combattants répartis ainsi : 190 orques, 80 orques noirs, 10 orques berserkers, 14 orques noirs élite, 2 shamans orques (p.270 de CO Fantasy), 3 chefs orques (p.270 de CO Fantasy) et Gurgäsh, le champion. À l'exception de ce dernier PNJ, toutes les caractéristiques des orques sont présentées en pages 269-270 de CO Fantasy.
Les orques accueillent également une petite partie de 6 géants des collines (CO Fantasy p.250)

mans communiquent à l'extérieur avec les corbeaux. Certains d'entre eux cherchent également à s'échapper et sont prêts à collaborer avec un plan des PJ.

L'éclaireur elfe des bois est un espion en territoire. Il vient rapporter des informations à son état major. Méfiant au départ, il est toutefois ouvert à la discussion. Et, si les PJ lui apportent des infos, il est même prêt à collaborer à un plan éventuel. Il se chargera notamment de libérer les prisonniers au moment où les PJ tenteront de passer à l'action. Il connaît le pont non gardé dans les Hauts de Hurleroche et peut indiquer aux PJ qu'il s'agit de la retraite la plus sûre.

Les lieux remarquables du camp

Enclos à Worgs : « *Personne ne passe vraiment à proximité d'un énorme tronc planté profondément dans le sol. Un imposant cadenas de métal retient une grande chaîne à laquelle sont attachés une vingtaine de grands loups à la mâchoire de cauchemar. Leurs yeux rouges luisent en permanence et de l'écume blanche s'échappe de leurs gueule.* »

Si un PJ passe à moins de 30 mètres des cages, un test facile de Connaissance de la nature (SAG difficulté 12) permet de comprendre que les monstres sont affamés et tendus comme des arbalètes. Un baril de poudre... Si ils sont libérés, les worgs improvisent une chasse sauvage dans le campement, ils assouvissent leur faim sur le premier orque venu. Un tel événement mettrait une belle pagaille : cris, poursuites, tentes arrachées, etc. Toutefois, les personnages pourraient être déçus du résultat final. Il n'y a en effet aucun risque de mettre à mal l'armée avec cette stratégie. Après avoir dévoré une douzaine d'orques, les worgs se calment et les orques, pragmatiques, les laissent se nourrir des cadavres après les avoir maîtrisés.

Un test de DEX (crochetage) difficulté 12 permet de crocheter le cadenas. Il existe également une clé portée par les quatre maîtres-worgs du camp (on peut les croiser lors de l'observation du camp ou en patrouille). Le plus dur est de se rendre près du poteau sans éveiller l'attention des Worgs. A la nuit tombée, c'est très difficile : DEX (discrétion) difficulté 20. En journée, quand ils dorment, c'est déjà plus abordable (Difficulté 12), notamment si le personnage a camouflé son odeur naturelle (bonus de +4). Une diversion à l'opposé du mât permet aussi de gagner un bonus appréciable.

Arène : « *Une grande palissade de bois, montée à la va-vite avec des rondins de près de deux mètres de haut, encercle une plate-forme boueuse d'une douzaine de mètres de diamètre, formant une sorte de ring*

Gurgäsh, champion

NC 8, créature humanoïde

FOR +5* **DEX** +0 **CON** +5
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0*

DEF 21 **PV** 75 **Init** 11

Épée bâtarde (2 attaques) +10 **DM** 1d8+9

Voie du chef d'armée rang 2 : *Sergent :* Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée. *Capitaine :* Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.
Voie du champion rang 2 : *Imparable (L) :* Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).
Riposte : Le champion peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'il a lui-même choisit d'attaquer à son tour.

Équipement : *Bouclier +2, épée bâtarde +2 fléau des géants* (+1d6 DM), un *anneau d'action libre* (voir *CO Fantasy* p.203), un *anneau de résistance au feu* (RD 10) et trois potions de soins modérés.

surélevé. Un énorme tronc est planté dans le sol au centre. Une chaîne massive d'acier d'environ 5 mètres de longueur, avec des fers à l'extrémité, est retenue sur ce dernier grâce à un solide anneau de métal. »

C'est ici que les orques enchaînent des animaux féroces, des prisonniers ou même des congénères pour livrer des combats à mort.

La tente des chefs : « *Cette tente faite de peaux couturées couvre quatre fois plus de surface que les autres. Deux énormes piques de chasse marquent l'entrée. Sur l'une d'elles pend une grappe de sphères poilues (de plus près, il s'agit de têtes d'elfes en décomposition). Sur l'autre, une tête de sanglier géant.* »

C'est ici que se sont installés Gurgäsh, le champion des Crocs-Brisés, et les trois chefs. La tente est plus spacieuse, mais aussi sale que les autres. Des trophées de chasse ainsi que quelques tonneaux sont entassés dans un coin. Une grande table trône au centre de la tente où s'entassent des restes de festins primitifs. Enchaînées au pied de la table, trois elfes sont contraintes à répondre à tous les besoins des orques. Mais ce ne sont pas les otages que cherchent les PJ. Si les personnages tirent des conclusions hâtives sans pousser plus loin leur investigation, cette erreur pourrait leur coûter très cher. Au fond, des couvertures et des paillasses rudimentaires marquent l'espace où doivent se reposer les guerriers en journée.

Il n'est pas prévu que les PJ affrontent les chefs, mais sait-on jamais. Au profil classique de chef orque (p.270 de *CO Fantasy*), ajoutez un objet magique classique à chacun des chefs (épée à deux mains +1 ou +2, armure +1 ou +2, anneau de protection +1 ou +2) ainsi qu'une potion de soins modérés.

Le camp des orques et le camp des orques noirs : Une multitude de tentes, sans confort, plus sales les unes que les autres. Autant de feux et des billots de bois en guise de siège. Cette armée n'est pas une armée de siège, encore moins une armée organisée. Il s'agit d'une bande de brutes chaotiques, des barbares sans matériel qui vivent au jour le jour.

Le coin des géants : « *Dans la clairière se dressent quelques rochers étranges, de très grande taille. Les dimensions semblent avoir plu aux quelques créatures gigantesques qui se sont installées entre les pierres, alimentant un feu énorme et tendant entre les rochers de grandes peaux de créatures inconnues. Ces géants sont sales et particulièrement disgracieux.* »

Imaginez une crèche sans assistante maternelle avec des lardons d'environ 700 à 900 kilos. Le camp de cette armée ne remportera pas de concours d'hygiène, vous l'aurez compris, mais le coin des géants bat tous les records d'insalubrité, de crasse et d'ignominie. L'un d'entre eux dort sur des charognes de grands mammifères, un autre peint depuis plusieurs jours une fresque en utilisant ses excréments ainsi que ceux qu'on veut bien lui donner. Un dernier passe son temps à proposer à quiconque de couper griffes et ongles qu'il déguste ensuite comme s'il s'agissait de la meilleure nourriture au monde.

L'enclos à prisonniers : « *Une vingtaine de silhouettes sont allongées,*

entassées et enchaînées dans une cage d'à peine un mètre de haut pour quatre de long et autant de large. Principalement des elfes des bois, surtout des hommes, même s'il est difficile d'en distinguer davantage tant les conditions de leur emprisonnement sont terribles. »

Il reste quelques femmes et de grands enfants parmi les prisonniers. Tous sont gravement blessés, le plus souvent mutilés (cela va d'une oreille coupée à une jambe ou un bras amputé). Un des trois chefs orques ainsi que les shamans possèdent la clé de l'enclos. Un test de DEX (crochetage) difficulté 12 suffit à ouvrir la cage. Le même cadenas tient les chaînes qui entravent les prisonniers. S'ils sont libérés, à moins qu'il n'y ait eu une véritable concertation avec les PJ, ils agiront ainsi : les quatre guerriers les plus forts se battront jusqu'à la mort, du mieux qu'ils peuvent pour laisser le temps aux autres adultes valides de fuir avec les infirmes et les enfants vers la forêt qu'ils connaissent bien. Ils auront ainsi une chance.

Le camp des esclaves : « *Un peu à l'écart des autres camps, tout contre la palissade, s'étirent une misère sans nom, des ombres fragiles, des petites mains au travail, des échines courbées, des morts en sursis, des silhouettes furtives. Une petite armée s'affaire aux tâches quotidiennes du camp, sale, habillée de haillons, maigre et grelottante.* »

L'armée des Crocs-Brisés n'a pas de grosse infrastructure. Malgré tout, les orques possèdent une longue tradition d'esclavagisme. Une cinquantaine d'individus suivent ainsi l'avancée des guerriers. Certains sont nés esclaves dans la tribu, leurs parents l'étaient avant eux, d'autres ont été capturés plus ou moins récemment, puis brimés et brisés. Ils sont désormais loyaux aux orques qui leur font pourtant subir les pires maux. Ils s'occupent du mieux qu'ils peuvent des tâches quotidiennes et souffrent les moindres caprices sans piper mot.

La tente des shamans : « *Rien ne distingue cette tente des autres si ce n'est deux choses. Après la tente des chefs, elle fait partie des plus imposantes du camp - sans particulièrement sortir du lot non plus. En revanche, un grand pilier de quatre mètres de haut, couronné par une grande boule rouge sort de terre à côté de la tenture.* »

C'est là que sont retenus les trois otages haut-elfe. Les deux shamans (profil p.270 de *CO Fantasy*), qui sont en fait les cerveaux des Crocs-Brisés, y résident en permanence, notamment Garrick, le plus vieux et le plus expérimenté. C'est également ici que les PJ pourront trouver des indices particulièrement intéressants pour la suite.

Les otages

« *Trois haut-elfes dans un état lamentable sont assis, le dos à un large tronc de bois qui sert également de soutien à la tente. Leurs mains sont menottées dans leurs dos à ce tronc. Leurs cous sont pris dans un collier de métal, également enchaînés au tronc. Ils affichent des mines misérables et une blessure sanguinolente suppure à l'endroit où devrait se trouver leur oreille gauche.* »

Ces trois enfants de haute famille ont vécu un calvaire qu'ils n'imaginaient pas dans leurs pires cauchemars. Tous ont perdu un auriculaire

et une oreille, qui ont servi à confectionner les colliers envoyés à leur famille. Ils sont traumatisés mais déterminés à survivre. Chacun possède des informations qui pourraient être décisives lors de la dernière partie du scénario, s'ils parviennent à rejoindre la capitale vivants. Ils ont déjà eu l'occasion d'échanger ces informations entre eux, mais ce n'est que si on les interroge que cela leur reviendra en tête. Un seul otage peut raconter les histoires des trois (si jamais l'un ou plusieurs d'entre eux venaient à périr dans le camp).

Tous racontent plus ou moins le même enlèvement. Ils se sont fait appréhender par surprise dans Syndoril par des individus cagoulés, mais, vues les corpulences, les lieux des enlèvements et les quelques paroles échangées par les ravisseurs, tous ont la certitude qu'il s'agit de haut-elfes.

Ensuite, ils ont été bâillonnés, puis emmenés en carriole en forêt. Là, ils ont été enfermés dans une petite cabane de forestiers. Plus d'une journée s'est écoulée avant que la porte ne s'ouvre à nouveau. Cette fois, des orques les ont enlevés. Le voyage a duré plusieurs jours dans des conditions atroces, portés sur l'épaule comme de vulgaires gibiers. Enfin, ils sont arrivés au camp.

Erwaën d'Ulfas : La fille de Lorindol d'Ulfas a également perdu un œil suite à un coup trop appuyé de Garrick. Au moment de son enlèvement, un petit trou dans le tissu qui lui a été placé sur la tête lui a permis de voir un de ses ravisseurs. Un haut elfe chauve, l'oreille droite percée d'un bijou figurant une lance d'argent.

Glindell d'Astar : Elle est la fille de Glindor d'Astar, Haut membre du conseil des douze. Elle prétend que la carriole, après son enlèvement, s'est arrêtée un long moment devant un lieu passant, à l'extérieur de l'Arbre-Cœur. Une odeur enivrante de myrtille flottait dans l'air.

Solonas d'Ishträn : Il est le fils de Melanor d'Ishträn, Haut membre du conseil des douze. Quant à lui, il a entendu ses ravisseurs distinctement prononcer les mots suivants, « *J'espère que ce Haut Conseiller saura remettre les Premiers Nés à la place qu'on mérite* », avant d'être sommé par les autres de se taire.

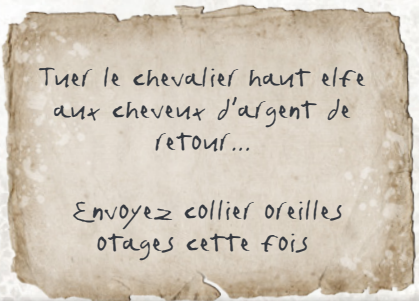
Les indices

> « *Sous la grande table centrale se trouve une petite cage en ronce de noyer, magnifique, où croassent deux corbeaux.* »

Il est facile de reconnaître que la cage est de facture elfique. Un jet d'INT (artisanat Diff 15 permet de comprendre qu'il s'agit d'un travail haut-elfe). C'est ainsi que les orques communiquent avec Lenwë Anwarünya, l'homme à tout faire de Glorofindel.

Les PJ seraient bien avisés d'embarquer la cage, car les corbeaux constituent une piste solide pour retrouver Anwarünya. À tout moment, si un corbeau est lâché, il retourne au pigeonnier de maître Filoas à Syndoril (voir chapitre IV). Le plus dur est de le suivre !

Sur la table, les PJ trouvent de minuscules étuis à parchemin, de facture elfique également, ainsi que deux petits parchemins cloués sur la table. Il s'agit des deux derniers messages reçus, écrits en commun.



Un test de SAG (fouille) difficulté 15 permet de trouver sous la table un grand plan précis du système de défense elfique en Thuléa, roulé dans un étui à parchemin. Les garnisons, les pièges, les passages secrets, les rotations des troupes en fonction des lunes, le mot de passe en elfique et sa prononciation, le tout décrypté en commun. Il est également précisé une chose : « *Une fois votre installation en Thuléa réussie, détruisez impérativement ce document.* » Mais il semblerait que les orques aient la sale manie de ne pas toujours respecter les consignes à la lettre. Il s'agit de l'écriture de Silth Glorofindel et ce sera assez facile de le prouver si jamais les PJ, aidés de Valendor, décident de confronter le neveu Glorofindel à ce document qu'il ne pensait jamais revoir.

Jarrick et son assistant

Profil du shaman orque (*CO Fantasy* p.270)

Tactique : Les deux shamans orques ont des consignes claires. En cas de souci, ils doivent impérativement éliminer les otages. À l'entrée des PJ dans la tente, dès qu'ils seront en position d'agir, ils tenteront de tuer les haut-elfes prisonniers tout en appelant à l'aide. Un shaman qui passe un tour de jeu complet à côté d'un otage peut choisir de lui porter un coup de grâce. Il se contente sinon d'attaquer magiquement les malheureux, ce qui pourrait bien suffire sachant qu'ils sont assez faibles.

Action !

Pour gérer l'adversité au moment où les PJ interviennent dans le camp, il existe autant de méthodes que de MJ, mais nous vous proposons un petit outil simple. Chaque distraction dont bénéficient les PJ au moment de leur intervention se traduit en Marqueur de Distraction (MD). Ce nombre de marqueurs renvoie à la fréquence des rencontres auxquels vont être confrontés les PJ au cours de l'exfiltration des otages (2ème colonne).

Plus le camp est « *distrait* », moins les rencontres sont fréquentes, parce qu'on y croise moins de monde, mais aussi parce que les membres du camp sont moins aux aguets s'ils entendent des bruits de combat (il y en a bien souvent dans le camp, pas de raison de s'affoler, donc, ni d'intervenir immédiatement). Ensuite, jouez les rencontres normalement, ce qui signifie que les PJ peuvent tenter d'être discrets, de se battre, d'user d'artifices, de déguisement, etc. Faites réagir normalement vos PNJ en fonction de leurs capacités.

Voici une liste évidemment non-exhaustive. Et certaines distractions ne se cumulent pas.

Le combat dans l'arène de la première nuit (100 spectateurs) : 4 MD

Le combat la deuxième nuit (200 spectateurs) : 8 MD

Le combat la troisième nuit (100 spectateurs) à : 4 MD

Le combat des champions la quatrième nuit (300 spectateurs) : 12 MD

Agir en journée, car les trois quarts des orques dorment : 6 MD

Tableau 1 : Distraction

MD	Fréquence des jets sur la table des rencontres*
0 MD	Un jet sur la table des rencontres tous les tours
Entre 0 et 3 MD	Un jet tous les 2 tours
Entre 4-7 MD	Un jet tous les 4 tours
Entre 8-11 MD	Un jet tous les 6 tours
12 MD ou +	Un jet tous les 8 tours

*Des PJ qui tentent d'être discrets progressent à raison de 10 mètres par action

Libérer les worgs affamés dans le camp : +2 MD

Libérer les prisonniers : +3 MD

Jeter quelques cadavres orques près du camp des géants après le premier incident déclenche automatiquement une échauffourée de grande ampleur : +6 MD

Un sort de masse (boule de feu, par exemple) ou un incendie bien préparé à l'opposée de la tente des shamans : +4 MD

À partir du moment du moment où les PJ ont libéré les otages, ils perdent automatiquement 3 MD pour sortir du camp.

Ce modèle n'est qu'une simulation, mais vous avez tout ce qu'il vous faut sous la main pour gérer comme vous le voulez l'incursion de vos PJ dans le camp et pour faire monter ou baisser le stress.

La poursuite

Une fois en dehors du camp, les PJ ne sont pas encore sortis d'affaire. Les otages sont mal en point et doivent se reposer après une heure de marche. Même si les PJ portent les haut-elfes, ils seront rattrapés au moment qui vous semble le plus opportun par la partie de chasse, composée de 8 worgs, tenus par autant d'orques et 1 chef orque. Si des prisonniers ont été libérés et qu'ils ne se trouvent pas avec les PJ, il n'y a que 4 worgs et 4 orques. Les PJ ont le temps d'entendre arriver leurs poursuivants.

Si les worgs ont été libérés, là aussi, le nombre de créatures présentes est divisé par 2 (minimum 4).

Les personnages peuvent tenter d'attirer les poursuivants hors de la piste des prisonniers en se séparant. Tromper les worgs nécessite un test de SAG (survie en nature) difficulté 15, puis les semer demande un test de CON difficulté 15. Un rôdeur, un druide ou tout personnage qui se déplace plus rapidement seul en pleine nature obtient un bonus de +5. Aram pourrait choisir ce moment là pour son ultime sacrifice (voir marge).

Le retour

Le moyen le plus sûr de revenir en territoire elfique est de traverser à nouveau les Hauts de Hurleroche et donc de passer par l'un des quatre ponts. Les PJ peuvent choisir de traverser par le même pont qu'à l'aller ou tenter leur chance ailleurs.

IV - Le procès

Le retour jusqu'à Syndoril ne pose aucun problème. Les otages reprennent du poil de la bête et l'armée elfe leurs prête des montures pour rejoindre la capitale le plus rapidement possible.

L'arrivée à Syndoril, même dans un contexte aussi sombre, est toujours un ravissement. Le centre de la cité elfique repose sous les blanches ramures du formidable Arbre-Cœur. La Lumineuse est une cité à nulle autre pareille, à la fois antique et en perpétuelle évolution, vivant au rythme de la forêt. Autour du formidable Mallörn s'est tissé le réseau harmonieux et extrêmement dense d'une ville suspendue sur plusieurs niveaux entre les arbres millénaires d'une forêt enchanteresse. Au sol, de nombreux comptoirs et petites maisons de bois se sont installés dans le respect de l'écosystème, étendant au sol la superficie de la capitale elfique. C'est aussi là que sont accueillis étrangers, ambassadeurs, marchands et autres curieux. La basse ville, comme on l'appelle, est assez calme au moment où les PJ pénètrent en ville. « *Avant le début du conflit, il s'agissait d'une ruche*

étourdissante », explique l'un des otages aux PJ.

L'organisation sociale et spatiale respecte un principe assez simple, implicite, mais suivi scrupuleusement. Plus on grimpe dans les niveaux entremêlés de ville arboricole, plus on grimpe dans la hiérarchie sociale. Le raffinement des décorations, des sculptures, des tentures, la richesse des matières et des formes est plus spectaculaire de pas en pas, tout en conservant une sobriété étonnante. Même pour des races possédant des critères d'appréciation de la beauté et de l'harmonie totalement différents (suivez notre regard qui se pose sur les nains et les gnomes), ce que dégage l'architecture du lieu est véritablement impressionnant. Le palais de la Reine trône au plus près du soleil et des vents, comme le bijou qu'il est.

L'accueil de Tinsirith

Les PJ sont accueillis au pied de l'Arbre-Cœur avec toute la chaleur dont est capable un aristocrate haut-elfe écrasé par un fardeau terrible et rongé par un stress abominable : leur ami Tinsirith est là. Les gardes de la maison d'Islen sont également présents pour raccompagner les otages jusqu'à leurs maisons. Une fois installés sur la terrasse privée de son habitation sur l'Arbre-Cœur, assez largement au dessus des frondaisons du reste de la forêt alentour, le chevalier d'Islen demande enfin aux PJ de lui faire leur rapport. Il réfléchit un long moment, puis prend la parole.

« Mes amis, merci. Vous avez tenu parole. Voici quelle est la situation ici. Glorofindel a effectivement convoqué le Haut Conseil des Douze. Mais j'ai convaincu les familles des otages de vous laisser une chance de ramener les leurs sains et saufs. Sans vous, le vote aurait eu lieu et Glorofindel serait déjà à la tête d'un gouvernement provisoire qui nous mènerait à la ruine. Le retour des otages (ou leur mort), ainsi que votre témoignage devrait libérer leur famille. Mais le vote va avoir lieu et je ne suis pas certain du tout de l'issue du scrutin. C'est un risque que ne peux pas prendre et je suis à court d'artifices légaux pour retarder la procédure. Demain, je vais jouer ma dernière carte. Au moment du vote, je vais attaquer Glorofindel en justice pour haute trahison. L'ouverture d'un procès pour ce motif extrême est la seule chose qui peut retarder encore le vote. Mais, ce faisant, je prends un risque énorme. Soit je parviens à prouver la culpabilité de notre ennemi, soit l'accusation se retourne contre moi. C'est la procédure. Ainsi va la justice de Syndoril. On n'attaque pas un Haut membre du conseil sans avoir des preuves irréfutables. Sachez aussi que notre système récuse tout recours à la magie pour un procès, sans quoi les magiciens seraient au-dessus des lois. Les réquisitions et la défense se déroule selon l'antique méthode de la discussion contradictoire.

Le sacrifice d'Aram

Si les PJ sont vraiment débordés, pendant l'exfiltration ou pendant la fuite, il n'hésitera pas au moment le plus opportun à sauver la mise aux PJ en faisant face seul au danger pour laisser à ses compagnons une occasion de réussir la mission. L'elfe des bois, depuis la mort de sa famille aux mains de Crocs-Brisés, n'attend qu'une occasion de rejoindre les siens en beauté, en servant la cause et en emportant le maximum de ses ennemis avec lui. Décrivez la scène avec l'héroïsme que mérite le geste.



Les faits, les preuves. Voilà ce qu'il me faut. J'ai encore besoin de vous, mes amis. C'est crucial. »

Si les PJ proposent une solution plus « *expéditive* » (l'assassinat de Gloronfindel, ici dans l'Arbre-Cœur), Tinsirith prend une mine de dégoût pour ces méthodes totalement indignes de lui. Il refuse catégoriquement et fera son possible pour oublier cette proposition. Il rappelle également aux PJ, cela pourrait servir, qu'il est totalement interdit de faire couler le sang, en particulier celui de haut-elfe, dans l'Arbre-Cœur.

L'enquête

Si les PJ ont eu la présence d'esprit de prendre la cage aux corbeaux dans la tente des shamans, ces deux oiseaux sont dressés pour revenir à Syndoril. Il s'agit d'un procédé classique et, si les PJ se renseignent, plusieurs maîtres messagers offrent ce genre de service dans la cité elfique, mais, si les PJ font le tour des enseignes avec pignon sur rue, ils ne trouveront rien.

La façon la plus évidente de retrouver l'endroit où vont les corbeaux est de lâcher un corbeau à Syndoril et de le suivre. Plus facile à dire qu'à faire. Si un PJ est capable de voler, c'est l'idéal. Sinon, Tinsirith doit pouvoir trouver un mage ou une potion pour conférer la capacité à un PJ si on lui en fait la demande. En revanche, cela prend du temps et le procès implique d'aller vite. Sinon, un PJ peut tenter de suivre l'oiseau au sol et dans les branches. Multiplier les jets de SAG (Détection) et de DEX pour simuler la poursuite, mais cela peut être assez amusant.

Si les PJ n'ont plus de corbeaux, ils se souviennent peut-être de l'étrange boule rouge peinte en haut du poteau près de la tente des shamans orques. Ils pourraient chercher une installation similaire à Syndoril, au-dessus de la frondaison. Ce n'est pas facile, mais, si un PJ est capable de voler, il peut en une demi-journée et avec un test de SAG (Détection) difficulté 12 repérer une boule similaire près d'un grand frêne à proximité de l'Arbre-Cœur. Sans la capacité de survoler la cité, cela revient à chercher une aiguille dans une meule de foin. Chaque PJ qui y passe une demi-journée a droit à un test de SAG (Détection) difficulté 20 pour la repérer.

Si les PJ n'ont plus que la cage aux corbeaux ou les mini-étuis à parchemin trouvés chez les shamans pour abriter les messages transportés par les corbeaux, vous pouvez leur laisser une dernière chance. S'ils font le tour des vanneries de la cité (une demi-journée) ou des artisans capables de confectionner des étuis à parchemin (selon ce qu'ils recherchent), un artisan reconnaît son propre travail et se rappelle d'un client qui lui en commande beaucoup. Si un des PJ réussit un test de CHA Difficulté 15, ce dernier veut bien regarder dans son carnet de commande et retrouve son nom : Galendil Nargothron, un vieil elfe qui vit dans le bosquet de frênes près au Sud de l'Arbre-Cœur. Une petite enquête de voisinage permet rapidement de trouver l'habitation du vieux Galendil.

Chez Galendil

Le frêne est un arbre qui ressemble à un buisson géant, très vert, très touffu. À la cime de ce spécimen d'une taille remarquable, on voit à peine dépasser un grand poteau surmonté d'une étrange boule peinte en rouge. Il semblerait qu'une habitation soit lovée dans les branches supérieures, mais on la distingue à peine.

Vous pouvez préparer la scène comme s'il s'agissait d'une scène

d'action. C'est probablement ce qu'anticipent vos joueurs. Sauf que, une fois à l'intérieur, les PJ tombent sur un très vieil elfe parfaitement inoffensif. Évidemment, Galendil réagira plus ou moins bien selon l'entrée des PJ et il pourra se saisir de sa canne (une baguette de sorts ? Non, une canne) pour frapper sur les genoux de ces fieffés brigands. Vous pouvez poussez un peu vos joueurs à la faute, mais ce vieil elfe amoureux des oiseaux, qui a mis en place un service discret de messagerie, n'a rien à se reprocher. Et ne sait rien.

> « *À l'intérieur de la pièce, un haut-elfe très âgé, habillé d'un grand drapé sombre, la peau parcheminée, caresse un étrange oiseau coloré doté d'un gros bec. Il semble lui murmurer une phrase à l'oreille. Dans la petite pièce simplement meublée du premier étage, une grosse vingtaine de cages béent et un grand nombre d'oiseaux en tous genres en liberté - au moins aussi nombreux qu'il y a de cages, créent un joyeux capharnaüm. Des roseaux fraîchement coupés mais déjà souillés ont été jetés au sol.* »

Galendil ne sait rien. Il s'offusquera si les PJ le maltraitent. Il propose un service de messages sans demander de quoi il retourne. Son activité est modeste et surtout discrète. Il fournir les cages, la boule rouge (enduite d'un produit spécial de sa composition qui dégage une odeur très spéciale à des dizaines de kilomètres à la ronde, indétectable au nez humain) et ne pose pas de question. L'intimidation, la menace et même la torture ne fonctionnent pas sur lui. En revanche, en se montrant charmant (CHA difficulté 18) ou en faisant mine de s'intéresser à ses oiseaux (la difficulté passe à 12 s'il s'agit d'un passionné), il accepte de parler. Si les PJ s'en prennent aux oiseaux, mais le procédé est particulièrement vilain, il parlera aussi très vite.

Il se souvient bien d'une grosse commande pour des messages à long courrier - des cages de corbeaux (les meilleurs pour ce genre de voyage au Nord), parce qu'elle lui a été faite... par un gamin ! Il se souvient bien de ce jeune elfe qui est venu chercher les cages en trois ou quatre fois. Un petit roux aux cheveux longs, très gentil et qui passe régulièrement relever les messages. Si les PJ pressent le vieil elfe pour en savoir un peu plus, il se rappelle que, une fois, le gamin était nerveux parce qu'il allait être en retard à son cours d'archerie chez maître Œil d'Aigle.

Œil d'Aigle, le maître du vent

Une petite enquête de voisinage facile permet de retrouver Œil D'Aigle. Il s'agit d'un archer connu, un ancien aventurier à Syndoril, qui vit dans le même quartier que Galendil et qui emmène chaque semaine de jeunes archers en formation en forêt, pour l'apprentissage du noble art de la flèche et du vent. Il passe ses matinées à méditer au pied du grand charme blanc, au Nord Ouest de l'Arbre-Cœur.

Un elfe grand et sec, le cheveu de jais, les yeux fermés, se tient en position du lotus au pied d'un magnifique charme dont le tronc a été blanchi par le temps. Un grand arc de guerre est posé sur ses genoux et l'elfe pince la corde de son arme lentement, de façon répétitive, comme s'il s'agissait d'un instrument. Au moment où vous vous dirigez dans sa direction, il ouvre les yeux et vous fixe de sa pupille d'or. Son autre œil est d'un blanc laiteux. Vous remarquez également qu'il lui manque une oreille.

Œil d'Aigle est assez suspicieux des étrangers qui s'intéressent à ses élèves. Il ne dira rien de prime abord. De plus, le menacer est une très mau-

Mes joueurs sont nuls !

Si les PJ possèdent ces indices, mais ne pensent pas à les utiliser pour démarrer leur enquête, suggérez-leur par un PNJ, Tinsirith notamment : « *Vous m'avez parlé d'une cage à oiseau particulière…* » ou « *Cette étrange boule rouge au-dessus de la tente des shamans dont vous m'aviez parlé…* » S'ils n'ont gardé aucun indice et ne tentent rien de ce qui est décrit plus haut, libre à vous de les aider, mais, franchement, ces joueurs ne méritent pas de réussir ce scénario. Si les PJ tentent à tout prix de commencer l'enquête par les informations données par les otages, c'est très maigre. Les Premiers-Nés sont une organisation secrète et personne n'en a entendu parler en dehors des membres eux-mêmes. La piste du parfum de myrtille est très vague. Ces éléments sont là dans le scénario pour servir d'échos une fois que les PJ ont commencé l'enquête, mais ils ne peuvent pas vraiment l'amorcer, à moins que vous n'adaptiez. Au pire, laissez vos joueurs perdre du temps sur cette piste avant de les ramener sur la bonne piste par les conseils de Tinsirith.

vaise idée. Il s'agit d'un archer légendaire. Faites en une démonstration spectaculaire. Par exemple, avant que les PJ n'aient eu le temps de faire quoi que ce soit, il leur colle une flèche à chacun juste au dessus de la tête et autant de mèches de cheveux des PJ tombent en feuille morte au sol…

Il existe deux moyens de briser la glace avec lui. Œil d'Aigle hait les orques. Il les a longtemps combattus en Thuléa, notamment et jusque dans la forêt de givre. Ce sont eux qui lui ont pris un œil et une oreille. Si les PJ mentionnent que cette affaire implique des orques et qu'ils sont eux aussi des combattants des peaux vertes, les choses se détendent immédiatement. Œil d'Aigle, comme tous les elfes, aime la musique. Mais le vieil archer a une affection toute particulière pour les instruments à cordes. Il envisage d'ailleurs son arc autant comme une arme que comme un instrument. Un barde ou un PJ capable de parler de musique, d'instrument, ou qui a développé une capacité particulière en rapport avec la musique peut capter son attention et sa sympathie.



Œil D'Aigle

Si les PJ gagnent sa bienveillance, Œil d'Aigle propose aux PJ de venir à son cours qui a justement lieu dans l'après-midi. Après une petite marche en forêt, les PJ retrouvent une quinzaine de jeunes archers. Mais le petit roux, le jeune Lissendir, n'est pas là. Œil d'Aigle trouve cela inquiétant. Il ne rate jamais un cours et n'est jamais en retard. Si les PJ s'en inquiètent, un de ses camarades peut les amener chez lui. Œil d'Aigle reste s'occuper de ses novices, mais demande aux PJ de le tenir au courant.

La disparation de Lissendir

La famille de Lissendir habite une habitation modeste, une grande plate-forme couverte, sans fioriture, dans un chêne au Sud de l'Arbre-Cœur, près de l'arrivée de la grande route qui mène à Syndoril. Juste avant d'arriver sur place, entre autres personnes, les PJ croisent un membre des Premiers Nés, celui décrit par l'otage Erwaën d'Ulfas : le chauve avec une boucle à l'oreille droite en forme de lance d'argent. Un PJ peut la repérer grâce à un jet de SAG (Détection) difficulté 22. Si les PJ ont bien noté cette information, ils peuvent faire le lien.

Les Premiers Nés ont enlevé le jeune Lissendir à la demande de Lenwë Anwarünya, l'âme damnée de Gloronfindel, qui commence à couvrir ses traces depuis l'ouverture du procès. Il a chargé les Premiers Nés de surveiller la maison de Lissendir pour voir si quelqu'un tentait de remonter jusqu'à lui. C'est le cas. Sur place, ses parents sont très inquiets. Le petit a disparu depuis la veille. Ils sont très surpris mais ravis de l'arrivée des PJ. Ils ne savent rien, si ce n'est que, depuis peu, le gamin ramenait régulièrement quelques pièces, sans en dire plus. Si les PJ insistent pour fouiller sa chambre, ils trouveront sous une latte dans son lit (SAG, Détection difficulté 15) un petit coffret contenant une cinquantaine de pièces d'argent. Le coffret est prévu pour contenir un flacon de liqueur et il est taché d'une substance qu'il n'est pas difficile à reconnaître comme une liqueur de myrtille. Les pièces en sont imprégnées aussi. Les parents n'ont jamais vu cette cassette, le père n'a pas les moyens d'acheter ce genre de boisson, excellente, très forte et très chère. Il doute que son fils en consomme et ils ne soupçonnaient pas que leur garçon possédait une telle somme.

Alors que les PJ vont probablement se mettre à enquêter sur les fabriques de liqueur de myrtille et qu'ils reviennent vers l'Arbre-Cœur, la bande

des Premiers-Nés, en force (ils sont dix-sept), leur tend une embuscade (test de SAG, difficulté 18 pour ne pas être surpris). Certains sont cachés et d'autres marchent simplement sur le chemin. Les PJ peuvent remarquer (test de SAG, détection difficulté 22) une boucle d'oreille en forme de lance d'argent sur un passant qu'ils croisent, juste avant l'attaque.

Une vingtaine de haut-elfes, habillés en citoyens, remontent leur foulard sur le nez et fondent tout à coup sur vous. Des arcs claquent dans les arbres alentours alors que d'autres dégainent des épées et des dagues.

Tactique : Ils tenteront de tuer les non-elfes en priorité. Sur le round de surprise, ils concentreront leurs attaques sur deux personnages uniquement pour tenter d'en faire tomber directement au moins un. En revanche, ils n'utiliseront que des dégâts non-létaux sur des elfes (matraques : 1d4 DM temporaires).

Si la surprise ne leur suffit pas à prendre l'avantage, ils n'insisteront pas. Si un Premier-Né perd la moitié de ses points de vie, il recule, considéré comme hors d'état. Dès que la moitié des assaillants est hors de combat, ils tentent de fuir en ordre dispersé.

Que les PJ suivent un Premier-Né ou qu'ils le fassent parler, à n'en pas douter, cela les conduira à Valandir Linwëlin, un commerçant tout à fait respectable. Sa liqueur de myrtille est une institution à Syndoril et il possède une échoppe dans les premiers niveaux de l'Arbre-Cœur. C'est là que les PJ le trouveront.

Les Premiers-Nés

Lisez ou paraphrasez le texte :

L'échoppe « Linwëlin » est une magnifique devanture à l'extrémité d'une grande passerelle très passante suspendue sur le tronc même de l'Arbre-Cœur. La calligraphie antique de l'enseigne, en vieil elfique rehaussé d'or, marque la richesse et la réputation de l'établissement. Deux grandes lances d'argent bordent une petite porte qui donne à l'intérieur même du grand Mallörn. À l'intérieur, de grands casiers présentant des flacons de cristal façonnés à la main et savamment éclairés renferment les meilleures liqueurs du Royaume. Des fioles et des carafes, des liquides intrigants aux couleurs changeantes, pailletées et aux reflets métalliques semblent diffuser leur propre lumière. D'épais tapis pourpres feutrent les pas des clients et incitent spontanément à baisser d'un ton. Un haut elfe en pleine force de l'âge, à la superbe chevelure d'argent, drapé dans une toge d'une soie rappelant la lumière d'un lever de soleil, vous jette un coup d'œil alors qu'il raccompagne à la porte un couple de clients à la démarche distinguée. Il est poudré et un trait souligne ses yeux gris métalliques. Une boucle d'oreille en forme de lance, probablement en mithril, illumine son visage. Un parfum enivrant et subtil suit chacun de ses mouvements. Il possède des poignets très fins et des doigts interminables. Il se retourne ensuite vers vous et lâche, d'une voix où transpire un certain dégoût malgré le grand sourire : *« Étrangers, vous n'êtes pas ici les bienvenus. Et je préférerais verser mes liqueurs dans les commodités publiques pour les parfumer plutôt que de vous en céder un seul flacon ».*

Au premier éclat de voix dans la discussion, deux gardes royaux, en armures de plaques complètes, passent la tête par la porte : « *Tout va bien, maître Linwëlin ?* » Les PJ ne sont absolument pas en posi-

Premier Né (15)

NC 1, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +3* **CON** +0
INT +1 **SAG** +1 **CHA** +1
DEF 15 **PV** 10 **Init** 16
Épée courte/dague +5 **DM** 1d6/1d4
Arc court (30 mètres) +5 **DM** 1d6
Combat à 2 armes (L) : L'elfe réalise deux attaques à ce tour, l'une à l'épée courte, l'autre à la dague courte.

Leader Premier Né (2)

NC 2, créature humanoïde
FOR +2 **DEX** +3* **CON** +0
INT +1 **SAG** +1 **CHA** +1
DEF 15 **PV** 30 **Init** 16
Rapière/Épée courte +7
DM 1d6+2/1d6+1
Arc court (30 mètres) +7
DM 1d6+2
Combat à 2 armes (L) : L'elfe réalise deux attaques à ce tour, l'une à la rapière, l'autre à l'épée courte.

tion de molester qui que ce soit sur l'Arbre-Cœur, où les gardes sont partout et où le moindre écart de civilité est vécu comme une grande offense. Surtout qu'en dépit de son dégoût des non-Haut-Elfes, Linwëlin n'est pas fermé à la discussion. Et les deux gardes restent à la porte.

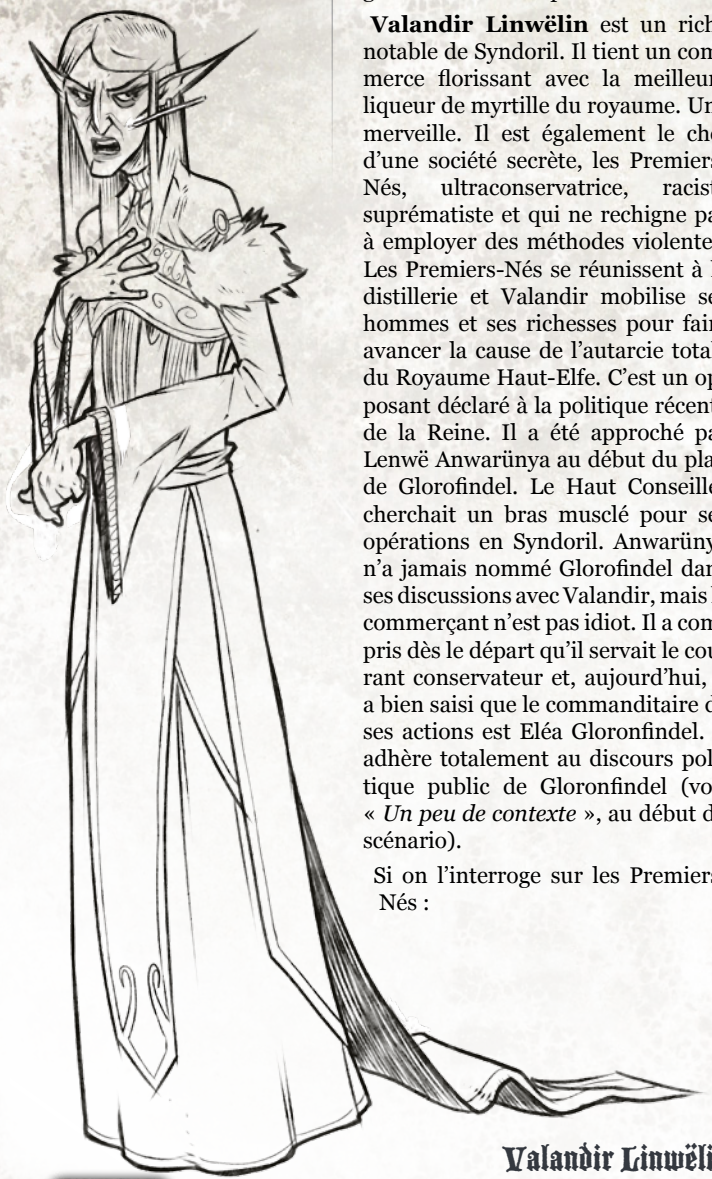
Valandir Linwëlin est un riche notable de Syndoril. Il tient un commerce florissant avec la meilleure liqueur de myrtille du royaume. Une merveille. Il est également le chef d'une société secrète, les Premiers-Nés, ultraconservatrice, raciste suprématiste et qui ne rechigne pas à employer des méthodes violentes. Les Premiers-Nés se réunissent à la distillerie et Valandir mobilise ses hommes et ses richesses pour faire avancer la cause de l'autarcie totale du Royaume Haut-Elfe. C'est un opposant déclaré à la politique récente de la Reine. Il a été approché par Lenwë Anwarünya au début du plan de Glorofindel. Le Haut Conseiller cherchait un bras musclé pour ses opérations en Syndoril. Anwarünya n'a jamais nommé Glorofindel dans ses discussions avec Valandir, mais le commerçant n'est pas idiot. Il a compris dès le départ qu'il servait le courant conservateur et, aujourd'hui, il a bien saisi que le commanditaire de ses actions est Eléa Gloronfindel. Il adhère totalement au discours politique public de Gloronfindel (voir « *Un peu de contexte* », au début du scénario).

Si on l'interroge sur les Premiers-Nés :

« Je n'ai rien contre les mouvements citoyens qui œuvrent pour la grandeur du Royaume elfique et je ne crois pas qu'il n'y ait quoi que ce soit d'illégal à se réunir sous les frondaisons de notre magnifique forêt. Surtout pour vanter la supériorité incontestable des haut elfes, les premiers nés sur cette terre, et notre besoin de vivre loin des autres. Le retour à une autarcie beaucoup plus stricte est la seule voie possible pour la sauvegarde de notre Royaume. La volonté d'ouverture de la Reine a lamentablement échoué. »

Si on l'interroge sur Glorofindel :

« Le Haut Conseiller fait un travail formidable pour essayer de remettre le Royaume sur de bons rails. Je soutien son action en tout point. »



Valandir Linwëlin

Ne lâchez rien… tout de suite

Arrangez-vous dans la discussion pour que Valandir Linwëlin soit difficile à convaincre. Obligez vos joueurs à le convaincre. « *Ceci ne prouve rien* ». « *Ce sont que des supputations* ». « *Le procès en cours le dira* ». « Vous affabulez ». L'objectif de cette scène est qu'il parle, mais n'hésitez pas à demander quelques tests de CHA (Persuasion) ou de SAG (Psychologie) pour donner des indices à vos joueurs sur la façon de mener cette discussion avec le marchand. Au fil des arguments et de l'histoire des PJ, il infléchira sa position. Vos joueurs devraient accepter ses aveux comme une victoire.

Si les PJ l'interrogent sur l'embuscade qu'ils ont subi, la prise d'otage ou sur la disparition du petit Lissendir, Linwëlin nie tout en bloc, mais il est évident qu'il ment car, bien qu'il n'avoue rien, il ne cache pas la vérité dans son attitude, notamment dans son insupportable sourire narquois. Valandir Linwëlin ne révélera rien à voix haute.

En revanche, il ignore tout de l'implication de Glorofindel avec l'invasion orque en Thuléa. Dès que les personnages y font allusion, un simple test de SAG (psychologie) difficulté 10 permet de remarquer que l'argument fait mouche et le trouble bien plus que des accusations de racisme ou de xénophobie. Si les PJ parviennent à lui apporter la preuve que le Haut-Conseiller est de mèche avec les Crocs-Brisés (en lui présentant la carte trouvée chez les shamans, la nature des messages envoyés par corbeau, le collier de doigts ou d'oreilles ou, mieux, un témoignage direct des otages), il s'effondre totalement. Déjà, il ferme la porte de son échoppe et renvoie les gardes. Ce radical, dans son idéologie détestable, n'est absolument pas un pragmatique. Les orques représentent pour lui la lie des races de la surface et la seule pensée qu'il a été un pion aux côtés des Crocs-Brisés le dégoûte profondément. Glorofindel a franchi une ligne inconcevable. Il se sent terriblement déçu, trahi et manipulé.

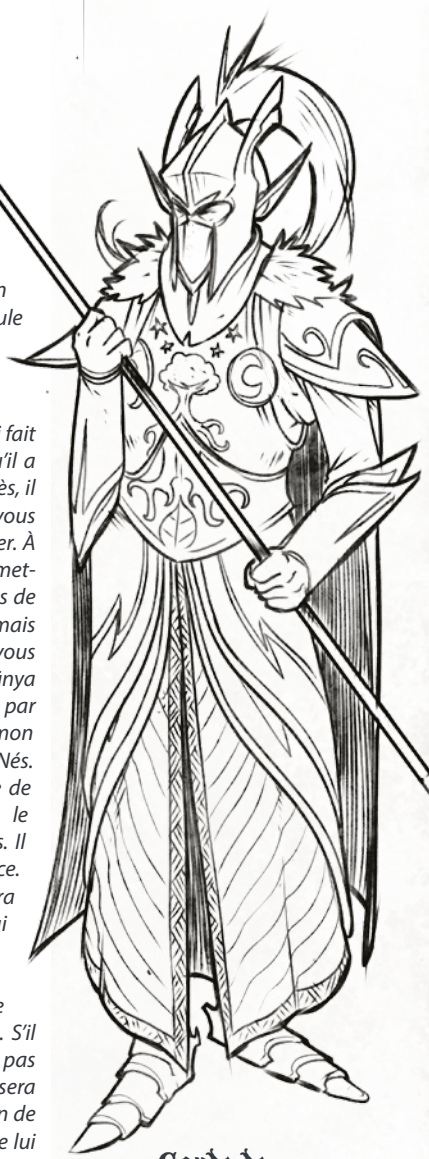
Lorsqu'il passe enfin aux aveux, lisez le texte suivant :

« Je ne témoignerai pas au procès. Je ne survivrais pas à un tel déshonneur. Et puis je n'ai jamais été en contact avec Glorofindel. Ce que je peux vous dire ne constituerait en rien une preuve devant la cour. Il vous faut mettre la main sur son intermédiaire, l'homme de ses basses besognes. Il est le seul à pouvoir compromettre Glorofindel.

Il s'appelle Lenwë Anwarünya. Il s'agit d'un elfe très quelconque, cheveux châtains jusqu'à la nuque, des yeux noirs. Rien de remarquable. On oublie facilement son visage, mais, en revanche, il porte de magnifiques bottes en écailles bleutées de serpent. La seule fantaisie que je lui ai connue. Un individu discret mais déterminé.

Je suis un homme prudent. Je l'ai fait suivre. Je sais où il vit. Je sais qu'il a très peur depuis le début du procès, il est l'elfe qui en sait trop. Je peux vous indiquer où vous pouvez le trouver. À deux conditions. Si vous me promettez de laisser mon nom en dehors de toute cette histoire et de ne jamais citer les Premiers-Nés. Ensuite, vous devrez amener à Lenwë Anwarünya la proposition que je vais mettre par écrit tout de suite : lui aussi taira mon implication et celle des Premiers-Nés. Je vais sacrifier une jeune recrue de mon organisation qui portera le chapeau pour toutes nos actions. Il le désignera comme son complice. Mon jeune le fera de plein gré, il sera exilé du Royaume, mais je vais lui donner suffisamment d'or pour qu'il vive une bonne vie loin de Syndoril. Je compte faire la même proposition à Lenwë Anwarünya. S'il parle au procès, et vous n'allez pas lui laisser le choix, n'est-ce pas, il sera exilé. Il n'est que l'homme de main de Glorofindel. Il aura la vie sauve. Je lui offre la meilleure porte de sortie possible.

Jurez de respecter ce marché et je vous accompagne en personne. Pour vous prouver ma bonne foi, sachez que le jeune Lissendir va bien, il est in-



Garde de l'Arbre coeur

vité à rester dans ma distillerie jusqu'à la fin du procès. Nous pouvons aller le chercher dès maintenant si vous voulez réfléchir, mais je sais que le temps presse. »

S'il y a un prêtre parmi vos PJ, Valandir Linwëlin lui demande de jurer sur son Dieu. Sinon, il se tourne vers le personnage qui lui semble posséder la meilleure moralité et fait jurer sur quelque chose qui a du sens pour lui. Si les PJ ne jurent pas, il ne dit rien. Il est en grande difficulté, mais il sait aussi qu'il a les cartes en main et que la garde est dehors.

La suite de Lenwë Anwarünya

En arrivant près de l'endroit où vit le bras-droit de Glorofindel, demandez un test de SAG (Perception) difficulté 15 aux PJ. Faites un test pour Valandir Linwëlin, qui est présent. Un test réussi permet d'apercevoir au détour d'une ruelle un personnage encapuchonné, portant un gros sac, qui voit les PJ et qui part en courant. Il porte des bottes en écailles bleutées.

Il s'agit d'un leurre mis en place par Lenwë au cas où des étrangers arriveraient chez lui. Le gamin qui porte ses bottes court vite et il est très agile. Il faut qu'un personnage réussisse deux tests consécutifs de DEX difficulté 18 pour le rattraper dans le labyrinthe des passerelles, cordages et autres terrasses sous la canopée riche de la forêt.

Au moment où un ou plusieurs PJ partent derrière le faux Lenwë, un test de SAG (Perception) difficulté 20 permet de voir une ombre passer à la terrasse d'un logement. Il s'agit de l'habitation de Lenwë, Valandir pourra le confirmer. Il s'agit du véritable Lenwë qui est en train de rassembler ses dernières affaires chez lui avant de partir. Il sort par la terrasse à l'arrière de chez lui une minute plus tard (Sagesse (perception) difficulté 15). Si tous les PJ sont à la poursuite du faux, Valandir est resté sur place et remarque Lenwë en train de s'échapper. Il appelle alors les PJ. Il faut réussir à nouveau deux tests de DEX consécutifs (Difficulté 18) pour le rattraper. Selon les résultats de vos PJ, mettez en scène la poursuite comme dans les films d'action (une glissade, des passants bousculés ou, au contraire, un saut spectaculaire, un ou deux appuis sur des murs). Amusez-vous.

Une fois pris, Lenwë ne résiste pas. S'il sait exactement pourquoi on vient le chercher, il ne sait pas qui vient le chercher. La première chose qu'il demande, c'est : « *Vous travaillez pour qui ?* » Lenwë est prêt à se mettre à table. Il a peur de Gloronfindel. Il veut bien témoigner, mais exige une protection jusqu'au procès et veut une perspective après le procès. Si les PJ lui font part de la proposition de Valandir, il accepte. Si les PJ lui font une offre similaire (pour pouvoir faire tomber Valandir et ne pas respecter leur parole), il accepte aussi. Il raconte tout ce qu'il sait et annonce qu'il va témoigner au procès. Il connaît tous les détails.

L'attaque des drows

Après la capture de Lenwë, les PJ vont probablement avertir Tinsirith qu'ils possèdent le témoin-clé qui va faire basculer le procès. Tinsirith va alors devoir annoncer à la cour son intention d'appeler Lenwë à la barre, comme c'est la procédure. L'affaire est alors publique. Les drows, qui possèdent des informateurs à la capitale (qui ne savent pas qu'ils travaillent pour les elfes noirs, tout comme Glorofindel, mais qui acceptent des faveurs et des richesses sans trop chercher à savoir d'où elles

viennent), vont comprendre alors que, si Lenwë témoigne, le procès est perdu et leur plan ruiné.

Entre cette annonce et le témoignage de Lenwë au procès, au moment et dans le lieu qui vous paraît le plus opportun ou le plus dramatique (en plein jour, sur les marches du grand temple de la justice, de nuit chez Tinsirith ou là où dorment les PJ et le témoin), trois assassins drows vont tenter de tuer le témoin-clé des PJ et de Tinsirith. Après s'être donné autant de mal pour l'attraper, les PJ devraient être vraiment sur leur garde et ne pas le quitter d'une semelle. Sinon, c'est exactement ce que Tinsirith demandera aux PJ.

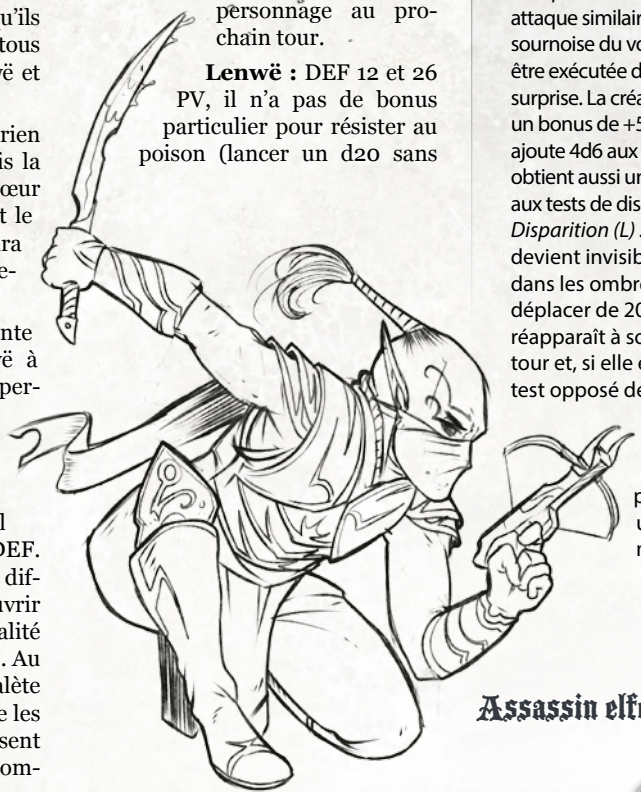
L'attaque des drows sera violente et ciblera en priorité Lenwë. Si les PJ leur laissent l'occasion de le tuer, ils ne la rateront pas. Sinon, les drows passeront à l'attaque du mieux qu'ils le peuvent et tenteront de tuer tous ceux qui se dressent entre Lenwë et eux.

Les assassins ne possèdent rien sur eux de compromettant. Mais la seule présence d'elfes noirs au cœur de Syndoril mettra en émoi tout le Royaume. La fin du procès aura lieu dans une ambiance terriblement dramatique.

Tactique : Un des elfes noirs tente de tirer à l'arbalète sur Lenwë à une distance de 20 mètres. Un personnage qui réussit un test de SAG (perception) difficulté 20 peut le repérer à temps et cela a deux conséquences. S'il crie, Lenwë n'est pas surpris et il ne subit pas le malus de -5 en DEF. Si le PJ réussit un test de DEX difficulté 15, il peut pousser ou couvrir Lenwë et le drow subit une pénalité de -5 en attaque (cible à couvert). Au tour suivant, le porteur d'arbalète passe dans les ombres tandis que les deux autres assassins apparaissent au contact de Lenwë pour accomplir leur mission. Ils continuent leur petit manège ainsi, un tour sur deux (tous les 2 tours, l'arbalétrier change de position), apparaissant et disparaissant pour réaliser des attaques mortelles. Les deux elfes noirs au contact n'emploient du poison qu'au premier tour de combat, contrairement à l'arbalète qui tire un nouveau carreau empoisonné à chaque attaque.

S'interposer : Si les PJ veulent à tout prix protéger Lenwë, il va falloir se sacrifier ! Une fois par tour, lorsque Lenwë est victime d'une attaque réussie, un personnage à son contact peut choisir de subir les DM à sa place en réussissant un test de DEX de difficulté égale au test d'attaque de l'elfe noir. Cela correspond à une action de mouvement qui sera déduite des actions du personnage au prochain tour.

Lenwë : DEF 12 et 26 PV, il n'a pas de bonus particulier pour résister au poison (lancer un d20 sans



Assassin elfe noir

Assassin elfe noir

NC 4, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +2* **CHA** +0

DEF 16 **PV** 21 **Init** 23

Épée courte +7 **DM** 1d6+poison
Arbalète légère (30 mètres) +7 **DM** 2d4+ poison

Poison : Lors de la première attaque réussie par l'assassin, la cible doit faire un test de CON difficulté 14 ou subir 4d6 DM et être *Affaiblie* pour le reste du combat. En cas de réussite, elle subit seulement la moitié des DM et elle n'est pas *Affaiblie*.

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute 4d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.
Disparition (L) : La créature devient invisible (passage dans les ombres) et peut se déplacer de 20 mètres. Elle réapparaît à son prochain tour et, si elle emporte un test opposé de discrétion (DEX) contre la SAG de sa cible, elle peut effectuer une Attaque mortelle.

Eleas Glorofindel



bonus). S'il tombe à 0 PV, il n'est pas encore mort, mais un elfe noir au contact abandonne tout autre projet pour tenter de l'achever à sa prochaine action. Il réussit automatiquement si personne ne protège le corps. Protéger le corps de Lenwë est une action de mouvement (à déduire du prochain tour du personnage) et demande de réussir un test d'attaque opposé contre le drow. Plusieurs personnages peuvent tenter l'action successivement ou *se concerter* (voir règles de *CO Fantasy* p.71).

Fuir : Une des tactiques les plus efficaces contre les assassins reste la retraite ou la fuite afin de les obliger à poursuivre leur cible. En effet, leur pouvoir de disparition leur permet seulement de se déplacer de 20 mètres et l'attaque mortelle est une action limitée. Cela oblige alors les drows à combattre de façon plus ordinaire. Leur force réside dans la surprise et ce type de confrontation les mène très rapidement à leur perte.

Silth, traître comme son oncle

S'ils ont pris la peine de discuter avec le capitaine Valendor au moment de leur passage sur le front en Thuléa, ils peuvent savoir que Silth Glorofindel, le neveu d'Eléas Gloronfindel, est celui qui coordonnait les forces de réserves des avant-postes au moment de l'offensive orque. C'est une information dont personne ne dispose en Syndoril. Les PJ ont également pu trouver dans la tente des shamans des Crocs-Brisés la carte des défenses de Thuléa écrite de sa main. Si les PJ ont tenté de le rencontrer à un moment où à un autre, ils ont pu sentir son trouble profond. S'il est officiellement convoqué au tribunal pour le procès, il est coincé. Rongé par le stress et le remord, il avouera la vérité de ses péchés. Il a favorisé l'invasion des orques. Et pourquoi ? Parce qu'on lui a fait miroiter un poste de général une fois cette affaire terminée. Silth sait très bien que son oncle est derrière tout cela, mais ce dernier a eu la prudence de ne jamais dire les choses directement et clairement à son neveu. Comme ça, Silth n'a pas à mentir. Il prétend – *et c'est la vérité* – avoir échangé avec un correspondant (Lenwë Anwarünya, l'âme damné de son oncle) dont il ne connaît pas l'identité. Malgré tout, son témoignage porte un coup terrible à Glorofindel.

Le procès

Utilisez le procès en toile de fond de l'enquête des PJ. À chaque fois que les PJ viennent prendre des nouvelles de Tinsirith, en personne ou par l'intermédiaire de l'intendant de la maison d'Islen, faites monter la pression. « *Les choses ne se présentent pas très bien.* » « *Glorofindel est un orateur redoutable.* » « *Je tisse un faisceau d'indice, ma version des faits est cohérente, mais il me manque une preuve irréfutable.* » « *L'accusation est tellement grave que la cour ne tranchera en ma faveur que si mon accusation est impeccable.* » « *C'est fini, si demain vous n'avez rien de plus solide, je vais perdre, Glorofindel va prendre la tête du gouvernement provisoire et je risque l'exil. Peut être la mort.* » Faites monter la pression sur les PJ

pour qu'ils délivrent Lenwë au dernier moment, juste avant le verdict final. La piste à suivre est suffisamment semée d'embûches que les rebondissements, dans un contexte à haute pression vis-à-vis du temps, produisent un effet stressant sur vos joueurs. C'est le but recherché par cette enquête à tiroir.

À la fin de l'enquête, libre à vous de faire assister les PJ à la dernière séance, celle où témoigne Lenwë. Si c'est votre style de jeu et que vous aimez le roleplay, vous pouvez même appeler les PJ à la barre, un fait exceptionnel pour des non-haut elfes dans un procès d'une telle ampleur. Si ce n'est pas votre style, prétextez que seuls les hauts elfes peuvent témoigner contre un membre du Haut Conseil.

Le temple de la justice repose dans un niveau supérieur de l'Arbre-Cœur. Il s'agit d'une grande salle très haute de plafond dont les murs ont été peu ouvragés, laissés à nu, envahis d'une végétation dense. La nature représente le symbole parfait de l'équilibre et la volonté de la justice elfe est de respecter au maximum cette balance naturelle des choses. Une grande estrade meuble le fond de la salle avec la présence de la cour. Les sujets de sa majesté sont libres de venir assister aux débats et au verdict.

Échec

Si les PJ n'ont rien amené au procès, ni témoin, ni otage retenu par les Crocs-Brisés, ni Silth Glorofindel, ni Lewnë, il s'agit d'un fiasco total. Voici le verdict.

« *La grande cour de son altesse Royale du temple de la Justice de Syndoril, la Lumineuse, la magnifique, l'unique, a tranché. L'accusation du Seigneur Tinsirith d'Islen a été d'une légèreté inacceptable. La gravité de ses affirmations face à la pauvreté de son argumentaire et des preuves présentées n'ont contribué qu'à jeter le trouble sur une période déjà extrêmement difficile pour notre Royaume. Par son accusation contre le Seigneur Eléas Glorofindel, le Haut-Conseiller d'Islen promettait de fait à ce dernier la peine capitale. Notre loi est dure, mais c'est la loi. On ne porte pas ce genre d'accusation au plus haut sommet de l'état ainsi. Nous déclarons en ce jour, devant cette assemblée, que Tinsirith d'Islen, grand Seigneur de Syndoril, membre du Haut Conseil des douze, citoyen d'honneur de sa Majesté, est soumis à la peine capitale, par ingestion du sang de l'Arbre-Mort. Le condamné dispose d'une lune pour faire ses adieux et préparer son départ avant le dernier baiser.* »

Que va-t-il se passer en Haute-sylve ? : Une catastrophe. Naélwë est terrassée. C'est un calvaire pour ses proches. Sa maison est disgraciée et envoyée en exil. Glorofindel fait voter la constitution d'un gouvernement provisoire dont il prend la tête. Les drows ont parfaitement manœuvré et les PJ ont été incapables de déjouer leurs plans. On conseille à ces derniers de vite quitter la Haute-sylve, car ils ne sont absolument pas les bienvenus.

Les personnages ont l'occasion de rencontrer Tinsirith une dernière fois. L'elfe adopte une attitude fière et digne. Il refuse de s'apitoyer sur son propre sort ou de songer à y échapper, l'honneur de sa lignée en dépend. En revanche, il supplie les PJ de lutter contre l'ennemi qu'ils viennent d'identifier et de poursuivre

la quête de l'Einistar en mémoire de son sacrifice.

Échec partiel

Si les PJ n'ont ramené que les otages, Tinsirith perd le procès mais pas la vie. Voici le verdict.

« La grande cour de son altesse Royale du temple de la Justice de Syndoril, la Lumineuse, la magnifique, l'unique, a tranché. L'accusation du Seigneur Tinsirith d'Islen n'est pas convaincante. Il est évident qu'il y a eu une tentative de pression exercée sur le conseil, mais, en l'état, rien n'indique que l'accusé soit plus en cause dans ces enlèvements que l'accusateur lui-même. Ce procès n'a contribué en rien à ramener le calme alors que la période est déjà extrêmement difficile pour notre Royaume. Par son accusation contre le Seigneur Eléas Glorofindel, le Haut-Conseiller l'a exposé à une sanction très sévère. Notre loi est dure, mais c'est la loi et il doit la subir aujourd'hui. On ne porte pas ce genre d'accusation au plus haut sommet de l'état ainsi. Nous déclarons en ce jour, devant cette assemblée, que le Seigneur Tinsirith d'Islen est soumis à l'exil. Il n'est plus le bienvenu en Hautesylve, ni même citoyen de l'Arbre-Cœur, sous peine de mort. Sa charge de Haut-Conseiller reste à la maison d'Islen qui devra se choisir dans les plus brefs délais un nouveau représentant. »

Que va-t-il se passer en Hautesylve ? : Tinsirith est dévasté. Sa maison également. Glorofindel fait voter la constitution d'un gouvernement provisoire dont il prend la tête. Les drows ont parfaitement manœuvré et les PJ ont été incapables de déjouer leurs plans. On conseille à ces derniers de ne pas trop s'attarder en Hautesylve, car ils ne sont absolument plus les bienvenus. Tinsirith remercie les PJ de leurs efforts en leur offrant chacun deux feuilles de racine de Mandragore femelle (voir marge p176. Il leur souhaite bonne chance dans leur quête et va se faire oublier un moment avant de rejoindre la clandestinité.

Le sang de l'Arbre-Mort

L'Arbre-Mort est un If géant, sa sève toxique permet de fabriquer un poison létal appelé Sang de l'Arbre-Mort. Il est utilisé pour la peine capitale. L'elfe est alors enterré au pied de l'arbre.

Réussite partielle

Si les PJ ont ramené les otages et fait convoquer Silth Glorofindel, la cour demande une enquête complémentaire et repousse son jugement. Voici le verdict.

« La grande cour de son altesse Royale du temple de la Justice de Syndoril, la Lumineuse, la magnifique, l'unique, exceptionnellement, n'a pas tranché. L'accusation du Seigneur Tinsirith d'Islen n'est pas suffisante pour établir de façon incontestable la culpabilité du Seigneur Eléas Glorofindel. Elle ne discrédite pas non plus l'accusation. La cour demande donc une suspension du jugement le temps d'une enquête complémentaire. Le témoignage de Silth Glorofindel, le neveu de l'accusé, porte des éléments extrêmement graves à notre connaissance. Avant toute décision, il convient de tirer au clair et de comprendre tous les enjeux de la traîtrise qui a blessé notre Royaume. Toutes les personnes citées au cours de l'affaire doivent rester à la disposition totale

des enquêteurs que la cour dépêche ce jour. »

Que va-t-il se passer en Hautesylve ? : La révélation de la traîtrise de Silth Glorofindel va faire bouger l'armée. Rapidement, la contre-offensive va s'organiser et la Thuléa va être reprise aux orques dans les mois à venir par des forces organisées, regonflées et extrêmement déterminées. Les informations ramenées par les PJ ont été très utiles à l'état major. L'enquête complémentaire suit son cours et aucune décision politique n'est prise. La convocation du Haut Conseil a été annulée et le sort de Silth est suspendu au résultat de l'enquête complémentaire. On remercie chaudement les PJ pour leur rôle dans cette affaire. Tinsirith est un peu déçu de ne pas avoir pu révéler la traîtrise de Glorofindel, mais le pire est évité. Il souhaite très chaleureusement bonne chance aux PJ dans leur quête à venir. Il se tient à leur entière disposition dans le futur. Pour les encourager, il leur donne à chacun trois feuilles de racine de Mandragore femelle ainsi qu'une cape et des bottes elfiques (cet ensemble confère un bonus de +5 à tous les tests de discrétion (DEX)).

Réussite totale

Si les PJ ont réussi à faire témoigner Lenwë, il s'agit d'une réussite totale. Voici le verdict.

« La grande cour de son altesse Royale du temple de la Justice de Syndoril, la Lumineuse, la magnifique, l'unique, a tranché. L'accusation du Seigneur Tinsirith d'Islen contre Seigneur Eléas Glorofindel est d'une gravité absolue. Et devant les éléments présentés devant cette cour, force est de constater que l'inconcevable est malheureusement vrai. Le témoignage de Lenwë Anwarünya est accablant, les preuves suffisantes. Nous déclarons en ce jour, devant cette assemblée, qu'Eléas Gloronfindel, grand Seigneur de Syndoril, membre du Haut Conseil des douze, citoyen d'honneur de sa Majesté, est reconnu coupable des crimes avancés par l'accusation. Haute traîtrise, complot contre la couronne, intelligence avec l'ennemi, parjure. Il est donc soumis à la peine capitale, par ingestion du sang de l'Arbre-Mort. Devant la vilenie totale du condamné, exceptionnellement, la garde va l'escorter directement en cellule où il disposera d'une journée pour mettre en ordre ses affaires et faire ses adieux aux siens. Il sera conduit ensuite à son dernier baiser. »

Que va-t-il se passer en Hautesylve ? : C'est comme si un immense nuage noir, qui pesait jusqu'alors sur la Hautesylve, venait de s'évaporer. La capitale entière, d'abord sous le choc de l'accusation, se ressaisit rapidement. Une énergie et une détermination incroyable s'élèvent, les citoyens se mobilisent. L'armée se met en ordre de bataille, le Royaume entier se mobilise derrière la Reine, qui fait sa première apparition au grand balcon de l'Arbre-Cœur depuis des décennies. Elle remercie chaleureusement son cousin (les PJ ne le savaient pas !!) le courageux chevalier Tinsirith d'Islen, seul contre tous, qui devient un héros national, le sauveur du Royaume, ainsi que ses courageux compagnons (les PJ). Les héros de Clairval bénéficient d'une reconnaissance éternelle à Syndoril. En deux mois, l'armée elfique balaye la fange orque de Thuléa et se tient sur le pied de guerre. Tinisirith n'entend pas en rester là et compte bien aider les peuples alentours face à leurs ennemis communs.

Avant cela, Tinsirith encourage les PJ à poursuivre leur quête après quelques jours de repos bien mérité. Avant de partir, il va offrir à chacun trois feuilles de racine de Mandragore femelle ainsi qu'une cape et des bottes d'elfe (voir ci-dessus). De plus, le Haut Conseil des Douze les convoque lors d'une assemblée exceptionnelle pour leur remettre un bracelet taillé dans le tronc de l'Arbre-Cœur, un signe que tout elfe reconnaîtra comme la plus haute distinction elfique : les PJ sont devenus des Gardiens de l'Arbre sacré. Enfin, le conseil demande au groupe s'il y a un objet magique de facture elfique qui pourrait les aider au cours de leur noble entreprise. Aux PJ de se mettre d'accord, mais une épée elfique (+2, permet d'utiliser le bonus de DEX en attaque ou aux DM), une armure +2, un arc +2, un anneau +2, ou tout autre objet magique « *normal* » est tout à fait envisageable.

Suite

Les personnages peuvent enfin partir à la recherche des Indécis, les elfes qui résident dans la Forêt Sombre, comme cela leur a été indiqué par Gwendolyn lorsqu'elle a décodé la signification de la prophétie. Mais auparavant, ils doivent prendre le temps de s'entraîner pour passer au niveau 8. Si la mission est un échec, ils doivent pour cela rejoindre les Marches du Piémont et se débrouiller par eux-mêmes. S'ils ont réussi, ils peuvent bénéficier de l'aide des meilleurs experts parmi les elfes (comme Œil d'Aigle). Pour marquer le coup, vous pourriez même augmenter légèrement le bonus d'une capacité acquise à cette occasion. Les elfes ne sont-ils pas les créatures les plus expérimentées et les plus sages parmi les races humanoïdes ? Par exemple une capacité de tir ou un nouveau sort pourrait faire un point de DM de plus que les règles ne le prévoient... C'est un bonus mineur, mais une exception aux règles est un événement marquant !

Voie de prestige

Le passage au niveau 8 marque aussi l'accès aux Voies de prestige. Choisir une Voie de prestige n'est pas une obligation. Le plus souvent, la Voie doit venir naturellement prolonger la façon dont le personnage a été joué, la Voie de prestige spécialisée est alors la plus indiquée. Exceptionnellement, elle peut marquer un virage important dans une carrière : rejoindre un ordre, trouver la foi, etc. Ainsi, l'ensemble des Voies présentées dans les règles de *CO Fantasy* ne sont que des exemples, au mieux

des suggestions. Seul le MJ est habilité à déterminer quelles seront les Voies auxquelles chaque personnage peut avoir accès en fonction des événements et du cadre de la campagne, mais aussi de l'interprétation du personnage jusque là.

Nous vous proposons d'inciter vos joueurs à développer des personnages parfaitement dans le ton de la campagne : la lutte contre les humanoïdes (orques, géants, elfes noirs) et de longues excursions dans des contrées sauvages et hostiles. Ainsi, autorisez chaque personnage à accéder à la Voie du traqueur (Voie de rôdeur) à coût normal. Exceptionnellement, les capacités de cette Voie de prestige peuvent êtres acquises à un coût de un point pour les rangs 1 et 2. Toutefois la Voie est soumise à une limitation : le joueur ne choisit pas ses ennemis jurés : sa liste est limitée aux orques, aux géants ou aux elfes noirs pour la durée de la campagne.

Si deux personnages choisissent cette Voie, l'un d'eux pourra remplacer *Embuscade* par *Traquenard* (rang 2, Voie de l'escarmouche) ou par *Chance insolente* (*CO Fantasy* p.141).

Rien n'oblige un personnage à choisir sa Voie de prestige dès le niveau 8. Un rôdeur ou un druide auront l'occasion d'accéder à une Voie de prestige spécifique à cette campagne dans le scénario 9 (voir p299).

Pacifistes

La campagne d'Anathazerïn est de type héroïque et son thème est la guerre contre de puissants humanoïdes. Les Voies de prestige à vocation guerrière sont donc à privilégier : d'une part, elles sont totalement logiques par rapport à ce que vivent les personnages et, d'autre part, elles sont adaptées pour triompher du challenge proposé. Si vos joueurs insistent pour choisir des Voies plus subtiles, il vous faudra peut-être revoir à la baisse certaines rencontres ou encore être plus généreux en termes d'objets magiques (augmenter légèrement la puissance des objets trouvés est une solution simple).



Scénario 8
La Bataille de Fleck

« Quitte à crever, je ne vais pas attendre que ces orques me débusquent comme un renard dans son terrier ! » La voix du baron Lothar de Bois-Ardent est pareille au fracas d'un chariot lancé à pleine vitesse sur les pavés. *« Je vais vous dire mon plan : finir mes meilleurs tonneaux, charger dans le tas et vomir à la gueule de la grande faucheuse quand elle viendra pour moi ! »* « Le village peut tenir », répète pour la cinquième fois le Chevalier Guillaume de la Marche, armure et cheveux d'or. *« Il faut continuer les fortifications. Vous avez d'autres idées ? »*



La Bataille de Fleck

Anathazerïn
Scénario 8

En quelques mots...

Les personnages doivent dénicher la Vallée de l'Amertume et, pour cela, il leur faut solliciter l'aide d'une tribu d'elfes nommés les Indécis. Durant leur périple, ils découvrent la capitale du Piémont, puis passent par Salant où les autorités leur confient la garde d'un convoi d'armes en partance pour le village de Fleck. Les PJ seront sollicités pour participer à la défense lors d'une bataille décisive pour l'avenir des Marches. Puis, on leur demandera de s'introduire dans le quartier général de l'armée ennemie qui s'est installée là où vivent les Indécis.

Fiche technique

TYPE • Combat de masse/ Dungeon Crawling
PJ • 4 personnages de niveau 8
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★☆☆
INVESTIGATION ☆☆☆

Un peu de contexte

Les **Marches du Piémont** forment la nation centrale des terres d'Osgild, le passage obligé de tout commerce transitant d'Est en Ouest. Le pays tire son nom de sa capitale, située stratégiquement entre les chaînes de montagnes qui coupent le continent en deux. La cité fortifiée de **Piémont** est construite sur un promontoire rocheux du versant Sud des Serres du Monde, où elle profite d'un bel ensoleillement. Ses hautes murailles blanches dominent la plaine en aval et rien n'échappe à la vue de ses sentinelles. Seulement soixante kilomètres de champs séparent les contreforts des deux titans de pierre aux têtes couronnées de neiges éternelles.

La **Mer des Roseaux** ferme la frontière orientale (Est) du pays, mais la plus grande partie de cette étendue d'eau n'est pas navigable. Elle est envahie des plantes qui lui donnent son nom et deux immenses marais bordent les côtes du Piémont. Au nord, le **Noir marais** est le plus inhospitalier. Son sol est constitué d'une tourbe sombre qui émet des gaz inflammables et il est envahi de brume en permanence. Le village de **Fleck**, coincé entre les Serres du Monde, la Forêt Sombre et le Noir marais, assure le commerce vers le **pays de Dorn** et la **baronnie de Bordant**. Plus au Sud, le **Blanc marais** permet de produire un sel qui fait la richesse de la ville de **Salant**. La cité de **Port-Libre** est le seul port des Marches du Piémont et est surtout son véritable poumon commercial. Bien que rattachée aux marches, elle jouit d'une franchise qui lui confère une certaine autonomie en matière de taxes et de commerce. Située à la jonction des deux marais, la cité est installée au bout d'une longue bande de terre qui lui permet d'accéder aux eaux libres. Elle est construite sur l'eau et réputée pour ses canaux nauséabonds.

Plus bas, **Maduk** est le grenier à blé des marches, la dernière cité d'importance avant les dangers du Sud. La ville garnison de **Synis** veille sur le **Mur de Kelt** à la frontière avec le **Kathang**. La **Montagne de Feu** est en réalité une succession de plusieurs volcans actifs. Leurs violentes et imprévisibles explosions ont mis un terme à toutes les tentatives de construction d'un second port au profit des Marches.

La Forêt Sombre est la plus vaste de toutes les étendues boisées des terres d'Osgild. Cette épaisse forêt de conifères est trop sombre au goût de la plupart des elfes, en revanche elle abrite des créatures dangereuses et des malédictions issues d'un ténébreux passé. Le puissant Roi-sorcier dont le siège de pouvoir était établi à **Tor-Angul** domina toute la région de la mer des Roseaux pendant des siècles. Seuls les plus érudits savent que la guerre contre cette entité et sa défaite provoqua le cataclysme qui marqua le début du troisième cycle du calendrier elfique (7064 AM). Bien qu'il ne reste que quelques ruines de pierre rongées par le temps disséminées dans la forêt, certaines magies maléfiques sont encore à l'œuvre malgré les millénaires...

I- Voyage

Après le procès de Tinsirith et Glorofindel, quelle qu'en ait été l'issue, les PJ ont décidé de partir à la recherche des Jardins de l'Amertume dont parle la prophétie. Pour trouver ce lieu perdu dans l'immensité de la

forêt, Naélwë, la compagne du chevalier d'Islen, pense que les personnages doivent entrer en contact avec les Indécis. Ce nom fut donné à une faction d'elfes qui refusa de prendre parti lors de la guerre entre elfes et nains. Les elfes de la forêt maudite avaient toujours été des êtres à part, une tribu avec la peau plus sombre, installée au pied des Serres du Monde dans un endroit appelé la Vallée de Duïn. Selon Naélwë, les gens de Fleck savent certainement pas mal de choses sur la Forêt Sombre et sur les elfes de la Vallée de Duïn. Si elle se trompe, le groupe devra fouiller la forêt jusqu'à trouver cette vallée !

Si les PJ empruntent la route, le voyage jusqu'à Piémont (Bonlieu-Piémont : 5 jours), puis vers Salant (Piémont-Salant : 6 jours) se passe sans encombre. C'est à la ville du sel que l'aventure démarre réellement. Toutefois, une halte dans la capitale des Marches reste un événement en soi. La cité recèle ses propres dangers et, si le MJ le souhaite, il peut facilement trouver à intercaler un scénario indépendant à base d'intrigues et d'enquêtes dans la trame de la campagne.

Piémont

Piémont est à la hauteur de ce qu'un voyageur est en droit d'attendre d'une capitale. Juchée sur un promontoire au pied duquel coulent les eaux tumultueuses de la Douvre, la cité est protégée par une triple enceinte concentrique sur trois quarts de sa périphérie. Le dernier quart est adossé à un éperon rocheux qui supporte la tour du Margrave. Ce donjon, à la fois monumental et gracieux, est tout ce qu'il reste d'un édifice de défense encore plus imposant qui barrait toute la plaine. Presque tous ici ont oublié son origine, mais le Margrave et quelques sages savent encore que la Muraille Blanche protégeait jadis les peuples anciens des forces maléfiques du Roi-sorcier de Tor-Angul. Son architecture est typique de la période où elfes et nains coopéraient : à la fois gracieuse et massive. La tour abrite une garnison de chevaliers de la Marche et le Margrave y loge avec toute sa famille. Le **Margrave Uther Anthrédal du Piémont** gouverne la cité par l'intermédiaire du **Grand Chancelier Edwald**.

Piémont compte plus de 60 000 habitants, dont environ 10 % de nains. Cette vaste cité est un monde en soi et certains de ses citoyens y naissent, vivent et meurent sans jamais en avoir franchi les portes. Auberges et tavernes sont légion, pour tous les goûts et toutes les bourses. Les PJ peuvent en profiter pour s'équiper ou revendre du matériel exotique, voire magique (limite monétaire 4 000 po).

Salant

Salant est une ville commerciale située au bord du Blanc marais, dont elle tire nombre de ressources, en particulier du sel. La ville a également développé une industrie de vannerie à partir des roseaux. Enfin, elle est connue pour son bagne, situé hors des murs, le seul des Marches. La récolte des matières premières, sel et roseaux, est en grande partie assurée par les forçats. Salant est une ville très calme et la criminalité y est basse. Il est vrai qu'aucune personne censée n'aurait envie de se retrouver au bagne pour aller affronter les dangers du marais. D'autant plus qu'elle est dirigée d'une main de fer par le Haut Prêtre Nicolaï Nicholsen, grand prêtre de Tyriolith (dieu du Combat contre le Chaos et du Feu purificateur), une religion du bien et de la loi pas forcément réputée pour sa finesse et sa tolérance.

La Guerre, en Marches

Les armées maléfiques qui ont envahi le pays de Dorn s'infiltrent à présent le long de la façade Ouest de la Forêt Sombre, au pied des Serres du Monde. Ce n'est pas la forêt maudite qui intéresse les forces du mal, mais la ville de Fleck. Fermer la porte du Nord n'est qu'une première étape, l'armée projette de conquérir Salant afin d'isoler Port-Libre. Cela aurait pour effet d'asphyxier le commerce des deux grandes nations en coupant l'unique accès du Piémont à la mer.



Nicolaï

Les faubourgs : Depuis quelques mois, Salant possède une autre particularité. Un grand nombre de réfugiés est arrivé du pays de Dorn, fuyant devant l'avancée de l'armée des humanoïdes. Nombre d'entre eux ont péri en traversant la Forêt Sombre, elle aussi contrôlée par l'envahisseur. Ils n'ont pas voulu rester à Fleck, trop près de la lisière de la terrible forêt et ils ont poursuivi leur route pour enfin s'arrêter à Salant, affamés et épuisés. Si les citoyens de Salant ont accueillis les premiers arrivants de bon cœur, leur nombre croissant pose des problèmes. Toutes ces bouches à nourrir créent des tensions. Pour ne rien arranger, le Margrave a prononcé un édit leur interdisant de se rendre à Piémont. Certains sont partis pour Port-libre (où les marchands d'esclaves se frottent les mains), d'autres pour Maduk (pour travailler durement dans les champs), mais une partie d'entre eux campe aux abords de la route de l'Ouest sous l'œil vigilant de quelques gardes. Ils conservent l'espoir qu'on les autorise prochainement à partir vers la capitale.

Scène de guerre : Lorsque les PJ arrivent par la route de Piémont, ils passent dans le campement de fortune : chariots brisés, tentes improvisées dans des couvertures, enfants faméliques et femmes au regard hagard qui errent entre les feux de camp. Les hommes jettent aux personnages des regards sombres, mais les femmes s'approchent et les supplient de leur donner un peu de nourriture ou d'argent « *pour nourrir les enfants* ». Si les PJ commencent à donner à une femme, cinq autres s'approchent, puis dix, puis cent, formant une véritable émeute. Les gens se bousculent et crient et les gardes sont obligés d'intervenir à grand coup de manche de lance pour calmer les esprits. Toutefois, cette bonne action n'est pas perdue, prenez-en note. Dans un prochain scénario (11, la traversée de Dorn), les PJ pourront accéder plus facilement à certains renseignements que seuls les réfugiés détiennent.

Réquisitionnés ! : Lorsque les PJ arrivent enfin en ville, une agitation certaine y règne. À leur auberge (La Table d'Erold, tenue par Erold lui-même), ils apprennent que des caravanes et des réfugiés provenant ou allant vers Fleck ont été attaqués par des Hommes-Lézards. La ville a envoyé son armée régulière et de nombreux mercenaires dans le marais pour régler leur compte aux sauriens. Tandis que cette campagne s'enlise, la ville de Fleck n'a pas reçu de soutien logistique depuis des semaines et le temps doit commencer à sembler long aux défenseurs des Marches. Comme il est impensable d'envoyer un convoi sans escorte, les autorités de la ville ont commencé à réquisitionner des hommes. Tandis

que l'aubergiste les informe de ces nouvelles, une troupe d'une douzaine de gardes de la ville fait irruption dans l'établissement et leur demande de les suivre. Ils sont conduits dans la salle du conseil de la ville, où une trentaine d'autres personnes d'allure aventureuse attendent déjà. Là, un garde leur demande leurs noms et professions, puis les invite à patienter. Après quelques minutes, un héraut annonce l'entrée du Haut Seigneur Nicolaï Nicholsen de Tyriolith.

L'homme qui entre dans la pièce est richement vêtu de soies rouges et oranges, lui donnant l'aspect d'une torche incandescente. C'est un homme d'une cinquantaine d'années portant une légère barbe aussi blanche que ses cheveux. Après avoir toisé l'assemblée, il s'assoit dans un grand fauteuil et fait signe à l'assistance de faire de même. Un garde lui apporte alors le registre des gens présents. Il le consulte rapidement et murmure quelques choses à l'oreille du garde. Celui-ci demande à tout le monde de quitter la salle, exception faite des PJ. En grommelant, les autres aventuriers présents quittent la pièce. Les héros sont désormais seuls avec le Haut Prêtre Nicolaï Nicholsen assisté de quelques gardes.

L'offre de Nicolaï : Sitôt le départ de la foule, Nicolaï prend la parole. Tout d'abord, il félicite les PJ pour avoir démantelé le réseau des faux monnayeurs. Il précise qu'il a reconnu leur nom dans le registre qui lui a été présenté et que, tout naturellement, son choix s'est porté sur des gens capables et honnêtes comme eux. Ensuite, il parle de choses et d'autres avec eux pendant quelques minutes, jusqu'au moment où un clerc entre dans la salle avec un parchemin qu'il tend au Haut Prêtre. Celui-ci le regarde brièvement, puis le tend au chef du groupe des PJ en disant qu'il est désormais temps de parler de ce qui les a amenés ici.

Le parchemin s'avère être une carte assez précise de la région entre Salant et Fleck (au MJ d'en faire une esquisse qu'il donnera aux joueurs). Les deux villes y sont bien repérées, ainsi que la seule voie carrossable les rejoignant.

Nicolaï explique enfin aux PJ pourquoi ils sont là. Il désire qu'ils conduisent une caravane de soutien logistique jusqu'à Fleck. Il s'agit de vivres, d'armures, d'armes et d'outils. Nicolaï insiste sur l'importance de cette caravane. Étant donnés les états de service des PJ, il a tout de suite pensé à eux. Ses propres troupes sont en effet occupées à pourchasser des Hommes-Lézards dans les marais.

C'est un voyage long d'une semaine. Il propose de payer 50 pa par personne avant le départ, puis 100 pa à l'arrivée, après livraison de la caravane au Chevalier Guillaume de la Marche, qui se trouve actuellement à Fleck et qui doit attendre son arrivée. Il est possible de négocier en plus une ou deux potions de soins auprès du prêtre.

Une fois l'accord conclu, Nicolaï invite les PJ à dîner. Il profite du repas pour répondre aux questions qu'ils pourraient avoir et leur confie une **lettre officielle** munie de son sceau à remettre aux autorités compétentes à leur arrivée à Fleck. La caravane sera composée de huit chariots tirés chacun par deux chevaux de traits. Quatre chariots transportent des armes et des armures, un autre des outils, et le reste des vivres. Chaque chariot sera conduit par deux cochers (NC 0) qui se relaieront. Les PJ seront à la tête d'une escorte de 25 hommes d'armes (NC ½) et 20 archers (NC ½) dirigés par le sergent Frebbin (NC 2). Tous

les détails techniques de l'expédition sont du ressort des PJ. Ce sont eux qui dirigent les opérations et les hommes de la caravane sont censés leur obéir.

Le temps de préparer leurs affaires et les PJ partent, deux jours après leur entrevue avec le Haut Prêtre de Tyriolith.

La route vers Fleck

Les deux premiers jours sont calmes, pas d'Hommes-Lézards en vue. Le troisième jour, le convoi franchit la rivière Lorale sur un pont fortement gardé par les soldats de Salant, deux douzaines d'hommes au total. Leur chef, le capitaine Jormund, discute un moment avec le sergent et les PJ.

Refuser l'offre

Les PJ devraient accepter parce que le trajet de la caravane est sur leur chemin et qu'il serait mal venu de refuser. Si, malgré tout, ils déclinent la proposition, le visage de Nicolaï change du tout au tout. De bonhomme et souriant, il devient dur et glacial comme l'acier du bourreau. Il les met en garde : « En temps de guerre, il n'y a pas de demi-mesure. Soit vous vous battez du coté des forces du bien, soit vous êtes le terreau dans lequel le mal creusera la nécropole de toute civilisation ! Et cela, je ne peux le tolérer… » S'ils s'entêtent, Nicolaï les laisse partir, mais faites bien comprendre aux PJ qu'ils ont frôlé une visite au bagne. Ils se sont fait un ennemi et, si les PJ repassent par là, ils feraient mieux de veiller à ne pas avoir le moindre ennui. Nicolaï serait impitoyable. Amarange pourrait profiter de cet état de fait, il lui serait facile de les faire accuser à sa place d'un crime qu'ils n'ont pas commis !

Le gros des soldats vient de partir une fois de plus en expédition dans le Noir marais à la poursuite d'une bande d'Homme-Lézards qui leur échappe depuis plusieurs jours. Si les PJ proposent leur aide, il refuse. Le convoi est prioritaire et il est hors de question de désobéir au Haut Seigneur Nicolaï.

Les jours suivants se suivent et se ressemblent. De nombreuses rivières descendent des Serres du Monde et traversent la plaine spongieuse avant d'aller former le Noir marais. Toutefois, sur ce terrain plat, elles sont plus larges que profondes et les chariots peuvent passer à gué. Dès le quatrième jour, la route longe le marais recouvert par la brume. Il est impossible de distinguer ce qui s'y cache et cela constitue une source constante de stress pour les soldats. Pourtant, aucun Homme-Lézard n'attaque le convoi, ce qui prouve que la tactique de Nicolaï est, au moins en partie, efficace.

Le château de Bois-Ardent : Le cinquième jour, arrivés à une croisée des chemins, les PJ aperçoivent un magnifique castel à flanc de montagne, à une trentaine de kilomètres vers l'ouest. Le sergent leur indique qu'il s'agit du château de Bois-Ardent, où vit la famille du baron qui possède ces terres. Ce qu'il ne sait pas, c'est que le baron est à ce moment-là à Fleck.

La bataille du pont de Douze

Le sixième jour, en fin d'après-midi, les PJ doivent franchir la rivière Donze, mais une barricade se dresse devant le pont. Il s'agit d'une position tenue par des orques. Ces humanoïdes font partie de l'armée qui assiège Fleck. Crochebras et Jihrna leur ont donné l'ordre de tuer tous ceux qui tenteraient de passer. Il est

assez évident de repérer les orques avant que le combat ne débute. La troupe ennemie se compose de 40 orques, 20 orques noirs et un shaman qui dirige le tout.

Vous avez deux solutions pour résoudre cette rencontre : utiliser les règles de combat habituelles ou utiliser les règles de combat de masse adaptée aux escarmouches (*CO Fantasy* p.186 et p.190 pour les escarmouches). Nous vous conseillons vivement la seconde. D'abord, par ce que gérer les attaques de cinquante orques est une tâche fastidieuse, ensuite, parce que cette rencontre simple n'est qu'un échauffement pour la grande bataille à venir. Un moyen de découvrir les règles du combat de masse sans douleur.

Sur le papier, les forces des orques sont plus puissantes, il va donc falloir que les PJ mouillent la chemise pour rééquilibrer les chances.

Forces de Salant

4 unités de 7 soldats (NC ½) de PU 1

3 unités d'archers (NC ½) de PU 1

PA (Héros) = **7**

Forces orques

6 unités de 7 orques (NC ½) de PU 1

3 unités d'orques noirs (NC 1) de PU 2

PA (Orques) = **12**

Tour de combat : À chaque tour, lancez un d6 de DM pour chacun des deux camps (voir *CO Fantasy* p.187). Chaque tour correspond à une dizaine de minutes de combat (car les forces en présence sont très modestes).

Rappel : Une armée ne peut pas infliger plus de DM que sa PA actuelle.

Intervention des PJ : À chaque fois qu'un PJ intervient pour relancer un dé de DM ou modifier le résultat d'un dé de 1 point, il subit 2d6 DM (la plus haute PU d'unité adverse). 2d4 s'il s'agit d'un profil de la famille des lanceurs de sort.

Tactiques : Si les PJ attaquent, les orques les attendent à l'abri de leur barricade et gagnent un bonus défensif de -1 aux DM subis. Si le convoi s'arrête et fait mine de faire demi-tour, ce sont les orques qui se ruent à l'attaquent. Si les PJ ont le temps d'organiser le convoi en cercle défensif (2 tests de CHA difficulté 15 pour commander les conducteurs de chariot paniqués), ce sont eux qui bénéficient du bonus défensif…

Narration : Pour chaque tour de bataille, le MJ doit improviser un petit résumé qu'il base sur les DM infligés à chaque camp et selon le niveau d'intervention des PJ.

Duel au sommet : Si un PJ le souhaite, il peut défier le shaman en combat singulier. Un seul personnage à la fois peut combattre le Shaman. Considérez que les autres PJ le couvrent, combattent les orques qui le protègent ou sont requis pour commander les soldats, ils ne peuvent pas les laisser se débrouiller seul. Si le personnage emporte son combat, appliquez les bonus prévus (+2/-2 à ce tour et +1/-1 au suivant). Si le PJ perd (il fuit ou il est réduit à 0 PV), ce sont les orques qui bénéficient d'un bonus de moral de +1 aux DM et en défense au tour suivant.

Issue de l'escarmouche : Si la PA des orques descend à 4 ou moins, les orques survivants fuient. Si la PA des forces des PJ tombe à 0, les personnages sont seuls pour terminer le combat… Réduisez le nombre d'orques proportionnellement à la PA qui reste à leurs forces et jouez le combat avec les règles ordinaires (par exemple une PA de 6 signifie qu'il reste la moitié de l'armée ennemie, soit 20 orques et 10 orques noirs).

Soldats orques (40)

NC ½

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée +2 **DM** 1d8+1

Orques noirs (15)

NC 1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
DEF 16 **PV** 15 **Init** 10

Cimeterre large +4 **DM** 1d8+3

Gal'Arhn, shaman orque

NC 3

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 17 **PV** 49 **Init** 10

Faux +6 **DM** 1d12+4
Attaque magique de feu (L) (30m) +7 **DM** 2d6+3

Peur (L) : Ce sort affecte une cible à une portée de 20 mètres. Elle doit réussir un test de SAG difficulté 12 ou être terrorisée. Au choix de la victime, elle reste sur place en se recroquevillant sur elle-même (état *Étourdi* : -5 en DEF et pas d'action) ou elle s'enfuit le plus loin possible du shaman pendant 1d6 tours.

Calcul des pertes alliées : Chaque point de PA perdu signifie la perte de 7 soldats.

Exemple : À la fin de l'escarmouche, au moment où les orques fuient, il ne reste que 3 points à la PA du camp des PJ. Chaque point de PA correspond, au choix, à une unité de soldats ou d'archers. Par exemple, 14 soldats et 7 archers ont survécu.

Arrivée à Fleck

Le dernier jour, les PJ peuvent distinguer de nombreux panaches de fumées en direction du Nord-Ouest. Il s'agit de fermes et d'un fortin qui finissent de brûler suite à l'assaut, la veille, des humanoïdes. Si un éclaireur va explorer la zone, il tombe rapidement sur les restes de la bataille. De nombreux corps sont entremêlés, humains, orques et kobolds sans distinction. Tous les corps ont été dépouillés. De nombreuses traces indiquent qu'une forte troupe d'humanoïdes, surtout des orques, est repartie vers le Nord dans la Forêt Sombre. Il n'y a aucun signe de survivants humains.

Le fortin était la demeure du Chevalier Jarn de Sombre Plaine qui se trouve actuellement à Fleck après avoir fui sa demeure pour tenter de mettre sa famille en sécurité.

Alors que le soir tombe, le groupe arrive en vue d'un village fortifié, Fleck. Visiblement, celui-ci a été attaqué récemment. Les gardes ouvrent les portes dès qu'ils entendent les PJ prononcer le nom de Nicolaï Nicholsen ou de Guillaume de la Marche. Une fois en sécurité, les PJ sont dirigés de suite vers l'auberge-relais du village (3).

II - Fleck

Fleck est un village d'environ 600 âmes situé à un kilomètre de la Forêt Sombre sur la route qui mène à la baronnie de Bordant. Le village s'est développé près d'une petite rivière, la Mire, suffisamment profonde pour qu'elle ne puisse pas être passée à gué. Fleck possède le seul pont permettant de la franchir.

Les habitants de Fleck sont essentiellement des paysans qui cultivent les terres alentours. Le village se trouve sur le fief administré par le baron de Bois-Ardent. Le village est dirigé par un chef de village, **Jorem Sombrebois**, désigné par le baron en personne. C'est à lui que revient la tâche d'organiser le marché de Fleck et d'entretenir le pont.

La plupart des habitations de Fleck sont en torchis et ont un toit de chaume. Seules quelques-unes sont faites en dur (pierre et bois) : l'auberge-relais (3), le grenier (5), le marché couvert (4), la baraque des gardes (2) et le beffroi (8). Les fortifications et les portes du village sont récentes.

1. Portes

Les portes du village sont récentes. Il s'agit de doubles portes de bois de trois mètres chacune qui peuvent être bloquées par une solide poutre de chêne (Solidité 50, RD 10). Elles sont flanquées de tourelles de 4 mètres de haut surmontées d'une plate-forme sur laquelle quatre hommes peuvent se tenir derrière un parapet (+5 en DEF). On y accède par des échelles de bois. Il n'est pas possible de passer directement du chemin de ronde (10) aux tourelles.

2. Baraque

C'est ici que vivent normalement les gardes du village, 5 fantassins et 5 archers. Ils ont été chassés de l'endroit qui sert désormais d'armurerie et d'infirmerie.

3. Relais auberge

Il s'agit d'un grand bâtiment de deux étages entourant une cour



intérieure. Le rez-de-chaussée est occupé par l'auberge en elle-même, diverses réserves et les appartements du propriétaire, Gérald Nicouros. Les chambres se trouvent au premier étage, ainsi que quelques suites. Guillaume de La Marche loge dans une d'elles. Des dortoirs collectifs et les appartements du personnel de l'auberge (une dizaine de personnes) se trouvent au dernier étage. L'auberge comporte une écurie et un enclos privé.

Les prix pratiqués sont très raisonnables pour une auberge de cette qualité. Cet endroit est très populaire chez les caravaniers, qui ne manquent pas de s'y arrêter. Les serveuses y sont jolies et le service impeccable.

4. Marché couvert

C'est une halle ouverte classique. Elle est normalement vide, mais sert actuellement de baraquement principal pour les troupes baronniales.

5. Grenier

C'est ici que le village entrepose ses récoltes en attendant de les vendre lors des jours de marché. Le bâtiment est en pierre et son toit est en tuile. C'est le seul du village.

6. Lavoir

Il est possible d'entrer dans le village en passant par là. Pour cela, il suffit de nager sous les fortifications sur quelques mètres. On aboutit alors dans le bassin principal du lavoir. Les défenseurs n'ont pas conscience de ce point faible dans leur défense. En revanche, les humanoïdes s'en sont rendu compte lors du dernier assaut.

7. Forgeron

C'est la maison de Vinker Frangepart, le forgeron du village. Il est capable de réaliser tout type de petites armes et de réparer outils, armes et armures. Il est actuellement très occupé à fabriquer des pointes de flèches et de lances.

8. Beffroi

Cette tour de pierre permet de voir à plusieurs kilomètres du village, dans toutes les directions. Un homme est toujours posté ici, de jour comme de nuit. Une cloche d'alarme se trouve là.

9. Mirador

Cet endroit a été construit récemment pour protéger la rivière. Le mirador s'élève à 6 mètres, bien au dessus du chemin de ronde (10). On y accède par une échelle. L'endroit est bien protégé par une palissade de bois +5 en DEF). De là, on voit parfaitement le cours de la rivière vers l'ouest. Jusqu'à cinq personnes peuvent s'y tenir.

10. Fortifications

Les fortifications de Fleck sont rudimentaires mais efficaces. Un fossé large de deux mètres a été creusé tout autour du village et inondé par la rivière. La terre déblayée a été utilisée comme remblai au niveau de la palissade de bois qui longe le fossé. Cette terre renforce la palissade tout en formant un chemin de ronde derrière celle-ci. Des pieux ont également été plantés dans l'eau et au bord de la fortification pour rendre leur escalade plus lente. La palissade ne fait que 2 m de hauteur, mais, comme le fossé fait près de 2 m de profondeur, les assaillants doivent grimper en tout 4 mètres sous le feu des défenseurs pour atteindre le haut de la palissade.

11. Rivière

La rivière possède un faible courant. Elle fait en moyenne deux mètres de profondeur. Il est facile d'y nager, mais elle est couverte par le mirador. Elle peut être traversée par des fantassins en deux tours.

12. Pont

Il s'agit d'un pont de pierre bien entretenu. Il est possible de se cacher dessous et d'accéder aux portes au Sud en étant assez discret.

La situation

Dès leur arrivée, les PJ sont dirigés vers l'auberge du village (3) pour y déposer leurs affaires. Ils y sont accueillis par Messire Robert de Bois Ardent, écuyer du très prestigieux Guillaume de la Marche. Robert parle au nom de son frère le baron et de celui des gens de sa famille, il accueille les PJ aussi bien que possible, les circonstances étant loin d'être idéales pour de telles civilités. Le relais est occupé par de nombreux hommes d'armes dont certains sont blessés.

S'ils s'enquièrent de la situation, Robert remercie les PJ de leur intérêt et, plutôt que de les embarrasser avec un discours qui sera certainement incomplet, il les enjoint d'assister à la réunion de l'état major de campagne qui aura lieu un peu plus

Francs tireurs

Tous les événements présentés à Fleck partent du principe que les PJ ont accepté la mission du Haut Seigneur Nicolaï. Si ce n'est pas le cas, ils ne sont pas invités à la réunion d'état-major. Lors de la bataille elle-même, ils peuvent se battre aux cotés des gens de Fleck, mais, n'étant pas habilités à donner des ordres, leur emprise sur le cours des événements sera moindre. Pour simuler cela, à chaque fois qu'un joueur souhaite relancer un dé lors de la résolution de la bataille, les DM répartis (ou pas) entre les personnages sont de 7d6 au lieu de 5d6

tard le soir même. En attendant, il les recommande auprès de l'aubergiste pour qu'il leur trouve de quoi dormir et manger (« *Des bras de plus ne se refusent pas !* », se dit-il). Quelques heures plus tard, la réunion de l'état major commence dans le hall principal du relais. Une grande table a été dressée. Diverses personnes se trouvent rassemblées autour. Bientôt, le baron Guilbert arrive, accompagné de Messire Robert et de Guillaume de la Marche. Puis la réunion commence.

Afin de présenter ses gens à l'illustre Guillaume, le Baron fait un rapide tour de présentation. Lorsqu'il arrive aux PJ, le baron marque un temps d'arrêt et son frère lui dit qu'il les a conviés à cette réunion, car ces étrangers lui semblent de confiance.

Après à ce tour de table, le baron dresse le bilan de la situation. Cela fait maintenant presque quatre semaines que des troupes humanoïdes ont fait irruption à la frontière. Au départ, il s'agissait surtout de raids de bandes d'orques de l'Épieu Sanglant, une tribu des Serres du Monde. Désormais, ces bandes se sont organisées en une véritable armée, sans doute renforcée par les troupes qui ont envahi le pays de Dorn. Sa taille peut être estimée à plus de 500 individus, son chef se nommerait Crochebras, une sorte de gigantesque créature difforme.

Depuis l'invasion du pays de Dorn par d'invraisemblables troupes de géants, ce qui n'a jamais été vu de mémoire d'homme, le village a été fortifié avec une palissade et un fossé et les villageois ont été entraînés au combat. La veille au soir, le village a été attaqué par une partie de la bande qui a rasé le fortin du chevalier Jarn. Apparemment, il s'agissait plutôt de tester les défenses que de réellement prendre le village. Heureusement pour les défenseurs, alors que la porte Nord allait céder sous la poussée des orques, des renforts sont arrivés de la Baronnie de Bordant en la personne de Sigmur, accompagné de quelques-uns de ses hommes, ce qui a forcé les orques à décrocher.

Les orques ont subi un revers, mais la situation reste toujours critique à Fleck, comme partout dans la baronnie. Les vassaux du baron hésitent

Tour de table

Baron Lothar de Bois-Ardent : Colosse affublé d'une énorme moustache. Le baron, rit, braille et mange pour trois. C'est un seigneur rude mais juste.

Chevalier Guillaume de la Marche : Illustre membre des Chevaliers des Marches, le personnage auquel les PJ doivent livrer la caravane. Guillaume est l'archétype du paladin : beau, musclé, courageux.

Chevalier Robert de Bois-Ardent : Écuyer de Guillaume et frère cadet du Baron. Chevalier niveau 3.

Chevalier Ordanis de Noir marais : Un des vassaux du baron.

Chevalier Jarn de Sombre Plaine : Vassal du baron, dont le fortin et les terres ont été saccagées par les orques.

Chevalier Sigmur de Bordant : Chevalier de la baronnie du Bordant (à l'Est de la Forêt Sombre) venu prêter main forte et chercher la gloire !

Père Marcus : Aumônier de la paroisse. Prêtre niveau 2.

Lieutenant Isatir : Homme de confiance du Haut prêtre Nicolaï envoyé depuis Salant. Guerrier niveau 4.

Jorem Sombrebois : Chef du village de Fleck. Guerrier niveau 2.

Olaf Gundarsen : Rôdeur local, éclaireur des Marches. Rôdeur niveau 4.



Le Baron Lothar de Bois-Ardent



Le Chevalier Guillaume de la Marche

à lui fournir des hommes, car leurs terres sont elles aussi menacées.

Actuellement, les forces de la baronnie ne savent pas où se trouve le campement des humanoïdes (quelque part dans la Forêt Sombre) et le baron ne peut donc rien tenter directement contre eux. Il se contente d'organiser des patrouilles pour être prévenu de leurs mouvements. La nouvelle lune approche et tous s'accordent à dire que c'est certainement ce moment que Crochebras choisira pour lancer son attaque. Il n'existe donc qu'une seule solution : attendre et se préparer.



Barahir

- Fausse monnaie : Pendant que tous participent à améliorer les défenses du village, le baron part à la recherche du Chevalier Anaran pour le convaincre d'envoyer du soutien à Fleck avant qu'il ne soit trop tard. Il compte aussi sur une compagnie de mercenaires de Xélys qu'il a engagé sur ses fonds propres et qui défend pour le moment le château de Bois-Ardent.

Le baron en profite pour placer un mot sur la fausse monnaie afin que les joueurs comprennent l'importance des événements auxquels ils ont participé :

« Satanés suceurs d'or, ils savent se battre, il faut bien le dire, mais leur loyauté est dans leur bourse ! La moitié d'entre eux sont repartis comme ils étaient venus à cause de ces rumeurs de fausses pièces. On avait bien besoin de ça… Je crois que certains de ceux qui sont restés l'on fait pour le plaisir de se battre. Leur chef, en particulier ! »

En effet, les mercenaires sont menés par un célèbre nain tueur de géant, Barahir Forge d'Acier. L'or l'intéresse, mais il semble que, pour cet allumé légèrement mystique, tuer des trolls ou des géants constitue sa véritable motivation. Il appelle ça son devoir divin, un fardeau imposé par sa petite voix (et voie aussi, d'ailleurs) intérieure. Une mission dont il s'acquitte avec joie et zèle. Lorsqu'il rencontre les PJ, Barahir les reconnaît immédiatement comme ses pairs, des aventuriers indépendants avec leurs propres motivations, et il se lie facilement d'amitié avec eux pour peu qu'ils trinquent ensemble.

N'hésitez pas à utiliser ce PNJ haut en couleur pendant les combats, il aide les PJ et peut leur sauver la mise. Qui sait, il pourrait mettre en fuite Crochebras lui-même.

Dans tous les cas, mettez en avant les fantastiques aptitudes et les techniques particulières de Barahir pour affronter les grandes créatures.

C'est l'occasion rêvée pour un guerrier, un barbare ou un nain de devenir un tueur de géant... (Voir *Épilogue*)

Lorsque les renforts arriveront, le nombre d'unités de mercenaires engagées dépendra de la réussite du scénario 5 - *Le pic d'Andalf*. Selon la durée pendant laquelle les PJ sont restés sous l'emprise d'Amarange à aider les bandits à fabriquer les fausses pièces, le nombre d'unités engagées varie :

3 mois ou moins : 4 unités

de 4 à 6 mois : 3 unités

de 7 à 9 mois : 2 unités

de 10 à 12 mois : 1 unité

plus de 12 mois : Barahir Forge d'Acier est venu seul avec son courage !

Que font les PJ ? Les personnages sont des combattants expérimentés et dignes de confiance (pour preuve, la lettre officielle signée de Nicolaï), on leur propose donc de former les paysans, tâche normalement dévolue à Olaf, qui pourra rechercher le repaire des humanoïdes pendant ce temps. Le baron n'a rien à offrir en échange de leur aide, il en appelle à leur bon cœur en insistant sur le fait qu'il y va de la vie de femmes et d'enfants, car, si Fleck tombe, le château où ils sont réfugiés sera condamné.

Une fois l'accord établi entre les PJ et le baron, ceux-ci peuvent faire ce que bon leur semble dans le village. Si les personnages se montrent imaginatifs ou simplement consciencieux dans leur tâche, chacun d'eux peut tenter un test de CHA (entraînement) ou d'INT (renforcer les défenses) difficulté 15. En cas de réussite, le PJ réussit à insuffler chez les paysans l'esprit du combattant ou à trouver un dispositif simple et efficace qui augmente le score de PA des humains (Puissance d'Armée) de +1.

À propos de la vallée de Duïn : Si les PJ se renseignent sur les Indécis, Olaf Gundarsen est le seul à savoir où se situe la vallée qu'ils cherchent, mais il ne peut pas prendre le temps de les guider dans le contexte actuel. À ce moment précis, il ne le sait pas encore, mais le repaire des humanoïdes est justement caché au beau milieu de la vallée de Duïn. Cela ne doit rien au hasard. En effet, les elfes noirs ont décidé de trouver leurs lointains cousins, d'apprendre ce qu'ils savent des Jardins de l'Amertume, puis de les faire taire à tout jamais ! La vallée de Duïn était le premier objectif de Crochebras. Les elfes sombres (les indécis) qui n'ont pas été capturés lors de l'attaque initiale des drows ont fui pour se cacher au plus profond de la Forêt Sombre, là où personne, pas même les PJ, ne sera capable de les retrouver. La seule chance des personnages de contacter l'un d'eux est à présent de délivrer les quelques prisonniers qui n'ont pas encore succombé aux tortures des elfes noirs.

La bataille de Fleck

Trois jours après l'arrivée des PJ et après de mémorables séances d'entraînement avec les paysans, Olaf revient au village avec des nouvelles fraîches. Tout d'abord, il sait désormais où se trouve le repaire des humanoïdes, dans la Vallée de Duïn ! C'est à un jour et demi de marche vers le Nord dans la Forêt Sombre. Les humanoïdes semblent avoir élu domicile dans une ravine où se

Chevalier

NC 4

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +2*

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée longue +6 **DM** 1d8+5

Sergent : Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Baron Lothar de Bois-Ardent

Prendre les mêmes caractéristiques que pour un chevalier, mais ajouter :

Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.



Crochebras le Verbeeg hideux et son armée de cauchemar, prête à l'assaut...

trouvent des grottes. Il a une idée assez précise de la composition de l'armée humanoïde et peut la décrire aux chevaliers présents et aux PJ. À l'énoncé des forces en présence, les visages se ferment, il semble évident que les forces adverses surpassent largement les défenseurs de Fleck en nombre et en puissance. Le seul espoir est de tenir le plus longtemps possible en espérant que les renforts promis par le baron arrivent à temps.

La nouvelle la plus importante, mais aussi la plus funeste, est que l'armée ennemie s'est mise en marche et vient vers Fleck. Olaf la devance de quelques heures, l'attaque est donc pour cette nuit. C'est le branle-bas de combat. Le soir même, le village est prêt pour l'assaut. Comme prévu, les assaillants arrivent dans les heures qui suivent l'alerte.

Introduction : Lisez le texte suivant à haute voix.

> Le soleil vient à peine de disparaître à l'horizon quand vous distinguez l'armée des forces du mal qui émerge de la forêt dans le silence du crépuscule. La horde maléfique est menée par Crochebras en personne, aisément identifiable à sa stature de géant et à son bras atrophié. Il est flanqué de ses troupes de choc. Leurs silhouettes

massives se découpent dans l'ombre du soir : d'autres géants, des ogres moins grands mais plus massifs et mêmes des trolls aux longs membres griffus !

Derrière eux, des groupes compacts de créatures sortent de la Forêt Sombre, de plus en plus nombreux : orques, gobelours, gnolls, puis kobolds et autres gobelins, dont certains montent de terribles worgs. Une multitude assoiffée de sang, un assemblage contre-nature d'espèces toutes plus agressives et haineuses. Un frisson d'effroi parcourt les lignes humaines alors que, terrées derrière leurs palissades de bois, elles découvrent leur ennemi. Les dernières lueurs du jour disparaissent et l'armée est engloutie par les ténèbres. Un terrible cri de défi secoue alors les rangs ennemis, une promesse de mort et de carnage vomie par des centaines de gorges aux sonorités inhumaines…

L'armée s'arrête à environ 150 mètres du village, dissimulée dans le noir. Les orques se déploient à l'Ouest et au Nord du village, tandis que les troupes gobelines et les kobolds glissent vers l'Est dans la nuit. Le reste des troupes suit des objectifs précis, mais, avant toute chose, Crochebras utilise un sort de **fléau d'insectes** sur le village.

Pendant plusieurs minutes, le silence retombe et la tension monte jusqu'à un point où elle devient presque insupportable. Quelques grognements, le pas lourd des créatures les plus massives, indiquent que l'armée se déploie tout autour du village, hors de portée de vue et de flèche. Et puis un grognement s'élève au Nord, une sorte de mélopée grave, une incantation bourdonnante dont l'ampleur enfle de seconde en seconde. Bientôt, le bourdonnement devient plus net, pas seulement une rumeur, mais bel et bien le vrombissement produit par des centaines de milliers de petits insectes, mouches, moustiques, scarabées, sauterelles et autres guêpes qui surgissent des ténèbres et s'abattent sur le village !

Le nuage d'insectes pique, aveugle et s'infiltre dans les orifices respiratoires de tous ceux qui ne se protègent pas. Pendant ce temps, profitant de la confusion, les orques noirs et les berserkers nagent dans la rivière avec pour objectif de passer par le lavoir, tandis que les gnolls la franchissent pour surgir par le Sud et attaquer la porte par le pont. Lorsque le nuage d'insectes disparaît, les défenseurs voient une pluie de flèches leur tomber dessus et, dans les instants qui suivent, orques et gobelins chargent les fortifications en hurlant, espérant déborder les défenseurs par le nombre.

Si un personnage s'expose volontairement à la nuée d'insecte, il subit 1d4 DM pour les piqûres, mais, s'il dirige son regard au Sud vers la rivière, il peut tenter un test de SAG difficulté 18 pour repérer les orques et les gnolls. Il obtient un bonus de +5 s'il a vision nocturne. En cas de succès, les défenseurs réduisent de 1 point les DM subits au premier tour de bataille.

Combat de masse

Résolution : Utilisez à nouveau le système de combat de masse présenté dans *CO Fantasy* p.186. Vous trouverez le détail de chaque armée en marge. Cette fois, il ne s'agit pas d'une escarmouche et les PJ ont moins d'influence sur le résultat des dés (ils peuvent seulement relancer les dés).

➔ L'attaque débute de nuit, ce qui avantage les humanoïdes, mais cet

Chevalier Guillaume de la Marche

NC 6

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +3

DEF 19 **PV** 65 **Init** 10

Épée longue (2 attaques) +8 **DM** 1d8+7

Sergent (voir Chevalier)
Imparable (voir Chevalier)
Capitaine (voir Baron)

Filer à l'anglaise

Si les PJ n'ont ni le courage ni l'envie de défendre Fleck, ils peuvent tenter de profiter de l'absence de l'armée des humanoïdes pour s'introduire dans la Vallée de Duïn. Beaucoup de créatures seront absentes du repaire des humanoïdes pour de nombreux jours. S'il s'agit d'une tactique moralement condamnable, cela reste une option très efficace. La seule difficulté consiste à trouver le val sans l'aide d'Olaf, mais, si les PJ ont un rôdeur dans leurs rangs, pister la trace laissée par l'armée ne devrait pas être difficile. Faites malgré tout jouer la bataille à vos joueurs, mais sans possibilité d'intervention. Ce sont les dés et uniquement les dés qui détermineront le sort de Fleck !

avantage n'est que partiel puisque les combats sur l'enceinte sont éclairés. Les DM infligés sont augmentés de +1 lors des deux premiers tours, qui auront lieu de nuit. Les deux suivants ayant lieu de jour, les humanoïdes perdent cet avantage.

➔ Les humains bénéficient d'une fortification légère, ce qui réduit tous les DM subis de -1. Au final, de nuit, avantages et désavantages s'annulent.

Intervention des PJ : L'unité la plus puissante de l'armée humanoïde est celle des trolls avec une PU de 5, ce qui signifie qu'à chaque intervention, les PJ subissent 5d6 DM ! N'oubliez pas que les joueurs peuvent répartir ces DM entre plusieurs personnages.

Narration : Appuyez-vous sur le cadre narratif de l'introduction et sur la présentation des lieux pour décrire le choc des armées et les actions des PJ, puis interprétez les résultats des dés à chaque tour par une description plausible. Obtenir 5 ou 6 au d6 de DM du tour de bataille annonce une action brillamment réussie : une tentative d'escalade de la palissade est écrasée ou, au contraire, une brèche est créée. Si les PJ sont partie prenante, ils terrassent l'ogre qui commande l'unité ou, au contraire, sont contraints de fuir pour trouver des soins, etc.

Décès de PNJ : À partir d'un score de PA de 16, à chaque fois que l'armée humaine perd des PA supplémentaires, un ou plusieurs PNJ majeurs meurent au combat selon l'ordre et le score indiqué dans la liste ci-dessous. Profitez-en pour émailler votre narration des derniers instants de chacun de ceux-ci : en héros, bêtement, en sauvant un PJ, à leurs cotés, etc.

PA	Décès de PNJ
16	Chevalier Jarn de Sombre Plaine
14	Chevalier Ordanis de Noir marais
12	Chevalier Sigmur de Bordant
10	Chevalier Robert de Bois Ardent
8	Lieutenant Isatir
6	Père Marcus
4	Chevalier Guillaume de la Marche
2	Jorem Sombrebois, chef du village
0	Olaf Gundarsen, le rôdeur

Chronologie

Première nuit : Les armées de Crochebras ne font pas dans la finesse, elles essayent de prendre Fleck rapidement en profitant de la nuit et les humanoïdes se ruent à l'assaut sans prudence. Lors des deux premiers tours de bataille, utilisez la règle du *Forcing*, ils infligent donc 2d6 DM par tour et subissent 3d6. Si les PJ interviennent pour relancer les dés, chaque intervention ne permet de relancer qu'un seul dé.

Jour 1 : Lorsque le jour se lève, si les humains ont été réduits à une PA de 10 ou moins, Crochebras maintient la même stratégie, motivé par la certitude d'en finir au plus vite. Sinon, devant l'échec relatif de celle-ci et les pertes subies, il attaque normalement (1d6 DM). N'oubliez pas qu'une armée ne peut pas infliger plus de DM que ce qu'il lui reste de PA !

Renfort : Le soir, soit après 4 tours de bataille, les renforts humains arrivent par le Sud, dirigés par le Baron, le chevalier d'Anaran et Barahir Forge d'Acier, chef des mercenaires. Si Fleck n'est pas encore tombé, c'est probablement le moment du retournement de la situation. N'oubliez pas que le nombre d'unités de mercenaires de Xelys dépend de la quantité de fausse monnaie en circulation (voir *Fausse-Monnaie* p.222).

Désormais, utilisez cette nouvelle liste pour déterminer le décès de PNJ

important en fonction de la PA de l'armée humaine. Elle tient compte des renforts. Si un PNJ déjà décédé apparaît, ignorez simplement cette information, aucun PNJ important ne perd la vie pour cette fois...

Seconde nuit de carnage : Si le premier jour n'a pas suffit à décider de la victoire d'un camp ou de l'autre (voir ci-dessous les conditions de victoire), accélérez le tempo. Les orques et humains sont épuisés et les combats deviennent encore plus létaux. Lancez 2d6 de DM par tour de bataille pour chaque camp (deux tours dans la nuit). Normalement, cela devrait permettre de terminer la bataille avant le petit matin.

Conditions de victoire

La bataille est terminée lorsqu'une des trois conditions présentées ci-dessous est remplie.

Vaincre les deux chefs : Un test d'INT difficulté 15 permet de comprendre que les humanoïdes obéissent à deux chefs, Crochebras le Verbeeg, mais aussi Jihrna le demi-orque. Si les PJ veulent attaquer directement un chef, il faut réussir à les approcher. Lors d'un tour de bataille pendant lequel un PJ tente une telle manœuvre, il ne peut pas intervenir sur la bataille d'une autre façon. Pour approcher un chef, il faut réussir un test d'INT et un test de DEX difficulté 10 pour Jihrna et difficulté 15 pour Crochebras, qui se tient plus à l'écart. Chaque test raté inflige 3d6 DM et met fin au tour du personnage : il a tenté d'approcher de sa cible, mais a été stoppé par ses gardes ou d'autres créatures. Si les deux tests sont réussis, la confrontation peut avoir lieu entre les PJ (tous ceux qui ont réussi leurs deux tests) et le chef.

Si un chef est terrassé, l'armée des humains bénéficie des bonus prévus dans les règles. Si les deux chefs sont

PA	Décès de PNJ
24	Chevalier Jarn de Sombre Plaine
22	Chevalier Ordanis de Noir marais
20	Chevalier Sigmur de Bordant
18	Chevalier Robert de Bois Ardent
16	Lieutenant Isatir
14	Père Marcus
12	Chevalier d'Anaran (arrivé avec les renforts)
10	Chevalier Guillaume de la Marche
8	Jorem Sombrebois
6	Baron Lothar de Bois-Ardent
4	Barahir Forge d'Acier, nain, chef des mercenaires
2	Olaf Gundarsen, le rôdeur

Personnage à 0 PV

Que ce soit en combattant un chef ou suite à d'autres DM, si un PJ tombe à 0 PV, il doit faire un test de CHA difficulté 10. En cas de réussite, ses alliés réussissent à récupérer son corps pour le ramener à l'abri de l'enceinte du village. En cas d'échec, le personnage est fait prisonnier par les ennemis et emmené pour interrogatoire à la Vallée de Duïn. Mais, en ce cas, il doit auparavant réussir un test de CON difficulté 10 : en cas d'échec, il meurt des suites de ses blessures avant d'arriver sur place…

Si un PJ vient à mourir, le chef des mercenaires Barahir Forge d'Acier, peut faire un bon personnage de rechange. Ce guerrier de niveau 8 avec un marteau à deux mains +2 tueur de géant aurait de bonnes raisons de se venger des humanoïdes si une grande partie de ses mercenaires a été décimée.

Les troupes humaines (360 hommes)

4 unités de 10 cavaliers de la Marche (NC 1) PU 2
5 unités de 20 soldats de la Marche (NC 1) PU 2
5 unités de 20 miliciens (NC ½) PU 1
6 unités de 20 paysans (NC 0) PU 1/2
PA 26

Les renforts humains (120 hommes)

2 unités de 10 cavaliers (NC 1) PU 2
2 unités de 20 arbalétriers (NC 1) PU 2
0 à 4 unités de 20 mercenaires de Xélys (NC 2) PU 3
(Voir Fausse-monnaie p.222)
PA 8 à 20

Les troupes humanoïdes (480 créatures)

1 unité de 10 Verbeegs (fomorien) (NC 4) PU 4
2 unités de 10 ogres (NC 3) PU 3
1 unité de 10 trolls (NC 5) PU 5
2 unités de 20 orques noirs (NC 1) PU 2
1 unité de 10 orques berserkers (NC 2) PU 3
10 unités de 20 orques (NC ½) PU 1
2 unités de 20 gnolls (NC 1) PU 2
2 unités de 10 gobelins monteurs de worgs (20 worgs) (NC 3) PU 3
1 unité de 60 gobelins (NC ½) PU 3
1 unité de 20 gobelours (NC 2) PU 3
2 unité de 60 kobolds (NC 0) PU 2
PA 52

terrassés, l'armée des humanoïdes se disloque 2 tours de bataille plus tard (après avoir subi les malus prévus).

Défaite des humains : Les humains sont acculés et encerclés, ils n'ont pas le choix, ils combattent jusqu'à la mort. Si la PA des armées humaines est réduite à 0, le village tombe et les PJ sont faits prisonniers. Vous pouvez aussi jouer la scène pour laisser une chance aux personnages les plus débrouillards de s'enfuir.

Défaite des humanoïdes : Si la PA des humanoïdes est réduite à 10 ou moins **et** qu'elle devient inférieure à celle des humains, ils prennent la fuite.

Si les PJ sont encore en bonne santé, cela peut être le moment idéal pour rattraper et affronter le shaman **Crochebras** (accompagné de deux Verbeegs) ou le demi-orque **Jihrna** (accompagné de 5 orques Berserkers) avant qu'ils ne se réfugient dans les cavernes de la Vallée de Duïn. Toutes ces créatures ne possèdent à ce moment là que la moitié de leurs PV maximums et Crochebras a déjà utilisé sa capacité de guérison sur lui-même et ses alliés.

Post apocalypse

Victoire : Les défenseurs ont tenu bon, mais le prix à payer est lourd. De nombreux hommes sont morts et les blessés se comptent par dizaines. Grâce à la liste de décès des PNJ, vous pouvez déterminer ceux qui sont morts et ceux qui ont survécus.

Dès la bataille terminée, le village grouille déjà d'activité. Les hommes encore valides entreprennent de réparer les fortifications durement éprouvées par l'assaut, pendant que les blessés sont soignés à la va-vite sous le marché. Rapidement, une réunion d'état-major, dont les PJ font désormais partie, est organisée dans l'auberge. Tous les responsables qui ont survécu à l'attaque sont présents, même s'ils sont gravement blessés. La réunion est présidée par le baron. Un état des lieux est fait très rapidement. Il est désastreux et il apparaît flagrant que si les humanoïdes se rassemblent et décident d'attaquer à nouveau, Fleck ne tiendra pas. Il n'y a que deux solutions possibles : quitter le village, ce qui serait dramatique, car de Fleck dépend le sort de tout le Sud, ou organiser une téméraire contre-attaque sur le campement des humanoïdes. Cette dernière option remporte le plus grand nombre de suffrage, mais la mission est excessivement périlleuse et tous les regards se tournent vers les PJ… Vont-ils épouser la cause de Fleck et de la baronnie de Bois-Ardent ?

Verbeeg

Devant vous se tient un humain d'une taille cauchemardesque, une sorte d'immense échalas maigrichon de presque trois mètres et au regard mauvais. Il est équipé de morceaux d'armures assemblées en patchwork et, de son unique bras valide, il manie une épée à deux mains comme s'il s'agissait d'un jouet. L'autre bras est étrangement atrophié et se termine par une main qui n'est pourvue que de deux doigts.

Un Verbeeg est un géant inférieur, plus petit et plus fin qu'un géant des collines, ce qui lui confère une apparence proche de celle d'un humain de très grande taille (entre 2,50 et 3 mètres). Chaque Verbeeg présente une difformité plus ou moins prononcée : un bec de lèvre, un œil blanc, un pied bot ou, dans le cas de Crochebras, une main atrophiée.

[Archétype inférieur]

Verbeeg

NC 4, taille énorme

FOR +7 **DEX** +0 **CON** +7
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 60 (RD 3) **Init** 10

Épée +8 **DM** 2d6+7
Lance (30m) +4 **DM** 2d6+3

Fauchage (Voie du colosse rang 1**) :** Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 17 ou être Renversée. La créature retranche 3 à tous les DM subis (RD 3).

Crochebras, shaman Verbeeg

NC 6, taille énorme

FOR +7 **DEX** +0 **CON** +7
INT +2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 80 (RD 3) **Init** 10

Épée +10 **DM** 2d6+9
Lance (30m) +5 **DM** 2d6+4

Voie du colosse rang 1

Soigner (L) : La créature est capable de soigner 50% des PV totaux de chaque créature qu'elle touche une fois par jour.

Équipement : Anneau de DEF +2, 2 parchemins de Nuée de criquets (CO Fantasy p.95) offerts par les Drows. Ces deux objets sont de facture elfique et un test d'INT (Difficulté 20) permet de reconnaître un artisanat inhabituel, mais que les PJ ont déjà rencontré quelques fois, celui des elfes noirs.



Crochebras

Jihrna, demi-orque

NC 8, créature humanoïde

FOR +5* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 20 **PV** 80 **Init** 10

Épée à 2 mains (2 attaques) +10 **DM** 2d6+9

Voie du champion rang 2
Voie du chef d'armée rang 2

Équipement : Épée à 2 mains +2, cotte de maille +2 (DEF 18), gantelets de Force (+1 au Mod. de FOR).



Jihrna

S'ils refusent, on les supplie, puis on leur jette des regards noirs et on se prépare à évacuer le village. S'ils acceptent, Olaf se propose de les guider vers la Vallée de Duïn et, s'il est encore en vie, le chevalier Guillaume propose son aide, bien que le baron préférerait le garder à ses cotés. C'est aux PJ de décider.

L'après-midi même, les vivres du corps expéditionnaire sont prêts et, le lendemain matin, les PJ et Guillaume partent sur les traces de l'armée en direction de la Forêt Sombre. Selon Olaf, qui les guide, le repaire se trouverait à environ deux jours de marche.

Si Guillaume accompagne les PJ, n'oubliez pas de les faire bénéficier des effets de ses deux capacités spéciales (sergent et capitaine).

Défaite : Les personnages capturés sont ligotés et emmené auprès des elfes noirs de la Vallée de Duïn pour interrogatoire. Le scénario pourra continuer par les tentatives que les PJ pourront faire (avec succès ?) pour se délivrer, s'enfuir (en compagnie d'un elfe sombre ?) ou rester pour finir le boulot !

III - La Vallée de Duïn

Le voyage débute dans la sombre forêt de conifères. Les PJ n'ont jamais rien vu de semblable... Le cheminement est excessivement pénible, la visibilité ne dépasse pas vingt mètres au mieux, même en plein jour. La troupe découvre quelques cadavres d'orques abandonnés à leur triste sort. Le soir même, elle campe le long d'un ruisseau et Olaf suggère de ne pas faire de feu. Il pense que le campement ne doit plus être loin. La nuit se passe sans incident.

Durant toute la matinée, Olaf fait progresser le groupe très lentement en longeant le cours du ruisseau. Il y a de nombreuses traces de pas et de sang. En début d'après-midi, le vieux rôdeur s'arrête et indique une marque qu'il avait faite lors de sa première reconnaissance. Le repaire est devant à moins d'un kilomètre et il sait que la zone est piégée et dûment patrouillée. Il propose donc de faire marche arrière et d'établir un camp d'où ils pourront calmement monter leur expédition.

Les Indécis

Les Indécis sont une race d'elfe à part qui vit uniquement dans la Forêt Sombre. Ils ont la peau d'un brun foncé tirant sur le noir et les cheveux très clairs, presque blancs. À vrai dire, seul un spécialiste peut les distinguer des drows… Contrairement à ce que croient tous les elfes, y compris les intéressés, leur surnom ne date pas de la guerre entre elfes et nains pendant laquelle ils n'auraient pas voulu prendre parti, même si ce détail est exact. Les elfes sombres et les drows sont issus de la même race, celle qui fut asservie par le Roi-sorcier de Tor-Angul au cours du deuxième âge. Après la chute du Roi-sorcier, les elfes au service du sombre seigneur se réfugièrent sous terre pour échapper à la terrible magie qui ravageait alors la Forêt Sombre. Se terrant de plus en plus profondément, ils créèrent une civilisation cruelle et maléfique. Ils adoptèrent des cultes impies, dont le principal est celui de Maëdra, la Déesse de l'obéissance et la Reine des insectes. Toutefois, une petite minorité refusa cette descente aux enfers et combattit pied à pied les horreurs de la Forêt Sombre pendant des millénaires. Ils ne trouvaient refuge sous terre que lorsque le danger l'imposait et gagnèrent ainsi leur surnom d'Indécis. Aujourd'hui, il ne reste plus grand-chose des maléfices d'antan, mais la forêt est encore loin d'être un lieu accueillant et les elfes sombres continuent à construire leurs foyers à l'abri, dans les grottes et les ravines.

PA	Créatures	PA	Créatures
1	2 Verbeegs	16	2 Verbeegs
2	2 trolls	17	3 gobelins sur Worgs + 10 gobelins*
3	2 Ogres*	18	20 orques*
4	20 orques noirs*	19	3 Ogres
5	20 orques*	20	30 kobolds*
6	10 gnolls*	21	2 trolls
7	3 gobelins sur Worgs + 10 gobelins*	22	10 gnolls*
8	7 gobelours*	23	20 orques noirs
9	2 Verbeegs	24	2 Verbeegs
10	2 trolls	25	20 orques*
11	20 orques*	26	3 gobelins sur Worgs + 10 gobelins*
12	3 Ogres	27	3 Ogres*
13	10 gnolls*	28	7 gobelours*
14	20 orques*	29	30 kobolds*
15	5 orques berserkers	30	20 orques*

Le repaire se trouve au fond d'une petite vallée creusée par un ruisseau dans une zone de collines boisées aussi obscures que le reste de la Forêt Sombre. Il est constitué d'une série de galeries fétides et malodorantes entourant une clairière jonchée de débris divers. Les humanoïdes vivent là depuis seulement trois semaines, mais les habitations des Indécis ont déjà été saccagées. Elles sont devenues totalement méconnaissables. Un observateur attentif pourrait toutefois reconnaître quelques morceaux de mobilier, souvent réduits en morceaux.

Peupler le donjon

Utilisez le score de PA de l'armée des humanoïdes à la fin de la bataille de Fleck pour déterminer le nombre de créatures qui ont survécu et sont présentes dans le repaire de la Vallée de Duïn. Si les Humanoïdes ont gagné la bataille, une partie d'entre eux est restée dans le Sud pour piller la baronnie. Paradoxalement, cela simplifie la tâche des PJ : divisez par deux le score de PA de l'armée pour obtenir les forces en présence.

Pour déterminer les forces en présence dans le repaire, cumulez toutes les créatures indiquées pour chaque ligne du tableau jusqu'à atteindre le score de PA de l'armée. Lorsqu'un astérisque apparaît, cela signifie que le groupe de créatures possède un chef, ajoutez-lui simplement un rang de boss pour trouver ses caractéristiques (+2 Att., DM, DEF et +20 PV).

*Exemple : Pour une PA de 5, les cavernes abritent 2 Verbeegs (PA 1), 2 trolls (PA 2), 2 ogres (PA 3), 20 orques noirs (PA 4) et 20 orques (PA 5).*À partir de 9 de PA, on ajoute à nouveau des créatures indiquées pour une PA plus faible : les deux groupes cumulent leur effectif.

Exemple : pour une PA une PA 11, 20 orques de plus sont indiqués, il y a au total 40 orques, etc.

Implanter les créatures : Dans les pages suivantes, lorsqu'il s'agit des humanoïdes de l'armée, la description du repaire ne précise pas le nombre de créatures sur les lieux. Répartissez le nombre de créatures de la race concernée (déterminé ci-dessus) sur l'ensemble des cavernes correspondantes. Si vous n'avez aucune créature de ce type dans le tableau, les cavernes sont vides ! Ce n'est pas le cas pour les elfes noirs et quelques autres PNJ qui sont obligatoirement présents et associés à un lieu.

Les orques forment deux tribus distinctes, ils doivent êtres répartis en deux groupes : pour moitié en repères 20 et 22.

Géopolitique : En cas de défaite des humanoïdes, la coalition mise sur pied par Crochebras avec l'aide de ses alliés elfes noirs a éclaté. En effet, soutenu par les shamans orques de la tribu de l'Épieu Sanglant, Jihrna a pris le commandement de l'armée et affirmé son attachement à la cause orque. Si Crochebras avait survécu à la bataille, on considérera que le demi-orque a pris le pouvoir en assassinant le shaman verbeeg. Le moins que l'on puisse dire est que le nouveau leader n'est pas du goût de tout le monde. Les verbeegs le détestent cordialement et complotent pour le renverser avec l'aide de leurs alliés ogres et elfes noirs. De même, kobolds et gobelins ont uni leurs intérêts pour se protéger des orques désormais en position de force. Les autres troupes humanoïdes s'accommodent assez bien de leur nouveau chef (gobelours, gnolls).

Des joueurs astucieux sauront certainement tirer partie de cette situation assez explosive, par exemple en convaincant les kobolds et les gobelins de quitter les lieux pendant qu'ils le peuvent encore ou en provoquant un affrontement entre les orques, d'une part, et les verbeegs et leurs partisans d'autre part.

Les elfes noirs : Ils agissent indirectement et ne se montrent pas dans les cavernes, seuls les chefs ont connaissance de leur présence. Les rencontres ont lieu uniquement sur convocation par les drows, généralement dans la caverne des crânes (repaire 19). Après avoir longuement interrogé les prisonniers elfes sombres, ils ont appris tout ce qu'ils voulaient. La plupart des indécis sont morts sous la torture ou on été envoyés en esclavage dans les profondeurs. Toutefois, ils en ont confié quelques uns aux orques pour leurs rites et leurs sacrifices.

Gestion des humanoïdes : Dans les cavernes, les humanoïdes sont répartis par race. Le nombre d'individus de chaque race étant fixe, toute perte infligée doit être répercutée immédiatement sur l'occupation de la zone de vie correspondante et soustraite au nombre total d'humanoïdes du même type. Il appartient au MJ de tenir à jour ses comptes et de soigneusement comptabiliser les humanoïdes valides, blessés ou morts au sein de chaque unité. De cette façon, le repaire ressemblera plus à celui d'une armée défaite qu'à une réserve de monstres.

Extérieur (carte 1)

À chaque fois que les PJ s'approchent ou repartent du repaire, ou encore toutes les heures tant qu'ils restent à moins de deux kilomètres, les PJ ont une chance sur 6 de rencontrer des humanoïdes (1 sur 1d6). Déterminez le type de créature en lançant un d20 dans le tableau ci-contre. Si le type de créature n'est plus représenté dans le repaire, ignorez simplement la rencontre.

Caractéristiques des créatures : Vous ne trouverez dans les pages à venir que les caractéristiques

Rencontres à l'extérieur

01-02	Kobold (3d6)
03-04	Orques noirs (1d8)
05-06	Orque (2d6)
07	Orques berserkers (1d6)
08-09	Troll (1)
10-11	Verbeegs (1)
12-13	Ogres (1d4)
14-15	Gobelins (3d6)
16	Gobelins montés (1d6)
17	Gobelours (1d4)
18-19	Gnolls (1d6)
20	Elfe noir (1)

des chefs et des PNJ particuliers. Pour toutes les créatures plus ordinaires, référez-vous à la page de *CO Fantasy* indiquée.

Sentinelles : Une sentinelle se tient à chaque endroit indiqué par un astérisque. Il s'agit d'un humanoïde du type présent dans la caverne la plus proche. Kobolds, gobelins, gobelours ou gnolls au Sud, orques au Nord. Chaque guetteur se tient caché sur un point en hauteur d'où il a une bonne vue sur les alentours. Il surveille surtout la clairière centrale et contrôle le passage sur les sentiers qui serpentent dans la zone. La priorité d'une sentinelle est de donner l'alerte. Si elle y arrive, les PJ



ne pourront plus bénéficier de l'effet de surprise. Dès lors, dans la mesure du possible, toutes les gardes seront doublées. Si les PJ décident d'adopter une tactique de guérilla, le MJ devra adapter la réaction des humanoïdes en fonction des forces dont ils disposeront alors.

Pièges : Ces pièges sont principalement destinés à aider les sentinelles dans leur mission de surveillance. Ils ne sont pas forcément dangereux. Leur principal but est d'attirer l'attention : craquement de branche, petite fosse, branche qui se déploie, clochettes... Chaque piège peut être détecté en réussissant un test de SAG difficulté 15. La difficulté baisse à 10 si les personnages sont attentifs et cherchent plus particulièrement les pièges (ce qui réduit leur mouvement à 5 mètres par tour).

Lancer un d8 :

1-2 Chausse-trappe : Un trou d'environ 50 cm de profondeur et autant de diamètre, muni d'une ou plusieurs lames, camouflé sous une toile recouverte de terre et de feuilles. Test de SAG difficulté 15 pour détecter. 1 point de DM et test de DEX difficulté 10 ou le personnage subit une blessure au pied qui le fait boiter pendant 12 heures. Son déplacement est divisé par 2.

3-4 Branches : Test de DEX difficulté 10 pour ne pas faire de bruit et attirer l'attention d'une sentinelle.

5-6 Clochettes : Test de DEX difficulté 10 pour ne pas faire de bruit et attirer l'attention d'une sentinelle.

7 Fosse : Un trou de 2 mètres garni de pointes, 1d6 DM et test de DEX difficulté 10 chaque tour pour ressortir.

8 Lasso : Un nœud coulant au bout d'un jeune sapin qui se déploie, entraînant la victime en l'air. Si la victime se libère en coupant la corde, elle tombe au sol, 3 mètres plus bas et elle doit réussir un test de DEX difficulté 10 ou subir 1d6 DM.

R1. Entrée de la caverne des worgs : Cette entrée est une des plus basses du repaire. Une forte odeur de loup en provient. Elle n'est apparemment pas gardée.

R2. Entrée des cavernes des trolls : L'approche de cette entrée ne laisse aucun doute sur la nature des occupants de ces grottes. Une odeur fétide de charogne et d'excréments s'en dégage. De nombreux ossements décorent l'entrée, qui n'est pas gardée.

R3. Entrée des cavernes des verbeegs : Cette grande ouverture dans la colline est visible de presque partout dans la vallée. Elle se trouve dans la clairière centrale du repaire. Il s'agit d'une entrée dégagée à moitié recouverte par du lierre et devant laquelle sont dressées quelques pierres sanguinolentes. Celles-ci servent parfois d'autel sacrificiel ou de terrain de jeu pour les verbeegs. On peut d'ailleurs y voir quelques corps à moitié rongés. Par beau temps, cette entrée constitue la meilleure option des PJ, car les sentinelles évitent de regarder dans cette direction quand il fait soleil. Un peu de fumée se dégage de l'entrée.

P1. Entrée des kobolds : Cette entrée est très discrète (test de SAG difficulté 15 pour la repérer). Elle est dissimulée dans un taillis assez touffu où au moins un kobold est en permanence de faction. L'ouverture est très basse, 1 m, et elle ne peut être empruntée facilement que par des créatures de petite taille. Si les PJ décident de passer par là, il leur faudra ramper sur quelques mètres et donc s'exposer.

P2. Entrée des gobelins : Cette ouverture dans la colline est très facilement visible. En effet, les gobelins n'ont pas trouvé utile de la dissimuler. L'entrée est assez large pour laisser passer des humains. Elle n'est en général pas gardée mais, si l'alerte a été donnée, on trouvera deux gobelins de faction à cet endroit.

P3. Entrée des gnolls : De grands éclats de voix proviennent de cette large ouverture dans la colline. Il est assez facile de reconnaître que ce sont des gnolls qui couinent de la sorte (INT difficulté 10). L'endroit n'est pour ainsi dire jamais surveillé, les gnolls estimant que cette tâche n'est pas de leur ressort.

P4. Entrée orque Est : Cette entrée reculée mène directement à la zone de vie des troupes orques dirigées par Irkan. L'entrée est gardée en permanence par un orque.

P5. Entrée orque Ouest : Cette entrée est facile à trouver, car elle est fréquemment empruntée par les troupes orques. Au-delà se trouve le quartier de vie des orques dirigés par Murq. Deux orques sont constamment de faction à cet endroit.

S1. Entrée des gobelours : L'entrée vers les cavernes des gobelours est cachée assez habilement par des branchages (test de SAG difficulté 12). Elle n'est pas surveillée, mais est piégée avec une ficelle qui actionne des grelots pour donner l'alerte.

S2. Entrée de Jihrna : Cette entrée est extrêmement bien dissimulée (test de SAG difficulté 20). Elle se situe dans le creux d'un gros arbre mort. Elle est très peu utilisée.

S3. Entrée du temple orque : Tout comme la précédente, cette entrée est très bien dissimulée (test de SAG difficulté 18). L'ouverture est couverte par une porte de fougères et de branchages entrelacés. Cette fermeture rudimentaire est protégée par une rune de feu. Un test de SAG (trouver les pièges) difficulté 15 est nécessaire pour remarquer la rune rouge sur la porte. Si elle est ouverte, la rune explose et inflige 4d6 DM de Feu dans un rayon de 3 mètres. Un test de DEX difficulté 15 permet de diviser les DM par 2.

Détails des galeries (carte 2)

1. Caverne humide

Cette caverne est jonchée d'os rongés. Deux worgs y montent la garde pour leurs maîtres gobelins. Ils sont très vicieux et ne laissent passer personne sans avoir consciencieusement reniflé et terrorisé l'intrus. Si une odeur ou le comportement d'une personne leur paraît agressif ou étrange, ils attaquent immédiatement sans donner l'alarme.

2. Caverne des worgs

C'est dans ces deux cavernes contiguës que vivent tous les worgs des unités de cavalerie gobeline.

3. Quartier des monteurs de loups

Cette caverne fétide est le quartier général des troupes d'élite gobeline, les monteurs de worg. Ils ont quelques objets pillés ça et là (valeur totale de 50 pa).

4. Nid des kobolds

Cette grande caverne n'est pas très haute (1,50 m), mais suffit amplement à la tribu de kobolds dirigée par Kiishack, le roi kobold. Cet être vil et couard vit ici au milieu de ses troupes, entouré de 80 femelles et de nombreux jeunes, tous non combattants.

Toute créature de taille moyenne subit un malus de -2 en attaque et en DEF s'il combat dans ce lieu, une arme à 2 mains subit une pénalité de -5 en attaque.

Les kobolds ont toujours été présents dans cette partie de la forêt. Quand les verbeegs sont arrivés de l'Ouest avec leurs alliés orques, Kiishack n'a eu d'autre choix que

Kobolds

CO Fantasy p.258

Kiishack, chef kobold

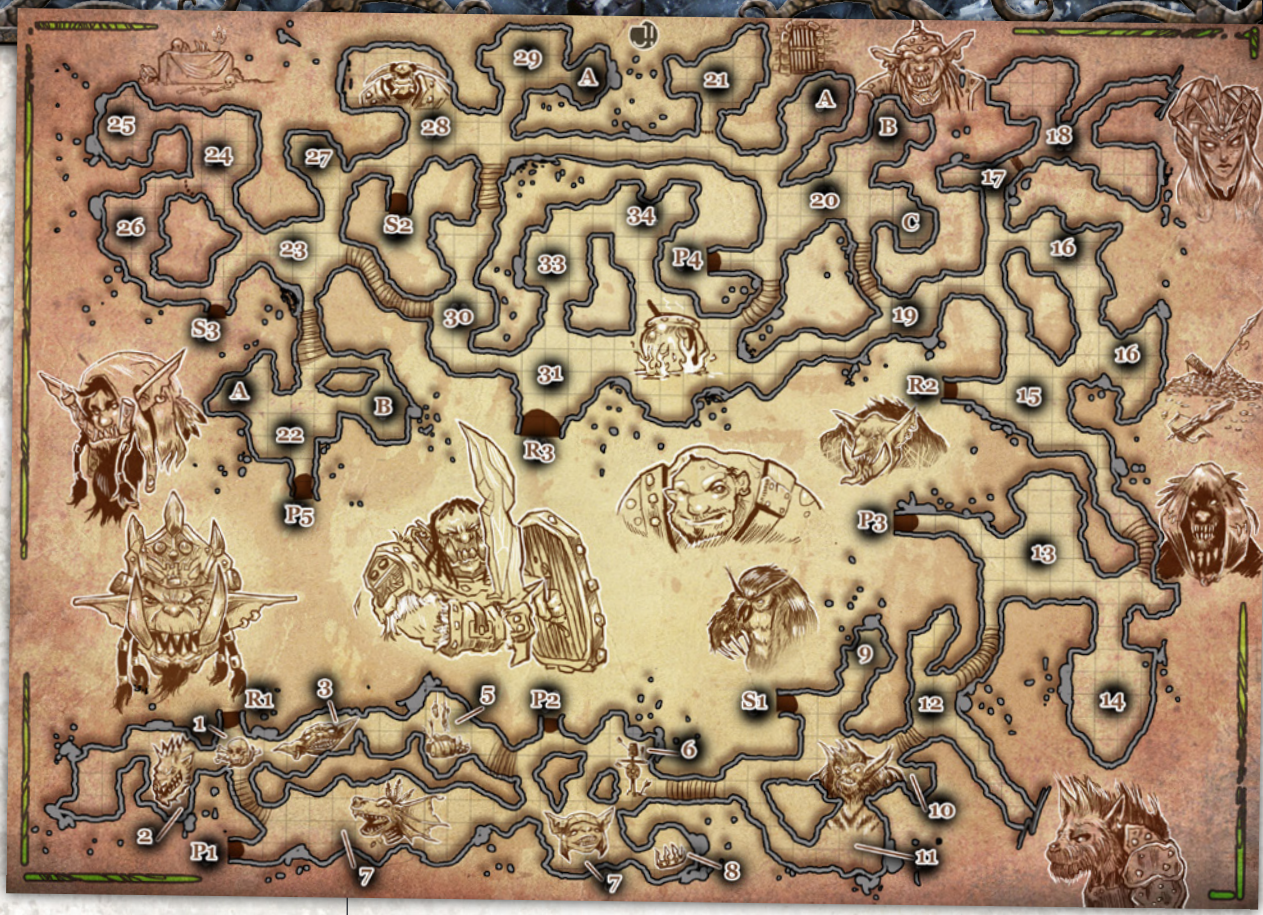
NC 1, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2*

DEF 16 **PV** 23 **Init** 15

Lance +4 **DM** 1d6+1
Fronde (20 mètres) +4 **DM** 1d4+2

Imparable (L) (Voie du champion rang 1) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).



de négocier son enrôlement dans l'armée des humanoïdes. Désormais, il est las de cette alliance forcée, car elle ne lui a apporté que des ennuis. Pour se protéger, il s'est allié avec les gobelins. Il entend les trahir dès que l'occasion se présentera si les choses tournent à son avantage. Il est prêt à aider les PJ s'ils lui promettent de laisser partir paisiblement sa tribu. Pour preuve de sa bonne foi, il est disposé à offrir son trésor, un gros péridot (500 pa).

5. Garde-manger

Cette caverne étonnamment fraîche est utilisée comme garde-manger. On peut y trouver divers gibiers (daims, lapins, vaches), des humains à moitié dépecés et des réserves de nourritures pillées, notamment un tonnelet de l'excellent vin ambré du Piémont (25 pa).

6. Caverne d'entraînement

Contrairement aux kobolds, les gobelins sont bien décidés à ne pas se laisser intimider par les orques. C'est pourquoi la moitié des gobelins s'entraîne continuellement au combat dans cette caverne, de jour comme de nuit.

7. Dortoir

Cette large caverne fait office de dortoir pour tous les gobelins de la troupe. En temps normal, la moitié des gobelins se

trouvent ici, occupés à diverses tâches. Si leurs alliés kobolds sont attaqués, les gobelins viennent à leur secours.

8. Chambre du chef gobelin

Cette petite caverne est assez bien décorée. C'est là que vit Crocnoir, le chef des gobelins, au milieu des trésors qu'il a pillés. Il y a là une couche sale et un beau coffre elfique en bois. Divers objets sont exposés dans la caverne, dont les plus remarquables sont une arbalète de poing volée à un elfe noir de passage et une jolie lanterne rehaussée de petites pierres (250 pa). Le coffre est fermé à clé et contient un *Sac sans fond* (comme la capacité de Forgesort de la Voie des artefacts de rang 2). Le trésor des gobelins est enfermé dans le sac : 129 pc, 112 pa, 3 po, un quartz fumé (50 pa), une citrine (50 pa), une aigue marine (500 pa), une magnifique opale (2000 pa), une loupe (50 pa), un symbole maudit d'Azazel, dieu de la Douleur et de la Cruauté (50 pa) et six jours de ration séchée.

Crocnoir est un brave. Il combattra jusqu'à la mort et attend de même de ses hommes. Il est cependant possible de négocier avec lui avant d'engager les hostilités. En cas de conflit, il demandera de l'aide aux kobolds et aux gobelours.

9. Recoin de la bête

Les gobelours qui vivent non loin de là ont capturé un **ours-hibou** (*CO Fantasy* p.269) et l'ont enchaîné ici pour qu'il leur serve de chien de garde. La bête est folle de rage et tente de déchiqueter toute créature qui passe à sa portée. Elle couvre une zone de 6 m de rayon à partir du début de la grotte qui lui sert de niche.

10. Caverne des gobelours

Cette caverne est utilisée comme zone de vie principale par les gobelours. Tous les gobelours ainsi que leur chef, un dénommé Siin, vivent ici. L'endroit est meublé de façon assez rudimentaire avec du mobilier de bois qui a été un jour de belle facture, sans doute elfique (celui des elfes sombres). Siin porte l'essentiel du trésor du groupe, une potion de Fortifant (Forgesort rang 1) et 258 pa. Ces pièces sont d'un type jamais vu par les PJ. Il s'agit de pièces drows qui ont servi à acheter la coopération de ces gobelours, recrutés dans le Monde Souterrain. Elles portent une araignée sur une face et une toile de l'autre.

11. Caverne vide

Cette caverne est totalement vide et inutilisée. Elle est destinée à accueillir d'autres gobelours que les elfes noirs s'efforcent de recruter.

12. Galerie vers le monde souterrain

C'est en empruntant les passages souterrains qui débouchent à cet endroit que les gnolls et les gobelours sont arrivés dans la région. La galerie se poursuit sur un kilomètre avant de déboucher sur un puits d'une centaine de mètres de profondeur et dans la paroi duquel des marches ont été taillées. Au bas de ce puits, cinq passages partent dans des directions différentes. Un personnage avisé (test d'INT difficulté 10) prend immédiatement conscience de ce qu'il a sous les yeux : un accès au monde souterrain. Un lieu immense, un monde de ténèbres sous le monde de la lumière. Un espace totalement inconnu, infiniment vaste et dangereux. Aucun être sensé venu de la surface ne devrait s'aventurer plus loin à moins de vouloir s'y perdre corps et âme…

13. Domaine des gnolls

Cette vaste caverne est le quartier général des mercenaires gnolls de l'armée. Ils vivent tous ici. L'endroit

Gobelins

CO Fantasy p.252
Les monteurs de Worgs sont des gobelins élite.

Crocnoir, chef gobelin

NC 3, créature humanoïde, taille petite

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** -2*

DEF 17 **PV** 34 **Init** 13

Épée courte (2 attaques) +7 **DM** 1d6+4

Attaque en meute : Lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Capitaine (Voie du chef d'armée rang 1) : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

Boutetroll, épée courte +2 de feu (+1d6) : Cette magnifique épée courte en bronze ressemble à un glaive celtique. Elle s'enflamme si le mot de commande « *Kelorn* » (« *brûle* » en elfe sombre) est prononcé. Crocnoir ignore totalement cette propriété. Lizuar connaît cette arme qui appartenait à un compatriote. S'il est en bon terme avec les PJ, il leur confiera le mot de commande

est dans un désordre indescriptible. La zone Nord sert d'appartement pour Draal. C'est là qu'est entreposé le trésor de la bande dans un solide coffre fermé à clé : 85 pc, 75 pa, 21 po, une chrysoprase (50 pa), un péridot (500 pa), une *potion de résistance au feu* (divise par 2 tous les DM de feu reçus pendant 10 minutes), une potion de vol (sort de magicien) et un petit coffret en platine en très mauvais état (500 pa). Chaque gnoll possède quelques effets personnels sans importance.

Les gnolls ne sont fidèles qu'à celui qui les paye le plus ou semble en mesure de les tuer. Pour le moment, il s'agit donc de Jihrna. Ils ne s'occupent pas de ce qui se passe ailleurs dans le repaire, sauf si on les embauche pour cela. Dans ce cas, ils demandent 1 pa par gnoll et par jour. En tant qu'alliés, leur loyauté est au mieux douteuse.

14. Chapelle démoniaque

Les gnolls ont décoré cette caverne pour en faire un temple dédié à Rasmorag, dieu de la Putréfaction et des Cadavres. L'endroit est répugnant. Des ossements jonchent le sol et des lambeaux de chair décorent les murs. L'odeur de putréfaction est insoutenable. Toute personne pénétrant dans la caverne doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être révulsée et incapable de faire autre chose que vomir tripes et boyaux pendant 2d4 tours. Elle sera ensuite *Affaiblie* (d12 au lieu du d20) pour 10 minutes. Une sorte de statue est érigée sur le mur Sud. Toute créature non gnoll qui ose y toucher est automatiquement maudite. Elle subit un malus de -2 à tous ses tests tant qu'elle ne bénéficie pas d'un sortilège de *délivrance* (prêtre rang 3).

À l'origine, ce temple était un lieu saint des elfes sombre, dédié à Kaerg, le dieu de la survie et des prédateurs.

15. Seuil des trolls

Cette caverne sert de salle à manger pour les trolls qui vivent dans les cavernes avoisinantes. En son centre se dresse une stèle de pierre qui sert de table. Comme en témoignent les nombreuses taches de sang qui la souillent et les ossements qui l'entourent, humains ou humanoïdes sont au menu des repas. L'odeur mêlée d'excréments et de chair en décomposition atteste que des trolls vivent non loin.

16. Chambres de repos

Ces deux cavernes font office de dortoirs pour les **trolls**. Ces endroits sont aussi sales et insalubres que la caverne précédente. Parmi les diverses ordures qui jonchent le sol, on peut trouver éparpillés 2378 pa, 2081 po, une spinelle (500 pa), un chrysobéryl (100 pa), un onyx (50 pa), une topaze (500 pa), une perle (500 pa), une opale de feu (1000 pa), une *cotte de maille +2 de protection* (taille moyenne, un magnifique travail elfique), un tube à parchemin en ivoire gravé (75 pa), 11 *flèches de guerre +2*, un manteau en peau de chat sauvage (125 pa), trois fioles d'encre rare (25 pa), une arbalète légère, deux épieux et trois flasques d'huile.

La cotte de maille appartenait à Lizuar (voir repère 21). Il ne la réclame pas aux PJ s'ils le délivrent et leur en fait cadeau. Toutefois, si ce PNJ devenait un PJ suite au décès d'un personnage, cela pourrait constituer un objet magique pour permettre à ce personnage de ne pas démarrer trop démuni…

17. Illusion

À cet endroit, le couloir bifurque vers l'Ouest pour finir dans un cul de sac. Le mur se trouvant à l'Est dans le virage n'est pas réel. C'est une illusion destinée à masquer les couloirs

Gobelours

CO Fantasy p.252

Siin, chef gobelours

NC 4, créature humanoïde

FOR +4* **DEX** +0 **CON** +4
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2*

DEF 19 **PV** 45 **Init** 10

Maul (masse à 2 mains) +10
DM 2d6+6

Enrager (Voie du cogneur rang 1) : Lorsqu'elle reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

se trouvant au-delà et menant à un avant-poste drow. L'illusion est telle qu'il est possible de voir au travers quand on se trouve de l'autre côté.

12. Avant-poste drow

Ces deux cavernes servent de poste avancé à une troupe de drows de la Maison Kar'lothian. L'endroit est dirigé par deux jeunes nobles, Huria et Jalameïlar. Huria (de sexe féminin) est le chef du détachement, son frère est son second. Leur tâche, confiée par la très puissante matriarche Varèna, est d'œuvrer pour couper les lignes de ravitaillement entre Dorn, les Marches du Piémont et la baronnie du Bordant. La prise de Fleck, puis l'invasion du Nord du Piémont est une initiative de leur cru dans l'espoir dangereux de bousculer la hiérarchie et d'en grimper les échelons plus rapidement. C'est pourquoi ils se sont alliés à Crochebras et l'ont aidé à constituer son armée.

Les cavernes des drows ont été aménagées simplement mais confortablement. La zone au Nord est occupée par les deux nobles et les guerrières sacrées, la zone Sud par les hommes. Il n'y a rien de remarquable ici sinon quelques vivres. Un elfe noir monte toujours la garde dans le couloir à l'intersection des deux cavernes, si bien qu'il est virtuellement impossible de voir les elfes avant qu'ils ne vous voient et qu'ils ne se préparent. Ils parlent un langage silencieux et possèdent une excellente vision nocturne (30 m).

Tous les elfes noirs possèdent des bottes et une cape noires qui agissent comme des bottes et une cape d'elfe (+5 en discrétion), toutefois ces objets craignent la lumière du soleil. Chaque jour où ils sont portés dans la lumière du jour, leur bonus est réduit de un point. Lorsque le bonus arrive à 0, l'objet tombe en poussière. Les elfes noirs sont extrêmement sensibles à la lumière, s'ils sont pris dans le rayon d'un sort de lumière ou équivalent, ils subissent une pénalité de **-1 à tous leurs tests**.

Si les PJ sont découverts, les drows ne font rien contre eux et se contentent de les surveiller. Par contre, si le poste de garde est découvert, les elfes noirs attaquent de toutes leurs forces pour les éliminer le plus vite possible. Si les PJ fuient, les drows ne les poursuivent pas et se retirent promptement vers les profondeurs pour faire leur rapport.

Rencontre dangereuse : Les elfes sont des adversaires bien organisés et redoutables. En particulier, leur poison peut sceller le destin d'un ou plusieurs PJ. Si les personnages ont rencontré Lizuar auparavant, il les mettra en garde contre les capacités des elfes noirs. Si un personnage est empoisonné et rate son test de résistance, informez le joueur que le PJ sent qu'il va sombrer dans l'inconscience très rapidement, cela lui donnera l'occasion de fuir avant qu'il ne soit trop tard…

Interroger un drow : Les drows parlent leur propre langue et le commun des profondeurs. Notez que Lizuar parle aussi ces deux langues. Les deux nobles et les guerrières sont muets comme des tombes, mêmes les pires tortures ne sauraient les faire parler. Châtiments corporels et torture font partie de leur culture ! De plus, ils sauteront sur la moindre occasion pour essayer de fuir ou de causer du tort à leurs geôliers, même au péril de leur vie.

Les simples guerriers sont difficiles à prendre vivants, leurs supérieurs n'hésitent pas à les achever avant de quitter le terrain ! S'ils sont pris, il n'est pas facile de les faire parler et de toutes façons, en bons mâles obéissants, ils ne savent pas grand-chose. Ils sont au service de la maison Kar'lothian et leur mission

Gnolls

CO Fantasy p.251

Draal, chef Gnoll

NC 4, créature humanoïde

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +3 **INT** -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 19 **PV** 55 **Init** 10

Hache +8 **DM** 1d8+7

Attaque en traître (L) (Voie de la meute rang 2) **:** Si la créature attaque en même temps qu'un allié (elle peut volontairement retarder son initiative), de dos ou par surprise, elle réalise une attaque sournoise avec un bonus de +5 en attaque et +2d6 aux DM.

Équipement : Armure de cuir +2, hache +1.

Trolls

CO Fantasy p.274

Guerrier elfe noir (4)

NC 3, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +2* **CHA** +0

DEF 17 **PV** 16 **Init** 23

Arbalète légère (30 mètres) +6 **DM** 2d4+1 + poison
Épée courte +6 **DM** 1d6+1

Embuscade (Voie du prédateur rang 1) : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à la créature de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 19 ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, la créature inflige +1d6 de DM. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

Poison : Les carreaux d'arbalète des drows sont enduits de poison. La victime d'une attaque réussie doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience en 1d6 tours pour une durée de 1d6 minutes.

Guerrière elfe noir (2)

NC 5, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +4* **CON** +1
INT +2 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 19 **PV** 36 **Init** 23

Arbalète de poing (10 mètres) +8 **DM** 1d6+3+poison
Épée courte (2 attaques) +8 **DM** 1d6+3
Embuscade et *Poison* (voir ci-dessus)
Capitaine (Voie du chef d'armée rang 1) : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

Équipement : Chemise de maille +1, épée courte +1

Note : Les bonus des 2 capacités de capitaine ne se cumulent pas, les guerriers drows sous leurs ordres ne bénéficient qu'une seule fois du bonus.

Jalameïlar Kar'lothian, nécromancien elfe noir

NC 4, créature humanoïde

FOR -1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +3 **SAG** +1 **CHA** +1

DEF 15 **PV** 24 **Init** 14

Dague sacrificielle +4 **DM** 1d4 + poison

Cône de froid : 2d6+3 DM et Ralenti 1 tour (CON difficulté 13]

Vampirisation (L) : La créature doit réussir une attaque magique sur une cible vivante à une distance maximum de 30 mètres. En cas de réussite, la cible subit 2d6 DM et la créature régénère autant de PV que de DM infligés. De plus, à chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres d'elle, le nécromant siphonne son énergie et gagne [1d6 + 4] PV.

Animer un cadavre (L) : Ce pouvoir permet d'animer le cadavre d'une créature morte pendant le combat. La créature se relève avec les mêmes caractéristiques, mais elle subit une pénalité de -2 en attaque et en Initiative. Lorsque le cadavre est à nouveau vaincu, il ne peut pas être réanimé.

Équipement : Des *bracelets de défense* (DEF 14), un livre de sorts, une potion de forme gazeuse (magicien rang 2), une *baguette de givre* (28 charges, cône de froid, rang 3 Voie du gel, *CO Fantasy* p.97), collier avec bâton cuivré (symbole de la Maison Eilserv), 25 pp, deux grenats de 500 pa chacun.

Dague sacrificielle +1 : La garde en forme de tête de mort enserre une lame forgée en Gor'N'Dar, un métal noir naturellement empoisonné fabriqué par les elfes noirs. Toute victime d'une blessure par cette lame doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *Affaibli* pendant un tour (d12 à tous les tests). Les personnages peuvent se rappeler avoir trouvé une dague similaire (bien que non enchantée) sur le shaman orque Grundush dans le Sanctuaire de Trenner (scénario 3).

Huria Kar'lothian, prêtresse elfe noir

NC 6, créature humanoïde

FOR +2 **DEX** +4* **CON** +2
INT +2 **SAG** +4* **CHA** +2

DEF 21 **PV** 56 **Init** 18

Masse serpent +10 **DM** 1d6+4

Attaque magique (30 mètres) +10 **DM** 7d6
Attaque magique (L) : Un pouvoir magique qui inflige 7d6 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Alternativement, le pouvoir inflige les même DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2.

Chair à canon (Voie du PNJ récurrent rang 2) **:** Une fois par tour, le PNJ peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Toiles : La prêtresse de Maëdra fait apparaître d'épaisses toiles d'araignée qui bloquent ses ennemis (mais pas nécessairement ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

Poison : La masse serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque. Elle doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes. La masse serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.

Équipement : Chemise de maille +2, petit bouclier +2, symbole de Maëdra, potion de soins modérés, collier avec une rune (symbole de la Maison Kar'lothian), 125 po, un diamant de 5000 pa.

Chemises de maille des elfes noirs : Les chemises de maille des elfes noirs sont si légères et souples qu'elles sont considérées comme des armures de cuir (pénalité de -2 de base, réduit en cas de bonus magique). Elles peuvent être portées par les voleurs, les bardes, les rôdeurs ou les barbare comme s'il s'agissait d'armure de cuir (mais pas par les druides ou forgesorts, qui sont des lanceurs de sort).



Huria

consistait à obéir et servir les nobles et les guerrières. Seuls, ils ne sont même pas capables de retrouver le chemin de la « *ruche* ».

La galerie qui part vers l'Est s'enfonce rapidement dans le sol et débouche sur un véritable dédale de boyaux, de failles et de salles de toutes tailles, inclinaisons et orientations : les personnages sont partis pour 2d6 heures d'errance, test d'INT 15 pour ne pas errer 2d6 heures supplémentaires sans trouver de sortie. Au final, les PJ arriveront au même puits que celui de la galerie 12. Délivrez aux joueurs le même avertissement que précédemment.

19. Pile de crânes

Cet endroit marque le début du territoire des trolls. Afin que les orques sachent ce qu'ils risquent à aller plus loin, ceux-ci ont fait des piles de crânes divers à cet endroit. C'est aussi là que les elfes noirs convoquent les chefs des différentes tribus humanoïdes lorsqu'ils veulent les rencontrer.

20. Caverne des orques d'Irkan

C'est à cet endroit que vivent les orques sous la responsabilité du chef orque nommé Irkan. La caverne est organisée en diverses grottes entourant une zone de vie centrale dans laquelle brûle un feu. L'endroit est toujours occupé par des orques occupés à diverses tâches.

A. Il s'agit du dortoir des **orques**. L'endroit est en désordre et il n'y a pas grand chose à récupérer ici hormis les maigres effets personnels des orques, soit 18 pa et 59 pc.

B. Cette caverne assez profonde sert de baraquement aux **berserkers orques**, elle est en tout point identique à la zone précédente. Ils sont probablement tous morts dans la bataille, mais, si ce n'est pas le cas, on peut y glaner 17 po et 189 pa.

C. Ce recoin sert de quartier à **Irkan**. L'endroit est bien entretenu et relativement propre. Sous la couche d'Irkan se trouve une cassette contenant la clé de la prison (21), 240 pa, une améthyste de 100 pa, un parchemin de cercle de protection (Magicien, Voie de la magie protectrice, rang 4) et une *potion de Guérison*. Irkan est très reconnaissant à Jihrna d'avoir favorisé la position des orques au sein de l'armée. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour lui être plaisant, il l'admire beaucoup.

21. Prison

Une lourde grille de bois barre l'accès à cette caverne. Elle est fermée par une solide serrure (crochetage DEX difficulté 15 ou FOR difficulté 25). Au-delà, quatre prisonniers exsangues attendent la mort comme une délivrance. Ce sont tous des elfes sombres, les habitants de ces cavernes avant l'arrivée de l'armée. Les elfes noirs ayant terminé de les interroger, leur destin est de finir sacrifiés sur un autel ou dévorés. Les elfes sont tous des hommes, car les femmes ont été les premières victimes. Ils ressemblent de façon étonnante à des elfes noirs mais n'en sont pas. Leur peau n'est pas d'ébène mais d'un brun très foncé. Pour un néophyte, la différence est invisible.

S'ils sont libérés, les elfes sont très reconnaissants envers les PJ. Ils parlent un peu la langue commune, ainsi que le commun des profondeurs et un peu d'elfe noir, leur propre langue étant assez proche. Leur chef se nomme Lizuar et il est prêt à aider et guider les PJ vers la vallée de l'Amertume pour les remercier.

Il peut aussi expliquer aux PJ que ce sont les drows qui sont à l'initia-

Orques

Orques noirs, orques berserkers, orques d'élite : *CO Fantasy* p.251.

Irkan, chef orque

NC 5

FOR +4* **DEX** +0 **CON** +4 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 19 **PV** 55 **Init** 10

Épée 2 mains (2 attaques) +8 **DM** 2d6+7

Voie du chef d'armée rang 2

Équipement : Potion d'antidote, anneau de haute magie.

Potion d'antidote (3 doses) : Cette potion peut être ingurgitée pour soigner un empoisonnement ou préventivement. Dans ce cas, elle donne un bonus de +5 aux tests de CON pour résister aux poisons et divise par deux les effets des poisons (DM ou durée) pendant 10 minutes.

Anneau de haute magie : Irkan n'a aucune idée de la valeur de l'anneau elfique qu'il porte, il le trouve simplement joli ! Ce simple anneau d'argent donne un bonus de +2 à tous les tests d'attaque magique et augmente de +1d6 les DM de tous les sorts. Ce bonus est particulièrement déterminant lorsqu'il s'agit d'un sort qui inflige habituellement de faibles DM (comme projectile magique, par exemple).

tive de ce regroupement armé de différentes tribus et créatures. Il est capable de les mener jusqu'à leur planque. Toutefois, il met en garde les personnages contre la puissance et le danger que représentent leurs carreaux empoisonnés… Si les PJ décident d'attaquer les elfes noirs, il ne manquera pas l'occasion de se venger, mais ses compagnons préfèrent fuir au loin.

Lizuar est un Rôdeur de niveau 8. Il n'a plus aucun équipement et il ne lui reste actuellement que 7 PV. Sa motivation pour venger les siens des elfes noirs peut en faire un PJ tout à fait adapté à la suite de la campagne.

22. Caverne des orques de Murq

Cette vaste caverne sert de casernement aux orques sous la direction du chef orque nommé Murq. La plus grande salle sert de zone de vie commune et on y trouve toujours quelques orques. C'est ici, entre autres, que la nourriture est préparée et que les repas sont pris. De nombreuses couches sont agencées ça et là. Murq, le chef de ce détachement, est un fervent partisan d'Undigok, le shaman de la Tribu de la Lance Sanglante. Il est très belliqueux.

A. Murq et la moitié de ses **orques** dorment ici. En fouillant, il est possible de découvrir 45 pa et 85 pc. L'alcôve la plus au Nord abrite la couche de Murq. Sous celle-ci, le chef orque abrite son trésor dans un trou habilement dissimulé. Il contient une *potion d'agrandissement* (3 doses, sort de rang 1 de magicien), 3 jaspes de 50 pa, 5 pierres de sang de 50 pa et un péridot de 500 pa.

B. L'autre moitié des **orques** de la troupe est installée dans cette partie de la grotte. Cinq mannequins y ont été disposés pour s'entraîner au tir à l'arc. Les orques vivants ici n'ont pas de trésor particulier. On peut cependant trouver 11 pa et 45 pc si on prend le temps de fouiller.

23. Salle d'entraînement

C'est dans cette caverne que les orques se réunissent pour éprouver leur force entre eux ou contre les orques noirs. L'endroit est jonché des débris des meubles qui l'occupaient autrefois.

24. Temple d'Droax

Cette caverne est continuellement éclairée par des torches fixées aux murs et est gardée par **2 orques d'élite** (*CO Fantasy* p.267). Au Nord, un autel a été dressé, un linge rouge jeté par dessus. Cet endroit a vu de tels sacrifices que tout elfe y pénétrant doit réussir un test de SAG difficulté 15 chaque tour ou être *Affaibli*. Un demi-elfe doit faire un test de difficulté 10. Le fond de la caverne est sculpté de façon à représenter quelque chose, mais l'artiste était tellement mauvais qu'il est impossible de deviner de quoi il s'agissait.

Si les shamans orques combattent dans cette pièce, ils bénéficient des effets d'un sort de bénédiction (+1 à tous leurs tests).

25. Chambre d'Undigok

Les murs de cette caverne sont bardés de tentures décrépies et le sol est couvert de tapis. Une couche sommaire se trouve dans le coin Sud. Non loin de là se trouve un coffre piégé par une rune de feu. Un test de SAG (trouver les pièges) difficulté 15 est nécessaire pour remarquer la rune rouge sur le coffre. S'il est ouvert, la rune explose et inflige 4d6 DM de Feu dans un rayon de 3 mètres. Un test de DEX difficulté 15 permet de diviser les DM par 2.

Murq, chef orque

NC 5

FOR +4* **DEX** +0 **CON** +5*
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 19 **PV** 55 **Init** 10

Épée large +8 **DM** 1d8+7

Voie du chef d'armée rang 1

Voie du cogneur rang 1
La technique préférée de Murq consiste à charger pour tenter de renverser son adversaire d'un coup de bouclier. La capacité de rang 1 de la Voie du cogneur (Charge) prend déjà en compte les bonus magique du bouclier de Murq.

Équipement : Un très ancien bouclier à pointe de l'époque du Roi-sorcier de Tor-Angul, fabriqué dans un métal d'un gris mat et sombre. Bouclier +2 et, si le bouclier est utilisé pour attaquer, il inflige 1d8 DM létaux (au lieu de 1d4 temporaires).

Undigok, shaman orque

NC 5

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +4 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 50 **Init** 10

Masse +6 **DM** 1d6+3 +1d6 de saignement

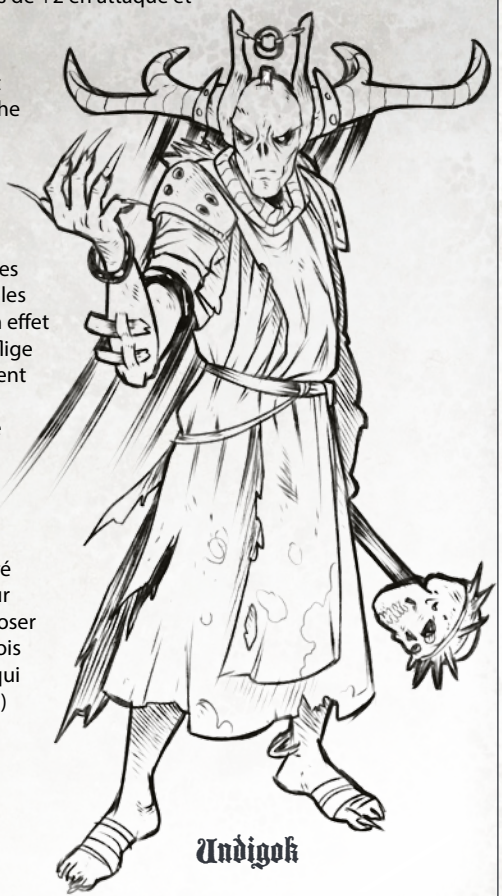
Attaque magique de feu (L) (30m) +9 **DM** 3d6+3
Peut aussi être utilisé sur une zone de 10 mètres de diamètre (test de DEX 10 pour ½ DM).

Peur (L) : Ce sort affecte une cible à une portée de 20 mètres. Elle doit réussir un test de SAG difficulté 15 ou être terrorisée. Au choix de la victime, elle reste sur place en se recroquevillant sur elle-même (état *Étourdi* : -5 en DEF et pas d'action) ou elle s'enfuit le plus loin possible du shaman pendant 1d6 tours.

Charge (L) : Undigok se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

Masse sanglante +1 : Cette arme +1 est composée d'un manche de bois noir et d'une tête de mort en argent. Le crâne est couronné d'un cercle de fer aux pointes acérées. Les blessures causées par les pointes produisent un effet de saignement qui inflige +1d6 DM de saignement pendant 3 tours. Les DM de saignement de plusieurs blessures ne sont pas cumulables.

Sceau de Feu : Cet anneau d'or décoré d'un beau rubis (valeur 500 pa) permet d'apposer une rune de feu une fois par jour sur un objet qui se ferme (coffre, porte) pour une durée de 24 heures. Voir le coffre d'Undigok.



Undigok

Il contient 16887 pc, 2248 pa, 196 po, 12 pp, une potion d'invisibilité (5 doses), une potion de métamorphose animale (druide rang 5), une potion de résistance à l'acide (DM divisés par 2 pendant 10 minutes), 4 perles de 100 pa, 3 topazes de 500 pa, une opale de 1000 pa et un saphir de 1000 pa.

Undigok est un prêtre d'Oroax borgne et calme. Plus qu'un simple shaman, Undigok est un véritable chef de guerre tant sa ferveur religieuse est grande. Pour lui, la race orque est destinée à dominer le monde et à exterminer les autres races. Sa conviction est si profonde qu'il a réussi à entraîner nombre d'orques de sa tribu dans sa croisade contre les impies. Il a ensuite été rejoint par Jihrna, en qui il a immédiatement reconnu un allié puissant. Pour lui, la conquête de la baronnie n'est qu'une étape et il œuvre auprès de Jihrna pour que celui-ci poursuive ses conquêtes vers l'Est et le Sud.

26. Chambre des aides

Cette pièce sert de chambre aux deux shamans aides d'Undigok. Ils vivent ici dans un confort certain, au milieu de meubles récupérés lors de divers pillages. En fouillant, il est possible de trouver 2 aigues-marine de 500 pa dans ce désordre. Si Undigok est attaqué, ses shamans accourent pour lui prêter assistance.

27. Dortoir des gardes du temple

C'est ici que logent **4 orques d'élite** (*CO Fantasy* p.267) affectés à la protection des shamans et du temple. Ces orques ont été sélectionnés pour leur loyauté à la cause orque et pour leurs aptitudes au combat. Ainsi, ils font à la fois office de gardes, d'hommes de main, de messagers ou d'ambas-

sadeurs. En fouillant, il est possible de découvrir 128 pa et 2 magnifiques quartz de 50 pa.

28. Domaine des orques noirs

Cette vaste zone est constituée de deux cavernes contiguës. Celle du Nord sert de dortoir, c'est ici qu'ils entreposent leurs affaires personnelles. En fouillant cet endroit, il est possible de trouver 125 pa. La caverne la plus au Sud est utilisée comme zone de vie principale. En temps normal, la plupart des **orques noirs** se trouvent là.

29. Chambre des chefs

Cette large caverne sert de chambre commune à **Jihrna, le demi-orque** et à son second, **Kzar, le chef des orques noirs**. La pièce est meublée de deux larges lits, d'une vaste table et d'un grand coffre. Ce dernier contient essentiellement des vêtements et diverses liqueurs.

Les deux occupants de la pièce y demeurent le plus souvent, aussi est-il fort probable que les PJ les trouveront là si l'alarme n'a pas été donnée. En cas de combat, les deux brutes ne feront pas de quartier.

A. La petite alcôve derrière le rideau comporte deux coffres fermés à clé. Le premier contient diverses armes neuves offertes généreusement par les elfes noirs : 15 hachettes, deux masses, douze dagues et 120 flèches. Le second coffre renferme diverses richesses pillées : deux lingots d'or de 500 pa, huit gobelets en électrum (25 pa chacun), un service de couverts en argent (25 pa), 20 assiettes en porcelaine (5 pa), un heaume magnifiquement sculpté et rehaussé d'argent (300 pa) et un miroir d'argent au cadre plaqué or (350 pa).

30. Salle du conseil de guerre

Si Crochebras est encore le chef, c'est ici qu'il réunit ses chefs de troupes pour décider des stratégies à adopter en cas de bataille et donner ses ordres. Sinon, cette salle n'est plus utilisée. Une grande table de pierre est dressée en son centre.

31. Hall d'entrée

C'est ici que commence les cavernes des verbeegs et de leurs alliés ogres. Cette grande caverne est toujours surveillée par **1 verbeeg et 1 ogre**. Ces créatures sont très attentives, surtout si Crochebras a été tué. Ils attaquent à vue toute personne qui ne manifeste pas immédiatement des signes d'amitié. Le poste de garde est installé dans le coin Sud-est de la caverne. On trouve là un peu de nourriture, beaucoup de boissons fortes et une douzaine de lances.

32. Caverne des ogres

Cette vaste caverne sert à la fois de dortoir pour les ogres, de cuisine et de salle à manger. Le centre de la caverne est occupé par un grand feu de bois sur lequel mijote une marmite au contenu douteux. La zone Sud de la caverne a été aménagée en dortoir pour les **ogres**. Les paillasses des ogres leur servent également de cache pour leurs affaires personnelles. En fouillant, on peut trouver 2221 pc, 425 pa, un quartz rose de 50 pa, une spinelle de 500 pa et une masse de fantassin +1.

33. Caverne des verbeegs

Comparativement à la précédente caverne, celle-ci fait office de caverne de luxe. En effet, elle est entièrement meublée avec des meubles rustiques

Shaman, aide

NC 3

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1 **INT** -2 **SAG** +4 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 29 **Init** 10

Dague +4 **DM** 1d4+3

Attaque magique de feu (L) (30m) +7 **DM** 2d6+3

Peur (L) : Ce sort affecte une cible à une portée de 20 mètres. Elle doit réussir un test de SAG difficulté 10 ou être terrorisée. Au choix de la victime, elle reste sur place en se recroquevillant sur elle-même (état *Étourdi* : -5 en DEF et pas d'action) ou elle s'enfuit le plus loin possible du shaman pendant 1d6 tours.

Kzar, chef orque noir

NC 5

FOR +6* **DEX** +0 **CON** +5
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 17 **PV** 55 **Init** 10

Tranchegrand (2 attaques) +8 **DM** 1d8+9

Voie du champion rang 1

Capitaine (Rang 2 de la Voie du chef d'armée)

Tranchegrand : Une magnifique hache +2 à double tranchant de facture naine, décorée de runes. Tranchegrand est une faucheuse de géants : elle inflige +1d6 DM contre les créatures de taille grande et +2d6 contre celles de taille énorme ou supérieure ! Pour des nains, cette hache, perdue lors de la prise de Kaer-Ündün par les orques, est une rançon de roi. De quoi s'assurer les services de toute une armée. Kzar est un colosse de 2 m20, d'une force absolument incroyable… Il ne porte pas d'armure, mais utilise un bouclier et une hache à une main.

à taille de géant. On y trouve des lits, une table des chaises, une commode et un grand râtelier d'armes contenant 24 lances. Cet endroit est l'appartement des **verbeegs**. Quand ils ne montent pas la garde en 31, les géants passent le plus clair de leur temps ici ou à la chasse.

Les couches des géants contiennent une partie de leurs richesses, soit au total 700 pa et des bijoux pour une valeur de 1 500 pa. L'un d'eux possède aussi une dague +1 accrochée à sa ceinture.

Si Crochebras est mort, la caverne ne contient pas de richesses. En effet, les géants ont dû céder ce qu'ils possédaient aux orques suite au meurtre de Crochebras. En échange, ils ont été autorisés à demeurer ici s'ils soutiennent la cause orque. Ils le font contre leur gré et cherchent une bonne occasion de faire payer leur trahison aux orques.



Kzar

32. Chambre de Crochebras

C'est dans ce coin que vit/vivait Crochebras. S'il est mort, l'autel qu'il avait érigé à la gloire de Moskaln, dieu de la Laideur et de la Difformité, a été saccagé par les orques. Il ne reste ici plus que des débris de meubles eux aussi détruits par les orques. Sinon, l'autel est décoré de deux coupes en or serties de pierres précieuses d'une valeur de 500 pa chacune.

Dans tous les cas, des richesses sont cachées ici. La cachette se trouve sous l'autel (ou sous ses débris). Pour y accéder, il faut déplacer la lourde pierre (50 points de FOR). Une fois déplacée, la pierre révèle une cachette dans laquelle se trouve une cassette en platine (700 pa). Celle-ci contient un jaspe (50 pa), une alexandrite (100 pa), une opale (1000 pa), une magnifique perle noire (5000 pa), un simple bandeau d'argent décoré d'entrelacs qui est en fait un bandeau d'intellect (+2 au Mod. d'INT) et deux tubes à parchemin en métal. Le premier contient un parchemin de prêtre (sur lequel sont inscrits les sorts suivants : *Arme d'argent*, *Ailes célestes*, *Foudres divines* et *Délivrance*. Le second parchemin contient tous les sortilèges de magicien de la Voie de la magie des arcanes.

Épilogue

Lorsque les PJ auront trouvé les elfes sombres et les auront délivrés, ils devront décider dans

quelle mesure ils veulent vider le repaire de ses troupes et par quels moyens. Terrasser chefs et commanditaires est sans doute la méthode la plus efficace. La suite dépend de la situation.

• Si Fleck est tombé, les PJ entament directement un long périple dans la Forêt Sombre (voir scénario suivant). Ils atteindront le niveau 9 pendant le voyage. Chaque jour, un test d'INT et de CON difficulté 15 peuvent être tentés. En cas de succès des deux tests, le personnage change de niveau, sinon il peut réessayer les jours suivants.

• Sinon, ils décideront probablement de retourner se reposer à Fleck où ils pourront s'entraîner pendant quelques semaines en attendant l'arrivée de nouvelles troupes venues de la capitale pour renforcer les défenses. Durant leur séjour, les villageois ne manqueront pas de les remercier et de leur faire des cadeaux à la mesure de leurs moyens. Si Guillaume était de l'aventure au Val de Duïn, il cède une partie de son butin pour aider à la reconstruction du village et au relogement des sans-abris. Faire de même renforce à coup sure la popularité des PJ.

À la fin de cette période, les personnages passent au niveau 9. Le chef des mercenaires, Barahir Forge d'Acier, est resté dans les parages et il est volontaire pour enseigner quelques techniques de combat à un disciple qui montrerait de l'enthousiasme à casser du géant ! Un personnage peut ainsi accéder à la Voie de prestige du tueur de géant (Voir marge).

De même si Guillaume de la Marche est encore vivant, il cherche à recruter un PJ qui en serait digne pour faire de lui un nouveau Chevalier de la Marche. Les chevaliers servent le Margrave du Piémont et sont chargés de surveiller les frontières du territoire de façon à ce que nul monstre ou bandit ne tente d'incursion dans les terres. Jadis une puissante institution, ils ne sont aujourd'hui plus qu'une poignée. Normalement réservée aux chevaliers, cette Voie pourrait être enseignée à un rôdeur ou à un guerrier tant les chevaliers des Marches ont besoin de recruter.

Ensuite, ils pourront retrouver Lizuar qui les attend dans la Forêt Sombre pour les guider.

Le destin de Fleck

À moins que le village ne soit tombé pendant le chapitre II du scénario, son destin dépend des actions des PJ lors du chapitre III.

• Si Huria Kar'lothian, la prêtresse elfe noire, a été abattue, seuls les orques constituent encore un danger pour la région. Toutefois, ils n'arriveront pas à prendre Fleck ou à envahir le Nord des Marches du Piémont à eux seuls. La mission des PJ est un franc succès.

• Si les elfes noirs ont seulement été mis en fuite, ils reviennent après avoir fait leur rapport et reprennent leurs activités. Pendant ce laps de temps, la coalition humanoïde se délite et les elfes perdent de nombreux jours à la réorganiser. Fleck sera de nouveau le théâtre d'une grande bataille avant la fin de la guerre contre les drows et leurs alliés, mais le village aura eu le temps de recevoir des renforts. Utilisez le même calcul que pour la troisième option, ci-dessous, mais divisez le résultat obtenu par 2.

• Si les elfes noirs n'ont pas été inquiétés, ils recrutent rapidement de nouvelles troupes dans la Forêt Sombre et les Serres du monde. Ce n'est donc qu'une question de temps avant que Fleck ne soit à nouveau

Points par chef encore en vie	
Kiishack , chef kobold	+1
Crocnoir, chef gobelin	+3
Siin, chef gobelours	+5
Draal, chef Gnoll	+5
Irkan, chef orque	+5
Murq, chef orque	+5
Kzar, chef orque noir	+5
Undigok, shaman orque	+10
Jihrna, demi-orque	+15
Crochebras, shaman Verbeeg	+20

Voie du tueur de géant

1. Réduire la distance : Le personnage est passé maître dans l'art de réduire la distance pour gêner les créatures avec une grande allonge. Il obtient un bonus de +2 en DEF contre les créatures de taille grande, +3 contre les créatures énormes et +4 contre les créatures colossales.

2. Ventre mou : Le personnage sait se placer de telle façon à atteindre des parties molles ou vitales, par exemple en passant sous les grandes créatures. Il ignore la réduction des DM (RD) des créatures disposant de la Voie du colosse.

3. Bûcheron : Lorsqu'il utilise une arme à 2 mains (cela peut être une arme à une main, tenue à 2 mains), le personnage inflige +1d6 DM aux créatures de taille grande et +2d6 DM aux créatures de taille énorme ou colossale (à chaque attaque).

4. Pieds d'argile (L) : Le personnage réalise une attaque aux jambes qui inflige 1/2 DM, mais la créature est *Ralentie* pour le reste du combat. Cette attaque n'affecte que les créatures humanoïdes de taille grande ou supérieure.

5. Entre-deux : Lorsque le personnage combat au contact plus d'une créature de taille grande ou supérieure, si une créature rate son attaque contre lui et que le résultat du dé du test d'attaque est impair, elle blesse à la place une autre créature de grande taille (DM normaux).

Voie du chevalier des Marches

1. Cavalier infatigable : Le chevalier est habitué à couvrir de longues distances à cheval. Il ignore la pénalité pour la première période de marche forcée pour lui-même et sa monture. Il obtient un bonus supplémentaire de +5 à tous les tests d'équitation et à tous les tests en rapport avec la fatigue où l'épuisement. A partir du rang 3, il est capable de dormir (et de récupérer normalement) en restant en selle.

2. Archer monté : Les monstres où les bandits ne respectent aucun code d'honneur et fuient bien souvent en apercevant le chevalier. Même s'il préfère le combat au contact, le chevalier a du s'adapter et il a appris à utiliser l'arc (court et long) et les arbalètes (légère et lourde). Une fois par tour, le chevalier peut tirer tout en se déplaçant à cheval au prix d'une action de mouvement (20 mètres), il utilise un d12 en attaque.

3. Patrouilleur : Le chevalier sait être vigilant afin de ne pas tomber dans une embuscade. Il obtient un bonus de +5 aux tests de perception (SAG) destinés à éviter une embuscade. Il est immunisé aux capacités spéciales qui infligent des DM supplémentaires (ou d'autres bonus) basées sur la surprise.

4. Tueur de monstres : Le chevalier doit être capable de venir à bout des pires horreurs qui rôdent près des frontières, en solitaire, ou même parfois gêné par quelques paysans effrayés... Il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM contre toutes les créatures de taille grande ou supérieure.

5. Héros des Marches : La renommée du chevalier est telle qu'il obtient un bonus de +5 à tous les test d'interaction avec des citoyens des Marches. D'autre part ce patrouilleur expérimenté augmente sa valeur de CON et de SAG de +2.

la cible d'une attaque massive. Ce temps et la réussite ou non de l'attaque dépendent du nombre de chefs adverses supprimés. Pour chaque chef encore en vie, faites la somme des points indiqués dans la liste ci-contre. Ajoutez à ce score la PA restant à l'armée humanoïde à la fin de la bataille du chapitre II.

Si la somme est inférieure à 25, les elfes noirs mettent trop de temps à recruter de nouvelles troupes. D'ici là, le village de Fleck aura reçu des renforts et amélioré ses défenses, la « *Porte du Nord* » ne tombera pas de si tôt. Du moins, pas avant que les actions des PJ n'aient un effet déterminant sur l'issue de la guerre… La mission est un succès.

Si la somme est comprise entre 25 et 50, les forces du mal se réorganisent et, cette fois, les elfes noirs ne sous-estiment pas leurs adversaires. Les PJ ont seulement ralenti l'invasion de l'Est des Marches, car le village tombera… Toutefois, cela aura lieu plus tard, alors que les PJ ne seront plus dans la région. Mais cet élément participera à l'issue globale du conflit.

Si la somme est supérieure à 50, il ne faut que peu de temps aux elfes pour mener une nouvelle attaque sur le village affaibli. Elle aura lieu pendant le prochain scénario et les personnages seront témoin du résultat lorsqu'ils reviendront à Fleck après avoir trouvé l'Einistar. Une forte garnison d'orques et de géants a rasé le village. Plus au Sud, ils ont pris le château de Bois-ardent qui est devenu leur quartier général provisoire. Les combats se déplacent vers Salant. Pour rejoindre la ville, les PJ devront traverser la ligne de front et le MJ devra alors improviser quelques rencontres avec les groupes de maraudeurs humanoïdes (utiliser la table de rencontre aléatoire de la partie III, p232, mais en multipliant le nombre de créatures par 5).



Scénario 9
Les jardins de l'Amertume

« Bienvenue parmi les pierres dressées du bosquet sacré, je suis Ayath'luach, la mère des arbres. » L'étrange elfe sombre parle une langue qu'aucun des héros ne parle et pourtant, ce qu'elle dit est limpide. *« Il est très rare que des habitants de l'extérieur s'enfoncent si profondément dans la Forêt, car il s'agit d'un endroit dangereux pour les Pâles... »* Kroril, Urd, Ninuelle, Caliostro et encore moins Thyleen l'elfe druide ne parviennent à quitter des yeux l'énorme tigre aux dents de sabre qui s'avance inexorablement dans leur direction.



Les jardins de l'Amertume

Anathazerïn

Scénario 9

En quelques mots...

Guidés par Lizuar, l'elfe qu'ils ont délivré des geôles orques et drows lors du dernier scénario, les personnages doivent trouver la Vallée de l'Amertume perdue quelque part dans l'immensité de la Forêt Sombre… Les PJ vont enfin toucher au mythe de Farendil en découvrant les jardins et le fameux Gardien dont parle le poème découvert dans le sanctuaire de Trenner (S3).

Fiche technique

TYPE • Mystère/exploration/révélation
PJ • 4 personnages de niveau 9
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

Plus de contexte

Pour les elfes, les Premiers-Nés, l'avènement des hommes - lors du cataclysme des Pierres du Ciel - marqua le début du deuxième âge et la fin des Jardins de Va'Ishar (dont les jardins de Ma'Ishar, lieu central de ce scénario, tirent leur nom). L'apparition imprévue de la nouvelle race et son tempérament sauvage désorientèrent les oracles elfes. La nature même des humains défiait leur talent de prophétie et, pour la première fois dans leur longue histoire, les elfes ne pouvaient voir l'avenir avec certitude. Tout juste réussissaient-ils à prévoir une grande guerre et un nouveau cataclysme.

Persuadé que les humains et leurs nouveaux dieux seraient responsables de ces bouleversements et de la fin de la civilisation elfique, un Haut-Seigneur Premier-né décida de réduire les hommes en esclavage et d'éradiquer ceux qui résistaient. La majorité des elfes refusa ces idées génocidaires et il fut contraint de s'exiler avec ses partisans à l'extrémité Nord-Est de la grande forêt de Marë-Brethil (devenue aujourd'hui la Forêt Sombre). Là, pour mener à bien son projet dément, il posa les fondations d'une immense forteresse de lumière qui basculera plus tard dans les ténèbres : Tor-Angul, siège du pouvoir du Roi-Sorcier.

Si l'objectif du Roi-sorcier était à l'origine de combattre la race humaine, ses ennemis les plus féroces furent les elfes eux-mêmes. Une lutte fratricide l'opposa aux siens pendant des millénaires. Pour résister à une force bien supérieure en nombre, le Seigneur de Tor-Angul fut contraint de faire appel à une magie de plus en plus sombre. Utilisant le pouvoir corrupteur des Pierres du Ciel, il mena des expériences immondes sur des prisonniers de toutes les races afin de créer de nouveaux soldats plus puissants, plus agressifs et dénués de morale. Ainsi naquirent les orques, les gobelins et autres hobgobelins...

Le Roi-sorcier réussit finalement à conquérir toute la région actuelle de la mer des roseaux à l'aide de créatures de plus en plus terrifiantes et de plus en plus énormes, puisant toujours plus dans le terrible pouvoir des Pierres du Ciel. Son expansion ne fut stoppée que par la mer à l'Est et par les montagnes au Nord. À l'Ouest et au Sud, elfes et nains s'associèrent pour bâtir des remparts titanesques. Ainsi naquit le mur de Kelt, dont les humains ont oublié l'origine. Ils croient que le mur fut construit pour résister à la sombre magie du Kathang alors que celle-ci n'est que l'héritière décharnée de ce que furent les terribles maléfices du Roi-sorcier. À l'Ouest, un mur similaire bouclait la passe des Marches du Piémont et la tour septentrionale est aujourd'hui la résidence du Margrave.

Dans sa forteresse ténébreuse de Tor-Angul, l'œil dévorant du Roi-sorcier gagnait chaque siècle toujours plus de puissance. Les peuples Anciens résistaient à chaque nouvel assaut avec des difficultés croissantes. La chute du Roi-sorcier ne vint pourtant pas de la lutte acharnée que lui menaient ses ennemis. Débarquée de l'Est, par-delà la mer Mauve, une puissante armée humaine posa le pied sur les terres corrompues de l'empire du Roi-sorcier. Une terrible bataille vit la victoire du tyran et lui permit de réduire en esclavage les nouveaux arrivants. Mais, parmi les humains capturés, certains possédaient une étrange connaissance des Pierres du Ciel et le Roi-sorcier les obligea à travailler pour lui. Leur chef gagna la confiance du Roi, mais, en secret, il ourdit un

complot. Il avait choisi de sacrifier sa vie ainsi que celle de tous ses compagnons plutôt que de se soumettre à la volonté du seigneur ténébreux et participer à la corruption irrémédiable de toutes les races pensantes.

La plus grosse des Pierres du Ciel, celle dont le Roi-sorcier tirait la plus grande partie de son pouvoir, était située au beau milieu de l'empire, au cœur de la Forêt Sombre. Le chef des humains venus de l'Est avait promis au Roi-sorcier une nouvelle arme de destruction dépassant tout ce qu'il pouvait imaginer. L'œil rougeoyant de Tor-Angul fut aux premières loges pour assister à la démonstration. Il eut à peine le temps de comprendre qu'il assistait à l'annihilation complète de son empire. D'autres pierres mineures, liées à la première par la magie du Roi-sorcier qui en avait fait un réseau de portails, explosèrent simultanément. L'une d'elle détruisit la muraille du Piémont.

Des milliers de serviteurs du Roi-sorcier périrent en un clignement de paupière. Ce n'était que le début de l'horreur. L'onde corruptrice engendrée par l'explosion ravagea la région pendant des siècles, engendrant des créatures difformes et folles de haine. Les elfes sous le joug du Roi-sorcier virent leur peau noircir et leur chevelure blanchir. Ils fuirent sous terre les effets du cataclysme. La plupart d'entre eux se réfugièrent au plus profond d'Outreterre, où ils créèrent une nouvelle société aussi tyrannique que la précédente. Maëdra, la nouvelle déesse apportée par les humains, se fit une place dans leur cœur ténébreux et l'enserra dès lors dans ses rets empoisonnés.

D'autre, moins nombreux, refusèrent ce nouveau pouvoir maléfique et remontèrent vers la lumière. Ils devinrent les elfes sombres. Ils s'accrochèrent désespérément à la surface, mais, bien souvent, ils devaient se réfugier sous terre pour échapper aux horreurs qui hantaient désormais Marë-Brathil. La forêt autrefois magnifique était définitivement perdue, elle fut rebaptisée plus justement la Forêt Sombre.

Les Pierres du Ciel (Duco-Kaer)

Ces pierres venues d'un autre monde sont à l'origine des deux cataclysmes qui jalonnèrent les changements d'Age. Leur chute sur le Mitan coïncide avec l'arrivée des humains. Le cataclysme qui s'en suivit a effacé toute trace des événements de cette période, mais, lorsque les cendres et la poussière le cédèrent à nouveau à la lumière, les humains et leurs nouveaux dieux étaient apparus.

Pendant plusieurs millénaires, le Roi-sorcier utilisa la puissante énergie des Pierres du Ciel pour lever ses armées. Jusqu'à ce que lui-même en oublie complètement pourquoi il avait commencé cette guerre. Il avait récupéré la plupart des pierres et les avait reliées par un réseau de portails magiques. Lors de l'explosion de la pierre principale, les portails entrèrent en résonance et l'onde de choc produisit une réaction en chaîne. Aujourd'hui, il ne reste dans la Forêt Sombre que des fragments de roche dont la puissance est infiniment plus faible que celle des pierres d'origine.

Les Pierres Obscures des Jardins de l'Amertume ne sont pas de tels éclats, mais, en revanche, elles sont capables de capter l'énergie des fragments. Or un éclat de pierre du Ciel est justement enterré profondément sous la tour d'Orcus (repère F des Jardins de Ma'ishar). C'est ce fragment qui fournit l'énergie au portail vers les abysses et permet aux Pierres Obscures de maintenir les jardins dans le plan matériel.

Une pierre de belle taille occupe encore le fond du cratère de Krön, la cité des inhumains. Inconsciemment, les créatures enfantées par sa magie recherchent la caresse de l'onde corruptrice...

I- Forêt Sombre

Lorsque les personnages interrogent Lizuar à propos des Jardins de l'Amertume, il leur explique qu'il s'agit du nom donné par les elfes sombres à un endroit maudit se trouvant au plus profond de la forêt. Il n'y est jamais allé, mais il sait que toutes les créatures vivantes évitent cet endroit. Il est évident qu'il a peur de s'y rendre, mais, comme il doit beaucoup aux PJ, il est prêt à les y guider. Il leur indique qu'il s'agit d'un périple d'environ vingt jours vers le Nord-Est au plus profond de la Forêt Sombre (soit 300 km), à travers une zone hantée par les ombres du passé et les spectres de Tor-Angul. Lizuar suggère de faire des réserves de nourriture et de s'équiper en conséquence pour une telle expédition. Même s'il est inévitable de se ravitailler en route, il préfère avoir quelques provisions d'avance.

Lizuar

NC 4, créature humanoïde
FOR +0 **DEX** +3 **CON** +2*
INT +0 **SAG** +3* **CHA** +0
DEF 16 **PV** 59 **Init** 16
Épée +8 **DM** 1d8
Arc +11 **DM** 1d6
Voie de la survie rang 5
Voie du traqueur rang 5 (orques, araignées)



Lizuar

- Si les PJ passent par Fleck, Lizuar leur suggère d'acheter des rations et des fioles d'huile, indispensables contre les trolls. Malgré le manque flagrant de ravitaillement, c'est bien volontiers que les habitants offrent une semaine de rations séchées à chaque PJ. Porter plus de nourriture ralentirait considérablement un personnage. En revanche, les fioles d'huiles sont en rupture de stock, elles ont toutes été utilisées lors du siège. Profitez-en pour faire ressentir aux PJ les conséquences de la guerre sur l'économie et les populations locales. Les temps sont durs.

- Si les PJ ne peuvent pas s'approvisionner à Fleck par ce que le village est tombé, Lizuar passe une semaine complète pour chasser du gibier et cueillir/ramasser toutes sortes de baies et de graines, afin de ne pas avoir à le faire dans des zones plus dangereuses de la forêt.

Méthode : Détailler, jour par jour et nuit par nuit vingt jours de voyage dans la Forêt Sombre s'avérerait rapidement fastidieux. En revanche, résumer le voyage en quelques mots ne rendrait pas justice à la véritable épreuve que doit représenter un tel périple dans la légendaire forêt maudite. Nous proposons une solution intermédiaire : Une courte narration pour les jours sans obstacle majeur, associée à une résolution détaillée pour les rencontres aléatoires et les événements fixes.

Bonus de survie du groupe : Afin de déterminer si les personnages et leur guide réussissent à éviter les dangers qu'ils croiseront sur leur route (les fameuses *Rencontres aléatoires*) ou, au contraire, s'ils doivent les affronter, déterminez le bonus de Survie du groupe :

- +2 par profil de rôdeur ou de druide
- +1 par profil de barbare ou de voleur
- +1 par PJ de la race des elfes sylvains
- +1 par personnage portant *cape* et *bottes d'elfe*
- -1 par personnage en armure métallique
- -1 par PJ de la race des nains
- -1 par profil de magicien, nécromancien ou forgesort
- -2 par profil de chevalier ou d'arquebusier

Lorsqu'un test de *Survie* difficulté 15 est demandé, cela signifie qu'un seul des joueurs doit lancer un d20 et ajouter le bonus de Survie du groupe. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, le test est réussi, sans quoi il faudra tirer une rencontre

Le destin de Lizuar

Depuis plusieurs aventures, les PJ ont l'habitude d'être accompagnés par un guide et ils n'y attachent sans doute plus tellement d'importance. Pourtant, celui qui les mène dans la Forêt Sombre va participer à une épreuve primordiale au bon déroulement du scénario. Afin d'optimiser les chances de réussite de vos joueurs, le MJ doit s'appliquer à le rendre sympathique et lui donner assez d'épaisseur pour que les joueurs ne le considèrent pas comme un figurant parmi d'autres dont le destin importe peu.

Même s'il ne parle pas beaucoup, Lizuar se montre un allié précieux et un ami dévoué. À chaque fois que cela est possible, mettez l'accent sur son abnégation. Par exemple :

- Chaque soir, malgré une journée épuisante, il part seul en forêt pour chasser et cueillir des baies afin de permettre aux PJ de se sustenter correctement. Le matin, il a souvent fait de même et un petit déjeuner attend les PJ à leur réveil.
- Il rapporte des plantes médicinales (Capacité nature nourricière) dès que cela est nécessaire : elles permettent de guérir 5d6 PV par jour à répartir entre les différents bénéficiaires.
- Lors d'un combat, il s'interpose entre un PJ et une créature qui allait mettre à terre le personnage. Lui-même s'écroule, mais se redresse pour intervenir à nouveau si besoin dès le tour suivant (Capacité increvable).

Bref, les PJ doivent tisser des liens affectifs suffisamment solides avec lui pour que l'idée de sa mort leur soit très pénible...

aléatoire Ce score de survie peut être très différent d'un groupe à un autre et certains pourront éviter plus facilement les nombreux dangers de la forêt si la chance est avec eux !

Tous les seuils de difficulté indiqués lors des tests de Survie prennent déjà en compte l'aide considérable apportée par Lizuar. Si le groupe devait se passer de ses services, la difficulté de chaque test augmenterait de +5.

Rencontres aléatoires

À certains moments prédéfinis du périple dans la Forêt Sombre, il vous sera demandé de faire un test de Survie (de difficulté variable) pour éviter une *Rencontre aléatoire*.

• Si le test est un échec, la rencontre a lieu. Les PJ et leur guide découvrent le danger trop tard, ils sont repérés et le combat ou la fuite sont inévitables (quelques exceptions sont prévues dans les rencontres). Attention, la fuite est une manœuvre désordonnée et les PJ risquent de se retrouver séparés. Le danger le plus grand est alors de se perdre (test de SAG difficulté 15) et de se retrouver assez rapidement seul face à une nouvelle menace !

• Si le test est une réussite, le MJ devrait malgré tout déterminer quel type de créatures rôde dans les parages. Les PJ peuvent faire quelques tests de SAG (observation) pour saisir des traces, entendre des pas (lourds, traînants, furtifs, etc.) ou même entrapercevoir une silhouette entre les arbres lugubres. Qui sait, peut-être décideront-ils d'en découdre malgré tout ! Un échec au test de SAG (observation) signifie seulement qu'ils ne voient pas le danger qu'ils ont évité.

La forêt étant particulièrement dense et ténébreuse, les rencontres débutent généralement à très courte distance, environ une vingtaine de mètres. Quarante mètres si les personnages ont réussi à éviter le danger.

Pour déterminer la nature de la menace, vous pouvez par défaut lancer un d20 et lire le résultat. Cependant, la table de rencontre a été constituée de façon à ce que les résultats les

Cœur sombre !

La forêt n'est pas uniformément dangereuse. Tant que l'on reste en périphérie, soit pas plus d'un ou deux jours de marche vers l'intérieur, les créatures rencontrées sont d'un NC moyen qui va de 2 à 5. En revanche, dès que l'on s'y enfonce plus profondément, les créatures deviennent plus terrifiantes. Et, forcément, les PJ se dirigent droit en son centre ! Il existe bien quelques créatures plus faibles qui habitent le cœur de la Forêt Sombre, mais ce sont des charognards qui font profil bas. Les gobelins de la forêt, par exemple, partent du principe fort judicieux que tout humanoïde qui y voyage, est probablement assez puissant pour les tailler en pièces… Ils fuient au moindre bruit.

plus élevés correspondent au cœur de la forêt, sa partie la plus sombre et inexplorée. Vous pouvez donc utiliser 1d6 ou un d12 en périphérie ou, à l'inverse, 1d10 + 10 au plus profond de la Forêt Sombre.

1 - Araignées géantes taille moyenne (3)

CO Fantasy p.257 (tisseuses de toile, poison affaiblissant, NC 3).

Elles attaquent les PJ par surprise depuis les arbres. Si deux d'entre elles sont tuées, la troisième prend la fuite.

2 - Orques noirs (20+4)

CO Fantasy p.267.

Les personnages tombent d'abord sur un groupe de 6 éclaireurs de la tribu de la Lune Rousse, une des plus grandes tribus orques de la forêt. Ils sont repérables à leur crâne chauve peint en rouge sang. Dès que les orques noirs les repèrent, ils s'enfuient. Lizuar leur indique qu'il ne faut pas les laisser filer et décoche une flèche. La poursuite commence à une distance de 20 mètres et, dès leur premier tour, les orques se scindent en deux groupes de 3 et partent dans des directions différentes. Dès que la distance dépasse 40 mètres, un personnage doit faire un test de SAG difficulté 15 pour ne pas perdre la trace de sa proie. À chaque fois que la distance augmente de 20 mètres, la difficulté du test augmente de +5.

Si un ou plusieurs orques réussissent à fuir, Lizuar est inquiet, il pense qu'un nombre beaucoup plus important d'orque risque de les prendre en chasse. Effectivement, la nuit même, un groupe de **15 orques noirs** et **4 massacreurs** leur fonce dessus en hurlant !

Les massacreurs sont des orques (NC 3) en transe berserk, ils font couler leur sang en se coupant le torse, ils ont les yeux révulsés et bavent de rage en mordant le métal de leurs épées. Ils sont réellement effrayants à voir et ne sentent pas la douleur. Utilisez les caractéristiques du berserker orque (*CO Fantasy*, p.267) et retranchez 5 points à tous les DM subis (RD 5).

3 - Gnolls (2)

CO Fantasy p.251, NC 3 : ajouter la Voie de la meute rang 2.

Les gnolls de la forêt ont développé des tactiques de meute qui leur permettent de s'attaquer à des proies normalement beaucoup trop puissantes pour eux. Ces méthodes les rapprochent encore un peu plus des hyènes auxquelles ils ressemblent tant. Ils utilisent de simples épieux de bois (DM 1d6 au lieu de 1d8) qui leur permettent de rester à distance lors de leurs manœuvres de harcèlement. Ils se répartissent en deux groupes de 4 et chaque groupe s'acharne sur une seule cible. Un groupe réduit à un effectif de 2 ou moins est mis en fuite.

4 - Manticore (2)

CO Fantasy p.262, NC 5.

Les personnages arrivent en bordure d'une clairière d'une cinquantaine de mètres de diamètre. En son centre, un gros rocher plat abrite l'antre d'une manticore. Elle profite du soleil de la fin de la journée, si rare dans la forêt. Au pied du roc taché de déjections, de nombreux crânes et ossements d'animaux ou d'humanoïdes jonchent le sol. Laissez les joueurs penser qu'ils ont réussi à repérer le monstre avant d'être à découvert. Focalisez leur attention sur la créature au centre de la clairière en leur signalant qu'elle se dresse soudain sur ses pattes en humant l'air. Faites leur faire quelques tests de discrétion pour entretenir le suspense. Puis, alors qu'elle se recouche et qu'ils pensent avoir évité

la rencontre, la deuxième créature passe à l'attaque sur leurs arrières !

5 - Nuée de striges (3)

Par intermittence, les personnages entendent un étrange vrombissement qui vient du ciel, porté par le vent. Il s'éloigne ou se rapproche, disparaît ou se fait entendre à nouveau, de façon totalement chaotique. Lizuar leur indique qu'il s'agit sans doute de striges, en grand nombre... Bientôt, un effrayant nuage de volatiles noirs traverse les arbres, il forme trois grappes distinctes pour piquer sur le groupe.

NC 4, taille moyenne

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 10 **Init** 18

Attaque +9 **DM** 2d6

Recouvrir (L) : La nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables piqûres. La nuée lui inflige automatiquement 2d6 DM par tour et la victime est *Affaiblie* pour une durée de 10 minutes.

Cibles multiples : La nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux, mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

6 - Ours-hibou (1)

CO Fantasy p.269, NC 5.

L'ours-hibou monte la garde au pied d'un arbre où deux gobelins se sont réfugiés. Les peaux-vertes se font tout petits et se montrent particulièrement discrets (test de SAG difficulté 20 pour les repérer). Dès qu'il aperçoit les PJ, l'ours-hibou change de proie et les charge dans un grognement.

Au second tour, les gobelins profitent du combat pour descendre en catimini derrière l'arbre (test de SAG difficulté 15 pour les apercevoir). L'un d'eux fuit sans demander son reste, mais l'autre se cache non loin pour épier l'issue du combat (test de SAG difficulté 15 pour le détecter). S'il réussit à terrasser un PJ, l'ours-hibou tente de fuir en emportant son repas. Sinon, il combat jusqu'à la mort.

Les gobelins ne parlent pas le commun et, s'ils sont capturés, n'ont rien d'intéressant à apprendre aux PJ. Toutefois, si un personnage se montre sympathique avec l'un d'eux, celui-ci pourrait flairer la bonne occasion et décider de le suivre pour profiter de la sécurité et de la nourriture que pourrait lui offrir ce groupe de puissants personnages. Rien ne pourra alors le faire changer d'avis, même si on lui lance des pierres. S'il ne reçoit que des mauvais traitements, il abandonne au bout de deux jours. Dans le cas inverse, il suit les PJ pendant tout leur séjour dans la Forêt Sombre. Toutefois, il ne les accompagne pas dans les endroits dangereux. Au final, et même si les personnages croient naïvement avoir « *apprivoisé un gob* » en le traitant avec bonté, il s'arrange pour voler un objet de valeur avant de fuir au loin lorsque les PJ passeront leur dernière nuit dans la forêt.

7 - Chimère (1)

CO fantasy p.239. NC 6.

La chimère attaque le campement au petit matin, au moment où tout le monde est occupé à ranger ses affaires. La densité de la Forêt Sombre est assez importante pour empêcher la chimère d'utiliser les capacités de la Voie des créatures volantes (NC 6). Tout au plus peut-elle s'enfuir par ce moyen lorsque ses PV sont inférieurs à 20.

8 - Sanglier sanguinaire (1)

CO Fantasy p.271, NC 6.

Une harde de sangliers est surprise alors qu'elle fouille le sol. Le mâle dominant est un véritable monstre, gros comme un taureau. Il charge les personnages pendant que le reste des sangliers prend la fuite. Il n'attaque qu'une seule fois, puis continue son chemin. Sauf s'il est blessé. Dès ce moment, il combat jusqu'à la mort...

9 - Ogres (3)

CO Fantasy p.266, NC 3.

La rencontre commence par trois gobelins qui servent de rabatteurs. Les peux-vertes apparaissent à 40 mètres des PJ et utilisent des frondes pour attaquer les personnages (attaque à -5), puis ils fuient pendant 2 tours. Un personnage qui poursuit un gobelin se retrouve nez-à-nez avec les cinq ogres. Si le piège ne fonctionne pas. Les ogres attaquent les PJ 5 tours plus tard à moins que le groupe n'ait pris les dispositions nécessaires pour ne pas être retrouvé (fuir rapidement, puis se cacher).



Centorque

10 - Worgs (7)

CO Fantasy p.260, NC 3.

Les worgs de la Forêt Sombre sont terribles, ils chassent en meutes redoutables. Remplacez la Voie du prédateur par la Voie de la meute (+5 en DEF et répartition des DM entre les créatures au contact).

Leur tactique consiste à hurler à l'unisson de façon à faire croire aux personnages qu'ils sont beaucoup plus nombreux. Un test de SAG difficulté 20 est nécessaire pour percer la ruse à jour, sinon les PJ sont persuadés que les worgs sont une vingtaine, ce qui représente un combat sans espoir. Le but est d'effrayer les proies pour leur faire prendre la fuite et les épuiser par une longue course. Si les PJ tombent dans le piège et courent en quête d'un hypothétique refuge, les worgs les rattrapent après une longue poursuite : Chaque personnage doit alors faire un test de CON difficulté 15 ou être *Affaibli* pour ce combat !

11 - Centorques (3)

Ces créatures haineuses sont l'équivalent orque des centaures. Ils sont plus massifs et violents que leurs cousins. Ils ont été créés par la magie maudite du Roi-sorcier il y a plusieurs millénaires et depuis aucun d'eux n'a jamais quitté la forêt, comme si une terrible malédiction les liait à ce lieu.

La rencontre débute par un bruit de galop et de buissons piétinés. Les PJ ont beau fuir dans la direction opposée, le martèlement se rapproche

inexorablement. Une haie de buis s'agite et explose littéralement au moment où les 5 centorques bondissent à travers le buisson, la hache brandie vers l'avant en une charge fantastique.

NC 4, taille grande

FOR +8* (+4) **DEX** +1 **CON** +8*
INT -1 **SAG** +1 **CHA** +0

DEF 18 **PV** 50 **Init** 15

Sabots +10 **DM** 1d6+4
Hache +10 **DM** 1d8+4

Voie du cogneur rang 1

Capacités :

Attaque double (L) : Le centorque peut faire une attaque de sabot plus une attaque avec sa hache dans le même tour.

Hybride : Étant un mélange de deux créatures, le centorque possède des caractéristiques particulières. Sa FOR de +8 fait référence à la puissance globale de la créature, mais son buste orque lui octroie seulement un bonus de +4 en combat. Il est considéré comme une créature humanoïde pour tout ce qui concerne les attaques mentales, mais pas pour les physiques.

12 - Trolls (2)

CO Fantasy p.274, NC 5.

Lizuar a repéré un signe secret de son peuple gravé sur un arbre pour signaler une grotte qui pourrait offrir un bon abri pour la nuit. Malheureusement, deux trolls ont trouvé le refuge et ils comptent bien faire de l'elfe farci aux pommes* avec la première paire de grandes oreilles qui se pointera. Si les PJ laissent Lizuar jeter un regard en premier, il ne tombe pas dans le piège et revient prévenir le reste du groupe. Toutefois, la nuit tombe. Vaut-il alors mieux s'abriter dehors un peu plus loin, au risque de se faire surprendre en pleine nuit, ou sécuriser le lieu immédiatement ? Si les personnages choisissent de combattre les trolls dans le refuge, ceux-ci souffrent d'un malus de -2 en attaque et en DEF, car le lieu est trop exigu pour eux.

Les trolls possèdent un grand sac rempli de pommes et l'un d'eux porte sur lui une magnifique faucille en argent gravée de runes druidiques. Il s'agit d'une *faucille magique +1* (DM de base 1d6) qui inflige +1d6 DM contre les plantes.

Si les PJ décident de dormir dehors un peu plus loin, faites leur faire un test de Survie difficulté 15. En cas d'échec, soit les 2 trolls leurs tombent dessus, soit vous déterminez une autre rencontre.

* Voir à ce sujet la chanson du Troll farceur, dans *Le Donjon de Naheulbeuk*.

13 - Ours préhistorique (1)

CO Fantasy p.268, NC 8.

Soudain, un arbre s'abat sur les PJ tandis qu'un énorme grondement se fait entendre. La terre elle-même semble se soulever alors que surgit une énorme créature au pelage noir : une espèce d'ours géant. Le personnage en tête du groupe doit faire un test de DEX difficulté 10 ou se faire écraser par l'arbre. En cas d'échec, il subit 3d6 DM et il est *immobilisé*. Il faut réussir un test de FOR difficulté 25 pour réussir à déplacer le tronc et le libérer (ou cumuler 50 points de valeur de FOR).

14 - Drider (1)

CO Fantasy p.246. NC 7.

Les elfes sombres ont payé un lourd tribut lors de leur servitude aux côtés du Roi-sorcier. Les premiers driders furent créés au deuxième âge par le tyran, bien avant de devenir la conséquence d'une terrible punition comme c'est le cas aujourd'hui dans la société cruelle des elfes noirs des profondeurs. Les driders de la Forêt Sombre constituent ainsi une race à part entière qui vit et se reproduit sous les frondaisons les



Drider

plus obscures, au cœur de nids de toiles où ils cohabitent avec les araignées géantes.À moins qu'un personnage ne réussisse un test de SAG difficulté 24, les personnages sont surpris. Perché dans un arbre (sort de *pattes d'araignées*), le drider attaque le personnage qui ferme la marche en commençant par un sort *d'asphyxie*. Ensuite, il lance *ténèbres* et passe à l'attaque. Habitué à combattre dans le noir total, il ne subit qu'un malus de -2 en attaque et en DEF au lieu de -5 (pour les PJ). S'il réussit à abattre un personnage, il tente de s'enfuir en l'emportant. Il fuit si ses PV passent sous 25.

15 - Araignée géante taille grande (1)

CO Fantasy p.257 (Voie du prédateur rang 1, poison affaiblissant, NC 5).

Elle sort d'un trou creusé dans le sol dont l'entrée est pourvue d'un opercule qui se referme comme un couvercle. Dès qu'elle réussit à rendre inconscient un PJ par deux piqûres successives, elle se retire dans sa tanière en emportant sa victime. Pour ouvrir la « *trappe* », il faut réussir un test de FOR difficulté 25 ou la détruire (Solidité 25, RD 5).

16 - Barghest et ogres (2)

2 Ogres NC 4, *CO Fantasy* p.266 (+1 NC pour Voie du Cogneur rang 1) et un Barghest NC 6, *CO Fantasy* p.236 (PV 75, attaque +10, DM 3d6+5).

Au détour d'un taillis particulièrement dense, les PJ surprennent une scène horrible.

Deux ogres contemplent les cadavres d'un groupe d'une douzaine de peaux vertes. Entre eux, une créature à peu près humanoïde, mais totalement monstrueuse est en train d'avaler entièrement un gobelin en ouvrant une gueule démesurée. La créature possède un pelage sombre sur le dos et les membres alors qu'une peau violacée recouvre le reste de son corps. Puissamment musclée, elle mesure plus de deux mètres. Dans un dernier claquement de dent, le gobelin disparaît complètement et la mâchoire disproportionnée se referme sur un faciès de loup. Ses yeux rouges sont braqués droit sur vous et, sur un signal muet, les deux ogres chargent.

La rencontre débute à une distance de 20 mètres, les protagonistes agissent à leur score d'initiative normal. Au premier tour, le Barghest commence par utiliser son pouvoir de clignotement.

Les ogres combattent jusqu'à la mort sans aucun signe de peur. Lorsque les PV du barghest passent sous 25, il se téléporte à une soixantaine de mètres, puis il met à profit ce répit pour se transformer en loup et s'enfuir.

Le Barghest est une créature haineuse et rancunière, il suit les personnages pendant les deux prochains jours. Les PJ peuvent parfois entrevoir la silhouette fugace de l'énorme loup noir à bonne distance. Multipliez les tests de SAG pour faire monter la tension. Les personnages doivent se sentir en danger, le barghest profitera sans doute de la prochaine mauvaise rencontre pour surgir au plus mauvais moment. Lorsque les PJ seront affaiblis...

17 - Ombres (6)

CO Fantasy p.267, NC 4 (ajouter Embuscade, Voie du prédateur).

Les personnages s'installent pour la nuit sans savoir qu'ils sont sur l'emplacement d'un ancien village de l'ère du Roi-sorcier. Tous les habitants, morts dans le terrible cataclysme ma-

gique déclenché par sa disparition, ont été transformés en ombres qui hantent la forêt pour l'éternité.

La nuit, dans le brouillard qui envahit la Forêt Sombre, les ombres surgissent du sol et sont quasiment indétectables. Elles évitent la sentinelle pour s'attaquer aux victimes endormies. Le personnage de garde doit réussir un test de SAG difficulté 25 pour les repérer et prévenir ses camarades. En cas d'échec, chaque ombre obtient une attaque gratuite : cette attaque est une réussite automatique, inflige 4d6 DM (et un test de CON difficulté 15 ou être Affaibli). Ensuite, le combat de déroule normalement. Il y a une ombre pour chaque personnage présent (PJ et PNJ).

Les ombres affamées de la Forêt Sombre sont plus discrètes et vicieuses que les ombres ordinaires, elles obtiennent le premier rang de la Voie du prédateur (attaque par surprise : +5 en attaque et +1d6 aux DM).À la fin de la rencontre, Lizuar maudit le sort et semble chercher quelque chose sous la mousse et les feuilles. Assez vite, il trouve à proximité de vieilles pierres usées par le temps. Un œil non exercé pourrait les prendre pour de simples cailloux, mais il s'agit bien d'antiques ruines, enfouies sous la terre. Elles expliquent la présence des ombres.

Note : Si le groupe a réussi le test de Survie, Lizuar détecte les pierres au moment où le groupe prépare le campement pour la nuit. Il leur demande alors de ramasser leurs affaires et de marcher encore une bonne heure.

18 - Guerriers maudits (12)

Ces guerriers en armure de bronze ouvragée font penser à une patrouille d'elfe. Leurs silhouettes sveltes marchent au pas cadencé, puis, dégainant des glaives dorés, ils chargent en adoptant une formation toute militaire. Toutefois, on ne distingue sous leurs heaumes oblongs que des orbites vides et leurs cottes de mailles déchirées laissent entrevoir les os de leur cage thoracique.

Les guerriers maudits sont les soldats mort-vivants du Roi-sorcier. Ils continuent leurs patrouilles et attaquent toutes les créatures humanoïdes vivantes qu'ils croisent à l'exception des orques et des elfes sombres (les anciennes races au service du maître). Un personnage demi-orque ou un elfe sombre n'a rien à craindre d'eux à moins qu'il ne les attaque lui-même.

Les elfes maudits sont beaucoup plus dangereux que de simples squelettes. La magie impie qui les maintient dans un état de non-vie les rend presque invulnérables, car elle les dote d'une énergie infinie. Un guerrier squelette sans tête continue le combat, même une moitié de squelette rampe au sol pour continuer à griffer, mordre ou tuer par tous les moyens... Pour les arrêter, il faut les broyer en miettes !

19 - Spectres (4)

CO Fantasy p.272, NC 5.

Les spectres sont habillés de longues robes noires. Deux mains fantomatiques décharnées émergent des manches. Sous leurs capuches, on ne distingue rien d'autre que les ténèbres.

Ces spectres sont les âmes perdues des anciens prêtres du Roi-sorcier. La forêt est si sombre que les spectres sont capables d'attaquer même en plein jour. Toutefois, trouver une clairière ou brûler les frondaisons avec une boule de feu sont

Guerrier Maudit

NC 2, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

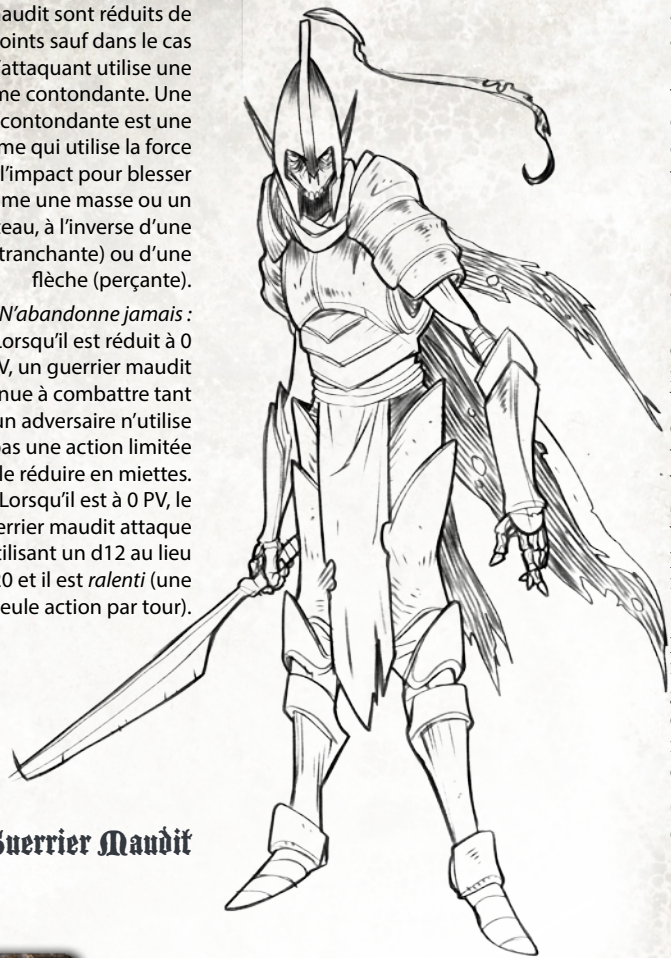
DEF 15 **PV** 19 **Init** 14

Attaque +6 **DM** 1d6+1

Sans esprit : Aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : Tous les DM infligés à un guerrier maudit sont réduits de 5 points sauf dans le cas où l'attaquant utilise une arme contondante. Une arme contondante est une arme qui utilise la force de l'impact pour blesser comme une masse ou un marteau, à l'inverse d'une épée (tranchante) ou d'une flèche (perçante).

N'abandonne jamais : Lorsqu'il est réduit à 0 PV, un guerrier maudit continue à combattre tant qu'un adversaire n'utilise pas une action limitée pour le réduire en miettes. Lorsqu'il est à 0 PV, le guerrier maudit attaque en utilisant un d12 au lieu du d20 et il est *ralenti* (une seule action par tour).



Guerrier Maudit

des moyens efficaces pour les rendre impuissants.

NC 5, créature non-vivante

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +6
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 18 **PV** 46 (RD10) **Init** 18

Contact intangible +7 **DM** 1d6+1 + Absorption d'énergie

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10/ magie, Vitalité surnaturelle)

Capacités

Absorption d'énergie : À chaque fois qu'un spectre inflige des DM, il récupère 5 PV et la cible doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *Affaiblie* pour le reste du combat.

Aura glaciale : Une aura de froid intense émane du spectre dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Les créatures vivantes doivent réussir un test de CON difficulté 12 à chaque tour ou êtres *Ralenties* pour les 1d6 prochains tours.

Création de rejeton : Une créature tuée par un spectre devient elle-même un spectre 1d4 heures après son décès.

Impuissance à la lumière du soleil : Un spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil et il est Ralenti.

Intangible : Les spectres peuvent passer à travers les obstacles matériels comme les murs ou les portes, comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures. Les armes ordinaires passent à travers son image sans l'affecter (RD 10).

20 - Sylvanien maudit

CO Fantasy p.273, NC 8 (+1 NC pour attaque vampirique).

Cette zone de la forêt comporte moins de conifères, elle est moins dense, rachitique, presque malade. Des branches dénudées à l'écorce noire émergent des brumes, tels des fantômes squelettiques qui voudraient vous saisir de leurs doigts morts. Soudain, l'un de ses arbres bouge vraiment et essaye de vous saisir pour vous broyer entre ses branches noueuses et épaisses !

Les sylvaniens maudits comptent parmi les créatures les plus dangereuses de la Forêt Sombre. Ce sont de grands arbres morts à l'écorce noire qui haïssent toute forme de vie et se nourrissent de l'énergie vitale des créatures.

Contact vampirique : Lorsqu'il inflige des DM, le sylvanien maudit aspire l'énergie vitale de sa victime. il régénère 5 PV et la cible ressent un grand

froid. Elle doit faire un test de CON difficulté 10 ou être Affaiblie.

RD : L'écorce du sylvanien maudit est moins résistante que celle des autres sylvaniens, considérez que, contre les armes tranchantes autres que les haches, la RD est seulement de 5 points au lieu de 10.

Début du périple

Si les personnages sont partis de Fleck, Lizuar les attend à la lisière de la forêt. Les deux premiers jours de voyage permettent d'arriver à proximité de la Vallée de Duïn, quelques kilomètres plus à l'Est. Faites un premier **test de Survie difficulté 5**, en cas d'échec lancez un d6 sur la table des rencontres aléatoire qui commence page 256.

Si les PJ réussissent le test ou partent de la vallée de Duïn juste après avoir délivré Lizuar, passez à la suite.

Ambiance : Lisez aux joueurs le texte suivant.

Ayant déjà voyagé plusieurs jours dans la Forêt Sombre, vous savez qu'elle porte parfaitement son nom. Noyée sous l'ombre épaisse des conifères dressés en rangs serrés, enracinée sur une terre noire comme le charbon, elle est obscure et lugubre, même en plein jour. Toutefois, lorsque vous dépassez la Vallée de Duïn pour vous enfoncer plus profondément vers son cœur d'ébène, vous réalisez que vous étiez encore ignorants de sa véritable nature. La forêt est d'une densité étouffante. D'immenses futaies de buis ou d'épineux vous obligent à faire des détours de plusieurs centaines de mètres. Ailleurs, les branches mortes et durcies qui hérissent la base des troncs, vous griffent le visage, à moins d'adopter une posture courbée épuisante. Un peu partout, des rocs imposants et couverts de mousse jaillissent du sol. Certains, proéminents, érigent des amoncellements qui vous bloquent le passage. D'autres, ensevelis sous vos pieds, cachent des trous et des crevasses où le marcheur imprudent peut tomber à tout instant. Surtout lorsque des bancs de brouillard fantomatique surgissent du néant, vous encerclent à l'improviste et vous laissent totalement désorientés. Pourtant, ce n'est pas uniquement en raison de tout cela que la sylve est si oppressante… Non, il s'agit de quelque chose d'infiniment plus subtil. Une respiration ténue, une sorte de râle imperceptible. Quelque chose comme le dernier souffle de milliers d'âme. La malédiction muette des fantômes maudits qui rôdent entre les ramures obscures et les racines tordues. La mémoire d'un cataclysme inconcevable...

Si les personnages interrogent Lizuar à ce propos, il confirme leur impression. La légende de son peuple dit que, lors de la chute du Roi-Sorcier, tous les habitants de la forêt sombre ont péri à l'exception de ceux qui avaient trouvé refuge profondément sous terre. Le souvenir de cet holocauste marque la région de sa malédiction. Et, aujourd'hui encore, les âmes des défunts n'ont pas trouvé le repos. Les morts foulent l'humus noir de la forêt.

Premiers dangers : À la suite de cette introduction, demandez un premier test de Survie difficulté 10 aux joueurs et, en cas d'échec, déterminez la rencontre avec un d10, car les personnages ne sont pas encore au plus profond de la forêt.

Dormir : Chaque nuit, Lizuar cherche une cachette souterraine, une ravine ou une grotte pour y dormir. Personne n'a envie de se reposer

Monstres recyclables

Vos personnages n'auront sans doute pas à affronter toutes ces créatures durant leur périple (mieux vaut l'espérer !), aussi nous aurions pu nous contenter de faire plus court. Toutefois, vous pourrez réutiliser ce chapitre lorsque les personnages passeront à nouveau par la Forêt Sombre (ce qui est inévitable...)

au milieu des arbres, dans le brouillard épais qui envahit la forêt au crépuscule et rend presque inutile la vision nocturne (vision limitée à 10 mètres, -2 aux attaques à distance). Si le résultat du test de Survie a indiqué une rencontre pour la nuit, c'est qu'alors les personnages dorment probablement à découvert. Au contraire, si aucune rencontre n'est prévue, il y a de grandes chances (1-5 sur 1d6) que le repos soit pris dans une cachette plus rassurante.

Jours 2 et 3 : Les 2 jours suivants, la progression est très pénible à cause des diverses souches et buissons morts qui jonchent le sol. Le troisième jour, demandez un test de Survie difficulté 15 et lancer un d12 sur la table de rencontre.

Jours 4, 5 et 6 : Le groupe traverse une zone de collines. Dans les vallées, l'atmosphère est particulièrement humide, froide et ténébreuse. La brume est présente en permanence. En revanche, lorsqu'ils prennent suffisamment d'altitude, les personnages sortent du brouillard et, les rares fois où la forêt est moins dense, ils peuvent contempler la mer de brume d'où émergent les îlots que sont les sommets des collines. Un spectacle magnifique, si rare dans la Forêt Sombre que cette vision est particulièrement précieuse, notamment pour des personnages habitués au grand air et un peu claustrophobes (elfes, druides, rôdeurs, barbares).

Demandez un test de Survie difficulté 20 et lancez un d20 sur la table de rencontre, placez la rencontre le jour de votre choix (4, 5 ou 6), au fond d'un val brumeux.

Courir

À cause des branches basses, des trous, des rocs et des bancs de brumes, courir à l'aveuglette dans la forêt est un jeu dangereux. Un personnage est ralenti à 10 mètres par action de déplacement, mais, s'il le souhaite, il peut tenter de se déplacer à sa vitesse normale. Dans ce cas, il doit réussir un test de SAG difficulté 15. En cas d'échec, il tombe et perd sa prochaine action. Sur un résultat de 1 ou 2 au d20, il se blesse et subit 1d6 DM.

Territoire des elfes sombres

Le **septième jour**, Lizuar indique aux PJ qu'ils vont devoir traverser une large rivière (le Jovan) sur un pont construit par son peuple. Une importante communauté d'elfes sombres vit en effet dans la région. D'après lui, ils n'essayeront pas d'entrer en contact avec les PJ, car les siens vivent très repliés sur eux-mêmes. À la mi-journée, les PJ arrivent en vue du pont que les elfes ont construit. Il s'agit d'un enchevêtrement de troncs savamment disposés pour créer un passage sur une rivière large de cinquante mètres. Le pont fait environ deux mètres de large et ne semble pas gardé.

Le pont elfique est certes ingénieux, mais il faut une bonne dose d'agilité pour l'emprunter. En effet, les grumes ne forment pas de chaussée à proprement parler et il faut souvent sauter d'un tronc glissant à un autre. L'ouvrage est suffisamment dense pour que le risque de tomber à l'eau soit infime, toutefois une chute peut faire mal et mettre la victime dans une position délicate.

Traverser le pont sans encombre nécessite de réussir trois tests de DEX (équilibre) difficulté 10. Chaque échec inflige 1d4 DM et oblige à un test supplémentaire. Trois tests successifs ratés et le personnage réussit à tomber à l'eau ! Lancez 1d6.

Sur un résultat de 1 à 3, le courant le ramène vers le pont et il peut se raccrocher à un tronc en réussissant un test de FOR difficulté 10. Sinon, le courant l'emporte au loin…

Huitième jour : Demandez un test de Survie difficulté 12.

Neuvième jour : Les elfes sombres ont repérés les PJ. Depuis des siècles, aucun humain n'avait posé le pied dans la région. En dépit de ce constat, les autochtones auraient pu simplement ignorer le passage des héros et les laisser aller vers une mort qu'ils jugent certaine. Toutefois, le fait qu'ils soient guidés par l'un des leurs a convaincu leur *mère des arbres* de se pencher sur la question. Elle a décidé de prendre contact avec les PJ. La rencontre a lieu non loin de son bosquet sacré, lors du **neuvième jour** de voyage.

La marche dans les collines des jours précédents était fatigante. En revanche, elle était moins monotone qu'aujourd'hui et les quelques rayons de soleils entraperçus sur les sommets valaient tout l'or du monde. Vous avancez désormais dans un brouillard épais où chaque pas ressemble au précédent, perdu dans la multitude de troncs noirs, parfaitement rectilignes, qui émergent du brouillard les uns après les autres. Inlassablement, par dizaines, par centaines, par milliers, tous sont identiques, comme si le temps était figé et que vous étiez destinés à marcher ainsi pour l'éternité sans vous rapprocher de votre but. Soudain, un sifflement retentit. Lizuar s'arrête et vous fait signe de faire de même. Il porte ses doigts à sa bouche et siffle à son tour. Trois sifflements lui répondent. *« Attendez-moi ici, surtout ne bougez pas, il en va de votre vie »* Et il disparaît dans la brume sans un bruit.

À ce moment-là, si un PJ veut s'aventurer plus en avant dans la forêt, demandez-lui un test de DEX (discrétion) difficulté 25. En cas d'échec, il est repéré par les elfes sombres : trois flèches viennent se planter à ses pieds sans même qu'il n'ait pu détecter la présence de tireurs dans la brume. Juste après, Lizuar surgit de la brume et intervient pour éviter que les choses ne s'enveniment davantage !

Quelques minutes s'écoulent dans le silence lorsqu'une douzaine d'elfes noirs, habillés de vêtements sombres, émerge de la brume tout autour de vous. Lizuar les accompagne et prend rapidement la parole. *« Voici mon peuple, n'ayez crainte. Notre Ayath'luach… »* Il hésite, puis reprend. *« …Notre Mère des Arbres, l'équivalent de la grande druidesse pour vous, souhaite vous rencontrer. Nous devons donc les suivre à Tur Am'nach, le bosquet sacré. Cette invitation est un fait complètement extraordinaire, ce n'est jamais arrivé. Je ne sais quoi en penser. »*

Les elfes guident les personnages pendant quatre longues heures dans la brume, un test d'INT difficulté 15 permet de comprendre qu'ils ne voyagent pas en ligne droite, mais font au contraire le nécessaire pour perdre les PJ. Un test de SAG (survie) difficulté 25 est nécessaire pour avoir une idée globale de l'endroit où on les mène et avoir une chance d'y revenir par ses propres moyens.

Lorsque vous repartez, seulement trois elfes restent en votre compagnie, mais vous comprenez rapidement que les autres sont simplement hors de vue dans la brume, à surveiller les environs. Après quatre heures d'une marche silencieuse pendant lesquelles aucun elfe ne vous adresse la parole, un étrange obstacle surgit de la brume et vous

barre le passage. Il s'agit d'une sorte de mur d'épines si dense, si épais et si haut que vous n'avez aucune idée de ce qui peut se cacher derrière et qu'il se perd dans la brume.

Celui qui semble être le chef, un elfe sombre que rien ne distingue pourtant des autres, prononce une courte incantation et s'entaille le doigt avec un coutelas. Il fait couler une goutte de son sang, une seule, sur une feuille et le mur de végétation acérée bruisse de toutes ses feuilles en s'écartant devant lui comme un rideau que l'on repousse sur le côté. Il vous fait signe de vous enfoncer dans l'étroit passage ainsi formé. Lizuar confirme : *« Vous seuls êtes convoqués, nous n'entrerons pas, telle est la volonté d'Ayath'luach. »* Au fond du tunnel créé dans le mur végétal épais de plusieurs mètres, il vous semble apercevoir de la lumière.

Résistance : Si les personnages refusent de suivre les elfes sombres ou d'entrer dans le bosquet sacré, les elfes n'emploient pas la force pour les contraindre, ils disparaissent simplement dans la brume. Les PJ n'auront plus jamais l'occasion de les rencontrer. Avant un refus catégorique, Lizuar essaye toutefois de les convaincre. Il n'a aucune idée de ce qu'Ayath'luach peut leur vouloir, mais il s'agit de la plus grande autorité de leur peuple. La rencontrer est un immense honneur.

Le bosquet sacré - Tur-Am'nach

Le bosquet sacré est agencé selon un plan très similaire aux Jardins de l'Amertume, à moins que ce ne soit l'inverse, mais il est de taille beaucoup plus modeste. Il mesure environ un kilomètre de diamètre et sa forme est à peu près circulaire. Le bosquet est dépourvu de brume, mais est recouvert d'une végétation luxuriante, de magnifiques arbres comme on n'en trouve nulle part ailleurs dans la Forêt Sombre : chênes, hêtres, châtaigner, etc. L'endroit est un havre de paix et un refuge pour les animaux. Il résonne du chant de milliers d'oiseaux et on y aperçoit une multitude de biches, d'écureuils, de blaireaux et de sangliers qui peuplent le lieu et trouvent ici une nourriture abondante. Deux prédateurs limitent toutefois la croissance de la population des herbivores, les tigres d'Ayath'luach. La lumière du soleil filtre à travers les feuilles et, lorsque les PJ découvrent une clairière, ils peuvent jouir avec une joie intense de la lumière du soleil.

Ces clairières sont au nombre de six. Dans la clairière centrale se dresse un cercle de pierres levées, le Crom'Luach où siège la druidesse. Les cinq autres sont réparties en périphérie et abritent les cinq arbres sacrés. Chaque arbre est un représentant énorme et majestueux de son espèce. Son écorce est gravée d'une des runes sacrées des elfes sombres : esprit pour le hêtre, feu pour le chêne, mort pour l'if, terre pour le sapin et vent pour le châtaigner. Ce sont ces runes sacrées et désormais perverties que les Uraqi ont utilisées pour créer les Pierres Obscures.

Arrivée : Les personnages pénètrent dans la clairière de l'esprit où se dresse un hêtre d'une taille gigantesque, dont l'écorce est gravée en cinq endroits de la même rune. Un test d'INT (magie) difficulté 20 permet de reconnaître la rune comme une variante antique de la rune de l'esprit. Chaque personnage qui réussit un test de SAG difficulté 10 entend le chuchotement de dizaines de voix, sans parvenir à déterminer d'où elles viennent ni la nature de ce qu'elles disent. Un druide ressentira les voix des esprits de la nature que

Éclaireur elfe sombre

NC 3, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +3* **CON** +0
INT +0 **SAG** +3* **CHA** +0

DEF 18 **PV** 26 **Init** 19

Arc (2 attaques) +7 **DM** 1d6+2+ Poison
Épée courte +3 **DM** 1d6+2

Poison : Les elfes sombres enduisent leurs flèches d'un poison particulièrement virulent, issu du venin d'araignée. Il inflige immédiatement 2d6 DM, un test de CON difficulté 15 permet de diviser les DM par 2.

Discrétion : Dans la forêt Sombre, les elfes sombres bénéficient d'un bonus de +5 en discrétion et en perception.

Tir en aveugle (L) : L'elfe peut attaquer à distance un ennemi qu'il ne voit pas sans malus s'il détecte sa présence (test de perception) par le bruit.

Tir rapide (L) : L'elfe peut attaquer effectuer 2 attaques à distance à ce tour.

Équipement : Armure de cuir, arc court, épée courte. Le **capitaine** des elfes possède un rang de boss supplémentaire (+2 att, DM, DEF et +20 PV).



l'on entend ici de façon extraordinairement intense. Un test de SAG difficulté 15 lui permet de comprendre que le hêtre sacré amplifie ces voix.

Un sentier à peine visible serpente dans la forêt vers le centre du bosquet et les mène au Crom'Luach par un portail de pierre décoré de la même rune que celle aperçue sur l'écorce de l'arbre.

Crom'Luach

La clairière du Crom'Luach est la plus vaste du bosquet sacré, avec presque cinquante mètres de diamètre. Un cercle de pierres dressées de trente mètres de diamètre occupe l'espace central. Il comprend cinq arches, comme autant de portes pour accéder à l'intérieur du cercle. Chaque porte est formée de trois pierres (deux dressées et une horizontale) et est séparée de la suivante par cinq pierres dressées. Au centre, un vaste dolmen est supporté par cinq pieds. Les cinq portes indiquent la direction des cinq clairières sacrées.

Deux tigres géants dorment dans la clairière. L'un est couché sur le toit du dolmen et l'autre à même le sol, où

une elfe sombre vieille et desséchée lui gratte le cou. Lorsque les PJ émergent de la forêt, les deux tigres bondissent sur leurs pattes et s'enfuient sous le couvert des arbres. La vieille dame semble porter pour tout vêtement une vieille peau de cerf qui cache mal sa nudité. Les bois du cerf forment une étrange coiffe sur sa tête. Elle s'assoit et semble attendre les héros.

Ayath'luach : Le chef spirituel des elfes sombres du clan des invisibles est une druidesse d'une grande puissance (druide niveau 16). Elle est protégée par deux tigres géants, acquis par la capacité monture épique. Nous ne vous donnons pas les caractéristiques d'Ayath'luach. Dans le cas de figure où un combat éclaterait, elle se transforme en ours préhistorique (*CO Fantasy* p.268) et se fait assister des deux tigres (tigres à dent de sabre, *CO fantasy* p.259). Si besoin, elle s'enfuit en se transformant en oiseau.

La druidesse peut écouter par de nombreuses oreilles dans la forêt et, en espionnant les conversations des PJ, elle sait déjà à peu près ce qui les amène. Cependant, elle veut en apprendre plus, savoir s'ils vont lui dire la vérité, puis les tester pour déterminer s'ils sont dignes de recevoir une aide dans leur quête.

« Bienvenue parmi les pierres dressées du bosquet sacré, je suis Ayath'luach, la mère des arbres. Il est très rare que des habitants de l'extérieur s'enfoncent si profondément dans la Forêt, car il s'agit d'un endroit dangereux pour les Pâles. Mais il est encore plus rare qu'un Invisible les guide. C'est pourquoi je souhaite entendre votre histoire et savoir ce que vous cherchez. » *Alors qu'elle prononce ces mots, vous réalisez qu'elle ne parle pas votre langue et pourtant, vous la comprenez parfaitement.*

Elle croise ses mains ridées sous son menton et vous regarde intensément. « Je vous écoute. »

Laissez les joueurs expliquer le but de leur quête dans la forêt.

Mensonges : Si les PJ commencent à raconter des mensonges, Ayat'Luach les interrompt immédiatement. « *Êtes-vous certains de ne pas vouloir me dire la vérité ?* » S'ils changent d'avis et disent la vérité, référez-vous au paragraphe suivant.

Si les PJ insistent dans la voie du mensonge, elle les laisse terminer leurs balivernes, puis se transforme en oiseau et disparaît dans les cieux. Les PJ peuvent rester aussi longtemps qu'ils le souhaitent dans le bosquet sacré, mais ils n'y rencontreront plus âme qui vive. Tous les animaux semblent avoir disparus. Les fruits qu'ils peuvent trouver deviennent empoisonnés (3d6 DM, CON difficulté 15 pour moitié), il en va de même de l'eau... S'ils approchent du mur d'épines, celui-ci s'ouvre et les laisse ressortir. En revanche, impossible de faire le trajet inverse. Une fois à nouveau dans la forêt, les PJ sont complètement perdus. Après une journée d'errance (test de Survie difficulté 25), Lizuar les retrouve, garde le silence sur cet événement, mais se montre désormais très distant. Cette tension palpable leur inflige un malus de -1 aux tests de Survie.

Vérité : Ayath'Luach les écoute avec attention et parfois leur demande des précisions. En particulier, elle est intéressée par leurs motivations, leur objectif final et par les elfes noirs qui avaient capturé Lizuar.

Analysez attentivement le discours des PJ et faites faire un test de CHA à celui qui se fait leur porte-parole. Notez le résultat, il sera utilisé à la fin de la rencontre si les personnages

Cinq forces de la nature

Un druide ou un elfe proche de la nature sera très certainement surpris de ne trouver que cinq arbres sacrés. Les elfes de Hautesylve en connaissent en effet un sixième, le saule, associé aux esprits de l'eau. S'ils en font la remarque à Ayath'Luach, elle devient très triste. Une larme perle à chacun de ses yeux, elle récupère l'une d'elle de l'index de sa main droite et la jette dans le vent, tandis que de l'index gauche elle appose l'autre sur la terre. « *En mémoire des esprits de l'eau, détruits par le Roi-sorcier.* » Elle n'en dira pas plus, mais un PJ pourrait en apprendre davantage par la suite en traversant le pont maudit (p262).

réussissent le test. Nous l'appellerons score de Confiance.

• Accordez un bonus de +5 si les motivations des PJ sont nobles et indiquent les enjeux : défendre les siens, mettre un terme à la guerre.

• Accordez un bonus de +5 si les personnages ont trouvé et combattu les elfes noirs du repaire de la vallée de Duïn.

• Le personnage reçoit un bonus supplémentaire de +3 s'il est druide.

• Chaque personnage supplémentaire qui intervient peut apporter un bonus de +1 à +2 (réussir un test de CHA difficulté 10) si ses propos confirment ce que dit le narrateur et renforcent sa crédibilité. À l'inverse, chaque personnage qui manque de respect à l'aînée ou tient des propos contradictoires apporte un malus de -1 à -3.

Lorsqu'ils ont terminé, elle prend la parole :

« Ainsi, vous cherchez les Jardins de l'Amertume. Une quête dangereuse. Une quête fatale pour celui qui n'est pas initié aux secrets du Roi-sorcier. Les Jardins sont protégés par une puissante malédiction, seuls les porteurs du sceau de Tor-Angul, la marque noire peinte dans le sang du sacrifice, peuvent en revenir. Pour les autres, les jardins deviennent une prison. Pour l'éternité. Ainsi fut probablement scellé le destin de celui, s'il ne portait pas la marque, que vous cherchez.

Ce que vous cherchez a un prix. Le prix du sang. Si vous voulez pénétrez dans les Jardins de l'Amertume, vous devrez payer en sacrifiant le sang de ma race. Celui-là même qui permit de créer les jardins. En temps normal, je devrais vous tuer sans pitié pour mener un tel projet, mais je suis disposée à vous aider. Car les jardins contiennent un objet que je souhaite récupérer, le bâton d'un druide puissant qui y fut emprisonné. Je souhaite que vous me le rameniez. Quant au sacrifice nécessaire... En vous guidant sur nos terres, Lizuar a scellé son destin. Il a bravé l'interdit et il doit à présent racheter le prix de cette faute.

Si vous voulez vraiment entrer dans les Jardins de l'Amertume, vous devez l'amener ici pour qu'il soit sacrifié sur une pierre noire de Tor-Angul. Son sang vous marquera du sceau du roi-sorcier et vous ouvrira la porte des jardins. Êtes-vous prêt à payer le prix ? Comprenez-vous pourquoi nous les nommons les jardins de l'Amertume ? »



Ayath'luach

Les PJ peuvent poser des questions, la druidesse leur répondra.

• Oui, il s'agit bien d'égorger Lizuar au-dessus d'une pierre noire qu'elle dévoile au centre du dolmen. Ayath'Luach utilisera le sang de son sacrifice pour inscrire la marque du Roi-sorcier sur leur front. Il s'agit d'une marque invisible sans laquelle ils ne peuvent pas espérer ressortir des jardins. Mais ils peuvent entrer sans elle.

• Que deviendra l'âme de leur guide ? Éclatée en morceaux par le rituel, elle ne connaîtra jamais le repos éternel et viendra rejoindre les monstruosités de la Forêt Sombre.

• Le bâton est un sceptre de bois sacré pour son peuple. Le druide qui le portait a disparu dans les Jardins de l'Amertume il y a deux siècles. Il pensait pouvoir les détruire de l'intérieur, mais n'est jamais revenu.

Le test d'Ayath'Luach

Bien évidemment, tout cela n'est que mensonges. Ou presque. Il s'agit du test imaginé par la druidesse pour déterminer si les PJ sont dignes de l'aide de son peuple où s'il s'agit d'aventuriers sans scrupule, prêts à tout pour arriver à leurs fins. Les

personnages seraient donc bien inspirés de refuser. Si ce sont des héros nourris de nobles motivations, cela ne devrait pas poser problème. Sinon, tant pis pour eux, il leur faudra payer les conséquences de leur manque de morale... Au final, les joueurs peuvent avoir trois types de réaction :

Accord : Si les PJ acceptent, elle leur demande d'aller chercher Lizuar pour le sacrifice. Ils franchissent à nouveau le mur d'épine et trouvent leur guide qui les attend à l'extérieur. Ils peuvent le ramener avec eux sous un faux prétexte. Ayath'Luach joue la comédie jusqu'au bout, espérant jusqu'au dernier instant que les PJ ont un autre plan. Lizuar se laisse facilement capturer et la druidesse l'entrave dans des liens végétaux magiques.

Ayath'Luach agenouille Lizuar devant la pierre de sacrifice et se saisit de sa dague sacrificielle. *« Les Jardins de l'Amertume ont été fermés pour y emprisonner un grand mal. Si vous entrez à cet endroit pour les mauvaises raisons ou si vous êtes trop faibles pour combattre ce mal, vous mettez votre âme en péril. Mais cela n'est rien. Le véritable risque est de libérer ce mal. Si les peuples pâles ont vraiment besoin d'entrer dans les Jardins de l'Amertume, ils enverront des émissaires dignes de cette tâche. Ce que vous n'êtes pas. Repartez d'où vous êtes venus, aucun elfe sombre ne vous guidera. »*

« Lizuar, tu as commis une faute en amenant ces étrangers ici. Ils ne sont pas dignes de ta confiance. Vois le destin qu'ils étaient prêts à t'offrir en récompense ! » Elle se transforme en aigle géant. Saisissant Lizuar dans ses serres, elle s'envole et disparaît dans les cieux.

Le bosquet devient alors un lieu vide et empoisonné pour les PJ, tout comme s'ils avaient menti à la druidesse (voir auparavant). Pire, lorsqu'ils ressortent du bosquet sacré, après seulement une heure de marche, les personnages s'aperçoivent qu'ils sont revenus en lisière de la Forêt Sombre, à proximité de Fleck... Référez-vous à la résolution alternative du scénario développée dans l'encadré, *Le coté obscur*.

Ruse : les PJ peuvent faire mine d'accepter le plan de la druidesse, mais aussi de prévenir Lizuar. Celui-ci les écoute attentivement et joue la comédie. En effet, il a été informé par la druidesse du test que les PJ sont en train de subir. La situation se résout au final comme un refus.

Refus : Ayath'Luach insiste. Elle jure qu'il s'agit de leur seule chance de réussir. Si les PJ sont inflexibles, elle leur ordonne de partir *« Vers une mort certaine en compagnie du traître. Tant pis pour vous ! »* Si les personnages sont indignés par l'idée du sacrifice et font part à la druidesse de leur dégoût pour ses méthodes et de l'horreur que cela leur inspire, prenez-en note, vous ajouterez +5 au score de Confiance. Si les PJ vont mettre jusqu'à trouver l'attitude de la druidesse perverse et que la discussion s'anime et qu'ils tentent de la combattre, elle fuira sous la forme d'un aigle, mais les PJ ont également gagné le bonus de +5 au score de Confiance.

Lorsque les PJ franchissent le mur d'épine, Lizuar les attend et leur demande ce qui s'est passé. Si les personnages lui disent la vérité, il leur sourit, visiblement soulagé, et leur donne l'accolade. *« Vous avez passé le test de la mère des arbres avec succès, vous devez à présent la rencontrer à nouveau, mais, cette fois, je vous accompagne. »*

Le côté obscur

Les personnages, peut-être en croyant bien faire et en ne mesurant pas la portée de leurs actes, ont échoué à l'épreuve d'Ayath'Luach. Que faire ? Trois solutions s'offrent à vous.

- En accord avec vos joueurs, vous considérez que c'est là une raison suffisante pour mettre un terme à cette campagne. Cela ne signifie pas forcément arrêter le jeu, mais les PJ devront trouver d'autres missions. Cela pourrait concerner la guerre en cours, mais ils pourraient aussi être appelés au loin pour d'autres aventures (ce ne sont pas les campagnes de Fantasy qui manquent).

- Vous improvisez la suite en restant logique. Les personnages n'ont pas trouvé l'Einistar et ils peuvent aller où bon leur semble : à Monastir, en Hautesylve ou encore chez eux. Emarin Grisant peut toutefois leur donner des indices pour trouver Anathazerïn. Peut-être a-t-il fini par trouver une référence dans un ouvrage qui parle d'une carte de pierre dans une ancienne cité naine. L'emplacement d'Anathazerïn y figurerait. Vous pouvez vous servir des scénarios suivants sur cette base en les modifiant légèrement. Bien entendu, les personnages ne peuvent pas entrer dans la Chambre des Anciens à moins que Tinsirith, s'il est encore en vie, ait pu reprendre la quête, devenir le porteur de l'Einistar et qu'il retrouve les PJ.

- Vous êtes vicieux. Des elfes sombres, manipulés par les drows, contactent en secret les PJ et leur permettent un nouveau voyage vers les Jardins de l'Amertume. Cette fois, le périple dans la Forêt Sombre est étonnamment facile, mais les personnages ignorent qu'un commando drow leur « nettoie le terrain ». Les elfes noirs ont pris conscience que, même s'ils trouvent le gant de lumière, l'artefact intelligent ne leur ouvrira jamais la Chambre des Anciens. Les personnages seront donc leur cheval de Troie. Si un des PJ semble particulièrement vulnérable à la corruption, ils entrent en contact avec lui afin de s'assurer un avantage décisif le moment venu. Vous pouvez jouer les scénarios « presque » normalement (les drows facilitent la tâche des PJ lorsqu'ils peuvent le faire, sans éveiller les soupçons). Jusqu'au moment où les PJ réussissent à ouvrir les Portes Célestes...

Seconde rencontre

Puisque les personnages ont réussi le test, la druidesse est prête à leur laisser tenter leur chance dans les Jardins de l'Amertume. Toutefois, ce qu'ils ont révélé d'eux-mêmes lors de la précédente rencontre détermine l'opinion qu'elle se fait d'eux et l'aide qu'elle veut bien leur fournir.

Utilisez le score de Confiance obtenu précédemment lorsque les PJ ont expliqué leur mission (éventuellement modifié lors du refus).

Moins de 15, réussite partielle : Ayath'Luach leur indique que son peuple désigne également le lieu qu'ils recherchent comme les Jardins de Ma'ishar et elle leur narre la légende telle qu'elle la connaît (voir marges). Les PJ obtiennent son assentiment pour la quête, bien que la druidesse ne place pas une grande confiance dans leur réussite. Ensuite, elle les accompagne à l'extérieur et ils peuvent repartir immédiatement.

15 à 24, réussite : Les PJ obtiennent les mêmes renseignements que précédemment et ils peuvent se reposer 24 heures dans ses jardins. Le seul fait de pouvoir profiter de la lumière du soleil est un immense soulagement pour les PJ et leur fait énormément de bien au moral, mais le bosquet sacré est aussi érigé au centre d'un nœud tellurique d'énergie positive. Chaque personnage récupère un point de chance. Si vous n'utilisez pas la règle optionnelle des points de chance ou si le personnage a déjà atteint son score maximum : il gagne un bonus de +10 sur un test de son choix d'ici à la fin du scénario.

Avant leur départ, Ayath'Luach bénit leur expédition. Elle les mène auprès de chacun des cinq arbres sacrés et récite des paroles magiques. À chaque fois, elle prélève un peu de sève de l'arbre dans un récipient de bois. De retour au Crom'Luach, elle prépare

avec une mixture avec les cinq sèves et leur fait boire. Un test de CON difficulté 15 est nécessaire. Un échec signifie que le personnage est pris de convulsions pendant une minute et perd 2d6 PV (la sève de l'If est un poison). Toutefois, la bénédiction d'Ayath'Luach offre aux personnages un bonus de +5 à tous les tests de résistance contre la corruption des Pierres Obscures (voir chapitre suivant).

25 et +, réussite éclatante : Ayath'Luach accorde son hospitalité aux PJ pendant trois jours s'ils le souhaitent. Ils obtiennent les mêmes avantages que précédemment, mais, en plus, la druidesse offre à chaque personnage une *bourse de fruits séchés* aux propriétés magiques. Chaque bourse contient une quantité suffisante de baies pour prendre 5 repas. Chaque repas nourrit la personne pour 24 heures, permet de guérir 3d6 PV et soigne tout empoisonnement. Un personnage ne peut bénéficier de cet effet plus d'une fois par jour.

Durant ces trois jours, elle peut aussi commencer à enseigner sa magie à un personnage druide ou rôdeur (voir la Voie de prestige du Disciple de la Forêt Sombre). Le premier rang peut être acquis à la fin des trois jours passés dans le bosquet, sans que le personnage ne passe de niveau. Il bénéficie immédiatement de cette nouvelle capacité, mais ne recevra pas de point de capacité lors du prochain passage de niveau. Par la suite, un séjour d'une semaine au bosquet sacré est nécessaire pour chaque nouveau rang dont le personnage souhaite faire l'acquisition.

De retour en forêt

Les trois jours suivant **(jours 10, 11,12)**, les PJ avancent encore sur le territoire des elfes sombres. Cette partie de la forêt est exempte de mort-vivants, mais elle n'en reste pas moins lugubre, privée de lumière et dangereuse. Demandez aux personnages **deux tests de Survie difficulté 12**. Si les 2 tests sont ratés, lancez 2d6 et multipliez le résultat par 3 pour savoir combien d'heures séparent les deux rencontres. Pour chaque rencontre, lancez un d12+3 sur la table.

Le pont des esprits

Le treizième jour, après quelques heures de marche, un puissant cours d'eau barre la route du groupe. Lizuar indique aux personnages qu'il marque la fin du territoire des elfes sombres. L'entrée dans le cœur de la forêt. L'autre rive est noyée dans la brume et il est impossible d'estimer sa largeur. Après une heure de marche en remontant le cours de l'eau, les personnages aperçoivent un pont de pierre noire qui enjambe la rivière. Un édifice solide et si large (15 mètres) qu'il a dû être conçu pour des armées. Il semble avoir parfaitement résisté au temps et les deux obélisques qui marquent son entrée sont sculptés de visages d'elfes grimaçants parfaitement conservés. Il n'est muni d'aucun garde-fou et sa chaussée est recouverte d'un étrange sable noir aux reflets métalliques. Lizuar refuse d'emprunter l'édifice maudit, car son peuple croit que des esprits maléfiques puissants gardent l'édifice. Il préfère rejoindre un pont construit par les elfes sombres à environ une heure de marche en amont.

Pont de bois : Effectivement, au bout d'une heure, le groupe arrive en vue d'un pont de troncs enchevêtrés caractéristique des techniques d'ingénierie des elfes sombres. Les PJ s'engagent prudemment sur l'édifice et un premier test de DEX difficulté 10 réussi (voir le pont du même type plus tôt dans le scénario, p264) leur permet de parcourir 20 mètres (action limitée). Ils découvrent alors avec stupeur ce que la brume leur ca-

La légendes des Jardins de Ma'ishar

« Il y a très longtemps, un clan d'elfe sombres, les Uraqi, s'adonnait à des pratiques immondes au nom du Roi-sorcier, pourtant disparu depuis plus longtemps encore. Ils sacrifiaient les vivants et relevaient les morts dans l'espoir de rappeler le puissant maître de Tor-Angul, banni dans les Abysses. Lorsque les druides se rendirent compte des horreurs commises par les Uraqi, l'Ayath'Luach déclara une terrible guerre contre ces sorciers malfaisants. Malheureusement, il était déjà trop tard. Grâce à la magie qu'ils avaient emprisonnée dans cinq pierres, les Pierres Maudites, les sorciers uraqi avaient perverti une importante partie de la forêt. La guerre entre Uraqi et elfes sombres dura des années, mais elle fut finalement gagnée par les nôtres grâce à une intervention extérieure. Un puissant elfe pâle, celui que nous nommons Alluar'N Torach, le gant de lumière, réussit à vaincre M'Balak, le dragon qui protégeait les Uraqi. »

chait jusque-là : dix mètres plus loin, le pont s'est effondré sur environ cinq mètres. Entre les deux parties praticables, seuls quelques troncs émergent encore du fort courant. Toutefois, il ne doit pas être trop difficile de tendre une corde pour franchir l'obstacle (en revanche, il est impossible de prendre de l'élan pour sauter).

Mais, alors que les PJ s'organisent pour franchir l'obstacle, **l'hydre** responsable de cette destruction surgit de l'eau et attaque. Lizuar incite ses compagnons à fuir vers la berge et il montre l'exemple !

Il faut deux tours complets pour quitter le pont. Qu'il combatte ou qu'il fuie, à chaque tour, un personnage sur le pont doit réussir un test de DEX difficulté 15. En cas d'échec, il chute. Une fois entre les troncs, l'hydre peut plus difficilement l'atteindre (bonus de +5 en DEF), mais, réciproquement, il est très difficile de combattre (-5 en attaque). Il est possible de rejoindre la berge en passant dans le pont par 2 tests de DEX difficulté 10. Toutefois, l'Hydre tente de faire écrouler le pont avant que le personnage n'arrive à destination ! Quelques troncs glissent et chutent, menaçant d'écraser le PJ, un test de DEX difficulté 15 est nécessaire pour éviter 3d6 DM. Faites monter la tension, mais le pont résiste...

Tactique : Cette hydre énorme est un monstre plus puissant que le groupe des PJ. Toutefois, elle n'est pas décidée à les poursuivre hors de la rivière. La fuite est donc une option. Si les personnages réussissent à se replier à distance, l'hydre plonge sous l'eau. Elle est prête à resurgir si les PJ s'approchent à nouveau du pont.

En combat au contact, considérez qu'un maximum de 5 têtes peut attaquer une cible unique dans un même tour. Les autres têtes doivent attaquer une autre cible ou se contenter de siffler rageusement autour de l'ennemi.

Faire un choix : S'ils se sont repliés, les personnages doivent faire un choix : combattre l'hydre ou revenir sur leurs pas pour emprunter le pont maudit. Ils peuvent également imaginer fabriquer un radeau. Abattre des arbres n'est pas une option qui réjouit Lizuar, le bruit des haches risque d'attirer de nombreuses créatures dangereuses.

Construire un radeau : Il faut au moins deux demi-journées pour construire un radeau en réussissant deux tests d'INT difficulté 10 (survie). Un seul PJ fait les tests, les autres personnages sont seulement autorisés à l'aider (règles de coopération). Chaque échec augmente la durée de la construction d'une demi-journée. Lorsque les PJ commencent la construction, il est déjà plus de midi, cela signifie donc qu'il faut passer une nuit supplémentaire en forêt.

Pour chaque demi-journée (2 si les tests sont réussis) demandez aux joueurs un **test de Survie difficulté 15**. En cas d'échec, lancez 2d8 sur la table de rencontre aléatoire.

Il y a trop de profondeur pour utiliser des perches, aussi les personnages doivent fabriquer des sortes de pagaies pour espérer diriger l'embarcation. Au moment de la traversée, chaque personnage doit réussir deux tests de FOR difficulté 12.

Si, au total, les personnages obtiennent plus de succès que d'échec, le radeau accoste sur l'autre rive sans trop d'encombres. Sinon, les personnages doivent revenir à leur rive de départ avant que le radeau ne finisse par se disloquer dans les courants. Ils ne sont plus alors qu'à une dizaine de minutes du Pont maudit. Si le

(Suite)

« Après la défaite des sorciers, les jardins de Ma'Ishar commencèrent à basculer dans les Abysses pour rejoindre le Roi-sorcier. Pour l'empêcher, les Uraqi construisirent en hâte une arche qui servirait de lien entre les deux mondes. La dissipation des jardins cessa. Alors, pour isoler les sorciers du reste du monde, les druides érigèrent un gigantesque mur d'épines autour de la vallée. Désormais, les Uraqi ne pourraient plus sortir des Jardins. Seule en émerge l'arche maudite qui permet d'y entrer, mais pas d'en ressortir. Quant au chevalier pâle, il est resté prisonnier des Jardins. Nul ne sait quel fut son destin. Les Jardins de Ma'Ishar tombèrent progressivement dans l'oubli, mais notre peuple garde la mémoire de l'horreur des Jardins de l'Amertume et de leurs pierres maudites. »

Cette histoire est une version courte et incomplète de ce qui s'est réellement passé est uniquement destinée aux joueurs. La version complète, à l'intention du MJ est donnée au début du chapitre suivant.

nombre d'échec est supérieur ou égal au double du nombre de réussite, le radeau se disloque au milieu de la rivière et sauve qui peut !

Noyade : Si le radeau coule, il est nécessaire de réussir trois tests de CON (natation) difficulté 12 (malus d'armure !). Chaque échec inflige 2d6 DM et demande un nouveau test de CON jusqu'à obtention de 3 succès. Une fois que le personnage est réfugié sur une rive, demandez au joueur de lancer un d6 : sur un résultat de 1 à 3 il est toujours du même côté, sur un résultat de 4 à 6 il a atteint l'autre rive.

Si un personnage souhaite traverser la rivière à la nage volontairement, la procédure est la même, mais il doit réussir 5 tests. En revanche, s'il réussit, il accoste automatiquement sur la rive opposée.

Pont maudit : Ce pont était utile aux armées du Roi-sorcier pour traverser la rivière, mais pas seulement. Il faisait partie d'un réseau de ponts magiques qui permettait de franchir d'énormes distances instantanément pour mener la guerre d'un bout à l'autre de la forêt. Le système utilisait le maillage des rivières et l'énergie des esprits de l'eau emprisonnés pour fonctionner. Avant l'avènement des divinités apportées par les humains, les elfes rendaient hommages aux six forces naturelles (Esprit, Vent, Terre, Feu, Eau et Mort). Le fonctionnement de ces ponts-portails explique l'absence des esprits de l'eau dans la Forêt Sombre, ce qui justifie la présence de seulement cinq runes, que ce soit dans le bosquet sacré ou dans les jardins de Ma'ishar.

En théorie, le pont peut transporter celui qui l'emprunte vers n'importe qu'elle autre pont de l'ancien empire du Roi-sorcier. En pratique, les autres ponts ont été détruits par l'explosion des Pierre de Ciel, emportant les esprits de l'eau dans leur anéantissement.

Traverser : Lorsqu'un PJ emprunte le pont pour la première fois, rien ne se passe sur les premiers mètres. Toutefois un personnage attentif (INT difficulté 15) remarque qu'il ne peut décoller plus d'un pied à la fois. Impossible donc de tenter de sauter ou de courir. Passés les cinq premiers mètres, il remarque que chacun de ses pas produit une onde concentrique dans le sable noir, comme s'il marchait sur une surface liquide. Si le personnage poursuit son chemin, il s'enfonce progressivement dans un sable toujours plus profond et totalement fluide. D'abord jusqu'aux genoux, puis jusqu'à la taille, les épaules et ainsi de suite jusqu'à être entièrement englouti. Rien ne sert de tenter de nager ou de sauter puisqu'un des pieds reste obligatoirement rivé à la surface solide invisible sous le sable noir.

Une fois complètement englouti, l'épreuve commence. Le personnage est plongé dans le noir total et il étouffe. Il ne peut respirer, sinon le sable, aussi liquide que de l'eau, entre dans ses poumons et l'asphyxie. Il peut toujours faire demi-tour, mais, s'il veut traverser, il doit avancer coûte que coûte pour ressortir de l'autre côté. De plus, des esprits maléfiques tentent de l'en empêcher en freinant sa progression, comme si le sable devenait solide. La force n'est ici d'aucune utilité, c'est par l'esprit que ce combat se gagnera.

Le personnage doit réussir au total trois tests de CHA difficulté 15 pour dominer les esprits du pont, mais ne dites pas à l'avance au joueur combien de tests doivent êtres réussis. Il peut recommencer un test autant de fois que nécessaire jusqu'à le réussir, mais à chaque test effectué (échec ou réussite), le personnage s'asphyxie un peu plus et il subit 1d6 DM cumulable. C'est à dire 1d6 DM au premier test, 2d6 au deuxième, 3d6 au troisième, 4d6 au quatrième, etc. Au mieux, s'il réussit ses trois premiers

Hydre à 10 têtes

L'hydre est une grande créature reptilienne de presque 2 tonnes, pourvue de multiples têtes. Imaginez un petit diplodocus doté de 10 têtes de dragon et vous aurez une idée de l'apparence de cet épouvantable monstre.

NC 10, taille grande

FOR +8* **DEX** +0 **CON** +8
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 18 **PV** 100 **Init** 10

Morsure (10 attaques) +15
DM 1d8+4

Capacités

Guérison accélérée : L'hydre guérit de 5 PV par tour, sauf contre les DM de feu.

Couper une tête : L'hydre est un adversaire très dangereux à cause de son nombre élevé d'attaques. Pour réduire le nombre de têtes, un personnage peut tenter de la décapiter. Dans ce cas, l'attaque souffre d'une pénalité de -5 et elle doit infliger au moins 10 points de DM en une seule fois. En cas de réussite, la tête est coupée et les PV du monstre baissent de 10. Toutefois, la guérison accélérée de l'hydre fait repousser la tête en 2 tours (sauf DM de feu). En cas d'échec, l'hydre ne subit aucun DM.

tests successivement, il subit donc 6d6 DM. À chaque fois qu'il subit des DM, un PJ peut toutefois faire un test de CON difficulté 12 pour diviser les DM par 2.

Si un personnage arrive à 0 PV, il réapparaît à l'autre extrémité du pont et s'écroule inconscient après quelques pas, du sable noir s'écoule de sa bouche et de son nez. Il a réussi à franchir le pont, mais il n'est pas accordé à celui-ci et il perd de façon définitive 1 point à sa Valeur de CON. Lorsqu'il revient à lui, il se rappelle avoir vu un immense œil rougeoyant alors qu'il sombrait dans l'inconscience...

Effets : Un personnage accordé avec le pont peut faire traverser un nombre de personnes égal à 10 fois sa valeur de CHA chaque jour. Il suffit donc qu'un seul PJ réussisse l'épreuve pour que tout le groupe puisse l'accompagner et franchisse le pont sans encombre.

Au cœur de la forêt

Jour 14, 15,16 : Les personnages sont enfin au cœur de la forêt, Lizuar signale aux PJ que lui-même, pourtant un éclaireur reconnu de son peuple, ne vient quasiment jamais s'aventurer aussi profondément en ces territoires. Demandez aux joueurs un **test de Survie difficulté 20** et lancez un d12+8 sur la table de rencontre.

Jour 17 : Le groupe poursuit sa progression dans la forêt sans vraiment que les PJ ne sachent avec certitude où ils sont ni où ils vont. Lizuar les assure qu'ils sont dans la bonne direction. Dans l'après-midi, le groupe se retrouve dans une zone infestée d'araignées énormes. Celles-ci sont cachées dans des terriers dont la disposition exacte est laissée à l'appréciation du MJ. Elles attaquent en masse dès que possible.

Dès que les personnages ont vaincu trois araignées, les autres prennent la fuite, mais, lorsque les PJ font le bilan des blessures, ils s'aperçoivent que Lizuar a disparu. Il a été enlevé par une des araignées qui l'a emporté dans son terrier. Il faut réussir un test de SAG (détection) difficulté 10 pour repérer un terrier. Lorsque les PJ visitent un terrier, lancez un d6 pour déterminer son contenu :

- 1 : Deux araignées
- 2-3 : Une araignée
- 4-5 : Vide
- 6 : Lizuar, emmailloté dans un cocon et en compagnie d'une araignée

Un terrier est un tunnel circulaire d'environ deux mètres de diamètre qui descend en pente forte dans le sol. Il mène à une chambre, parfois deux, de trois mètres de diamètre à environ dix mètres sous terre.

À chaque test de SAG raté et chaque terrier visité, demandez à un joueur de lancer un d20 : il y a une chance sur 20 cumulative pour chaque jet (1 sur le d20 au premier jet, 1 et 2 sur le d20 au deuxième, etc.) que Lizuar soit déjà mort lorsque les PJ le retrouvent. Si les PJ se séparent, les chances de retrouver Lizuar augmentent (un seul point pour deux tentatives de sauvetage).

Si Lizuar est mort, cela signifie que les PJ doivent désormais se débrouiller seuls pour trouver les Jardins de l'Amertume. Leur bonus de Survie baisse immédiatement de 5 points. Chaque jour, le PJ qui devient le nouveau guide du groupe devra aussi réussir un test de SAG (Survie) difficulté 20 sans quoi les personnages mettront deux fois plus de temps que si Lizuar était là (deux jours au lieu de un). Toutefois, contre toute attente, par talent ou par ce que leur destin le dicte, ils finiront par arriver à destination.

D'autres ponts ?

Un personnage qui réussit l'épreuve comprend que les ponts de l'empire du Roi-sorcier étaient des portails de téléportation qui permettaient de voyager de l'un vers l'autre. Le fait de n'être accordé qu'à un seul d'entre eux ne permet pas au PJ d'être transporté. Il faut s'accorder à chaque pont avant de pouvoir passer de l'un à l'autre. Il est laissé à l'appréciation du MJ de définir si d'autres édifices de ce type sont encore en état de fonctionner. Si c'est le cas, les personnages pourraient avoir découvert là un moyen de transport très rapide...

Jour 18 : Après les combats de la veille, cette journée met à rude épreuve l'endurance des PJ. Leur cheminement est bloqué par un nombre incroyable de rochers à escalader. Les personnages commencent à s'épuiser. Le soir venu, chacun d'eux doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être *Affaibli* !

Avant que les personnages n'aient le temps de prendre du repos, un groupe de 8 guerriers maudits (voir p.262) surgit de la brume et se rue sans un bruit sur les PJ !

Jour 19-20 : La tension dans le groupe est de plus en plus palpable. Les personnages les plus sages s'en rendent compte. La nervosité de tous s'explique par l'atmosphère confinée et oppressante de la forêt, l'étendue infinie de cette mer végétale. Les elfes en souffrent un peu moins, mais les nains sont ceux qui en souffrent le plus. Les PJ sont-ils proches ou loin de leur objectif, sont-ils complètement perdus ? Lizuar, s'il est toujours vivant, n'est pas très rassurant, il semble morose et abattu.

Faites un **test de Survie difficulté 20**. En cas d'échec, utilisez une des rencontres aléatoires que les PJ n'ont pas encore croisée. Par ordre de priorité : ombres, spectres, sylvanien maudit, drider, centorques.

Jour 21 : Le groupe est de plus en plus épuisé nerveusement par sa marche dans la pénombre. Lizuar avoue être égaré et perd son calme. Les esprits s'échauffent vite, et encouragez vos joueurs à orienter leur roleplay ou leurs actions en ce sens. Un personnage avec un faible score de sagesse (8 ou moins) sera tout à fait enclin à péter les plombs. Dans ces conditions, il faut un solide chef de groupe pour rétablir un peu d'ordre.

Les PJ sont alors au point marqué d'une croix sur la carte des Jardins. Une heure plus tard, ils se heurtent au mur d'épine qui enserre les jardins.

Araignées (7)

NC 3, taille grande

FOR +8 **DEX** +4* **CON** +8*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 18 **PV** 40 **Init** 17

Morsure +10 **DM** 2d6+8

Résistant : Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Par chance pour les PJ, ces araignées ne sont pas d'une variété qui empoisonne ses victimes.

II - Les jardins de Ma'ishar

Longtemps après la chute du Roi-sorcier, les Uraqi, un clan d'elfes sombres nostalgiques de la puissance de l'ancien empire maléfique, s'adonna à des pratiques immondes au nom de leur ancien maître. Ils sacrifiaient les vivants et relevaient les morts dans l'espoir de rappeler le puissant spectre de Tor-Angul, banni dans les Abysses. Quand les druides des elfes sombres se rendirent compte des horreurs commises par les Uraqi, l'Ayath'Luach déclara une terrible guerre contre ces sorciers malfaisants et leurs sbires. Malheureusement, il était déjà trop tard. Grâce à la magie qu'ils avaient emprisonnée dans cinq pierres, les Pierres Obscures, les sorciers uraqi avaient déjà perverti une importante partie de la forêt. Au centre des Jardins de Ma'Ishar se dressait la cité du même nom et, non loin de là, dans la Tour d'Orcus, une porte était ouverte sur les abysses. La guerre entre les Uraqi et les elfes sombres restés fidèles aux druides dura des années et elle fut finalement gagnée par ces derniers grâce à une intervention extérieure, celle de Farendil.

Alors qu'il passait dans la région avec l'escorte royale d'Anathazerïn, Farendil et les siens furent attaqués par M'balak, un puissant dragon vert allié aux Uraqi. Farendil réussit à faire fuir le dragon, mais, sentant sa reine menacée, il décida de poursuivre le grand ver pour le détruire définitivement. C'est ainsi qu'il découvrit les Jardins de Ma'Ishar et ses horreurs. Révulsé par tant de cruauté, l'elfe jura de détruire les sorciers responsables, de façon à protéger le monde de ces ignominies. Dans sa colère, Farendil tua M'balak et de nombreux sorciers, mais ils revinrent de l'au-delà avec des

pouvoirs plus terrifiants encore. Farendil les combattit ainsi pendant de nombreuses semaines avant de comprendre finalement que la solution à ce cauchemar résidait dans les Pierres Obscures, réceptacles des pouvoirs des Uraqi et de l'existence même des Jardins. Malheureusement, il n'eut l'occasion d'en détruire qu'une seule, car M'balak, ou du moins ce qu'il en restait, eut raison de lui avant qu'il ne s'empare de la deuxième pierre.

Farendil était mort et le domaine des Uraqi commençait à s'effacer du Plan Matériel pour glisser dans les abysses. Pour empêcher ce glissement, les Uraqi construisirent en hâte une arche qui servirait de lien entre les deux mondes. La dissipation des Jardins cessa alors. En réponse, les druides érigèrent un gigantesque mur d'épines autour de la vallée pour isoler les sorciers du reste du monde. Seule en émerge l'arche maudite qui permet d'y entrer, mais pas d'en ressortir. Avec le temps, les derniers sorciers périrent et la magie des Jardins les ramena de l'au-delà sous forme de morts-vivants, prisonniers du lieu maudit pour l'éternité. Au cours des siècles, les jardins de Ma'Ishar tombèrent progressivement dans l'oubli.

Les alentours des jardins

La Forêt Sombre aux abords des Jardins est telle qu'elle est partout ailleurs, sombre, touffue et terriblement calme. Toutefois, il est possible de comprendre que l'on s'approche des jardins par différents indices. La présence des jardins fait fuir les animaux. Seuls les insectes et autres vermines semblent pouvoir s'accommoder de cette présence (un druide ou un rôdeur remarque cela facilement). Il n'y a aucun mammifère ni oiseau. Ensuite, il est probable que les PJ découvrent le mur d'épines qui ceint les jardins (A) ou qu'ils repèrent les traces discrètes de la route qui y menait jadis (Test de SAG difficulté 20). Finalement, en la suivant, ils peuvent arriver aux ruines d'un village primitif de l'époque (B) et, en fin de compte, découvrir l'entrée, l'Arche de Brume qui se trouve au-delà des vestiges d'un pont (C).

A. Le mur d'épines

Cette barrière érigée par les druides est infranchissable à pied. Il s'agit d'un roncier vivant de 6 m d'épaisseur qui forme une sorte de cloche au-dessus des Jardins, à environ 25 m au-dessus du sol. Seuls les troncs des arbres les plus anciens des jardins le percent, déployant leur canopée au-dessus et le cachant par endroit. Le roncier agit comme un véritable gardien. Toute créature qui tente d'y pénétrer est automatiquement bloquée et subit des DM proportionnels à sa taille : petite = 1d6, moyenne = 2d6, grande = 3d6, etc. par tour où elle tente de pénétrer la barrière. Si elle désire faire marche arrière, les ronces lâchent prise. Rien ne peut venir à bout de cette barrière. Si on cherche à la détruire (feu, acide, taille…), les ronces repoussent immédiatement pour colmater la brèche, en occasionnant éventuellement quelques dégâts. Rien ne peut sortir ou entrer dans les jardins au travers de cette barrière naturelle. Le mur d'épine bloque également tous les pouvoirs magiques de téléportation, porte dimensionnelle, marche des plans, forme éthérée, gazeuse ou passe-muraille.

B. Les ruines

À cet endroit se dressait jadis un village d'elfes sombres. Désormais, il n'en reste rien hormis la place centrale. C'est une zone d'une vingtaine de mètres de diamètre où le sol est plat. Il est évident que celui-ci a été aplani artificiellement, mais il est difficile de dire pourquoi. Un test d'INT difficulté 20 réussi permet de penser à une antique place de village.



Cet endroit est idéal pour établir un campement.

C. L'Arche de Brume

La route mène ici aux vestiges d'un pont de pierre au-delà duquel se dresse une ouverture dans le roncier. Il s'agit de la fameuse arche que les Uraqi avaient construite pour leur permettre de garder un lien entre les jardins et le Plan Matériel.

Cette arche d'apparence très sobre mesure six mètres de haut pour trois mètres de large et semble s'appuyer sur le roncier. Elle ouvre sur une étrange brume verdâtre aux reflets bleutés. Comme la plupart des rochers de la forêt, la pierre qui la compose est couverte de mousse et de lichen.

Si les PJ examinent l'arche, ils trouvent des inscriptions en ancien elfe sous la mousse. S'ils ne cherchent pas, un test de SAG (per-

ception) difficulté 15 permet de les détecter. Seul Lizuar est capable de les déchiffrer précisément. Un PJ qui sait lire la langue des elfes doit réussir un test d'INT (érudition) difficulté 20 pour en comprendre la signification globale.

L'inscription signifie : « *Dieux, esprits, pierres et brume gardent le passage vers les jardins de Ma'Ishar d'où nul ne reviendra tant qu'y demeureront les Pierres Obscures* ». En plus de cette inscription, des glyphes de pouvoir sont gravées sur tout le tour de l'arche. Ils ont été placés par les druides. Il s'agit de runes de vigilance, de garde et de force, un test d'INT difficulté 20 (magie druidique) est nécessaire pour reconnaître chacune d'elle.

Quiconque franchit l'arche se retrouve de l'autre côté, dans les jardins. Il est alors impossible de rebrousser chemin tant la brume devient épaisse et dense dès que l'on essaie de revenir sur ses pas. Il n'existe qu'une solution pour pouvoir sortir des Jardins : détruire les quatre Pierres Obscures restantes.

Franchir l'arche : Une fois que les PJ ont trouvé l'arche et qu'ils sont résolus à la franchir, Lizuar leur indique qu'il les attend à l'extérieur.

Alors que vous franchissez l'arche, la brume vous laisse glisser en elle comme si elle n'existait pas. Brusquement, une violente lumière rouge vous explose dans la tête. Vous êtes projetés sur une lande infinie de roche noire, parcourue de crevasses brûlante d'où s'élèvent des volutes de gaz toxique. Un œil écarlate, immense, vous domine dans un ciel ténébreux. De sa pupille verticale jaillit un puissant faisceau de lumière aveuglant. Vous vous sentez mis à nu, il fouille votre âme, il cherche vos secrets inavouables, vos vices cachés et se les approprie.

Demandez à chaque personnage un test de SAG difficulté 15. Si les personnages ont reçu la bénédiction d'Ayath'Luach, ils bénéficient d'un bonus de +5.

Lorsque cela cesse soudainement, vous ressortez en chancelant de l'autre coté de l'arche pour fouler un sol tout aussi noir que celui de votre vision. Il fait si sombre que vous distinguez à peine la végétation. Des arbres aux troncs tordus et des ronces noires hautes comme deux hommes vous barrent le chemin. Leurs épines sont de la taille de pointes de flèches, piquantes et acérées. Une sente un peu moins encombrée se dessine juste en face de l'Arche de Brume que vous venez de franchir.

Notez les personnages qui ont ratés ce test. Ils subiront un malus de -5 pour résister aux esprits des Pierres Obscures (voir *les dangers des pierres*).

Les Pierres Obscures

Les Pierres Obscures sont des pierres puissamment magiques qui canalisent l'énergie d'un éclat de Pierre du Ciel enterré profondément sous le portail des Abysses. Elles ancrent les jardins dans le Plan Matériel tout en permettant à leurs habitants de bénéficier du pouvoir des Abysses (voir F. la Tour d'Orcus). Ces pierres ont été placées dans les Jardins à des endroits choisis (sites D1-5) et confiées à des gardiens intemporels. Chaque pierre est en basalte, fait approximativement 25 cm de diamètre et possède une partie plane où est gravée une des runes sacrées des elfes sombres.

Pouvoirs des Pierres

Des cinq pierres originelles ne restent que les quatre premières, la cinquième ayant été détruite par Farendil. Chacune d'elles confère des pouvoirs spécifiques aux habitants des jardins.

Pierre de Mort : Accorde la capacité *immortel* à tous les morts-vivants des jardins. Tout mort-vivant détruit réapparaît au bout de 24 heures.

Pierre du Feu : Confère le pouvoir d'attaque magique de feu aux sorciers uraqi. De plus, tous les morts-vivants sont immunisés au sort de *destruction des morts-vivants* et au feu.

Pierre de Terre : Confère son pouvoir de souffle empoisonné à M'Balak et le rend immunisé aux DM infligés par les armes ordinaires (armes magiques requises pour lui infliger des DM). De plus, tous les morts-vivants sont immunisés à l'acide.

Pierre d'Esprit : Confère la capacité de *Mot de pouvoir* aux sorciers uraqi et de *Toucher glacial* à M'Balak.

Pierre du Vent (détruite par Farendil) : Tous les morts-vivants sont immunisés aux illusions et voient l'invisibilité.

Destruction des Pierres

Si les Pierres Obscures quittent les jardins de Ma'ishar, ceux-ci ne sont plus ancrés dans le plan matériel et basculent dans les abysses. Il existe deux façons d'y parvenir, soit en les jetant dans la porte des abysses (voir F. La Tour d'Orcus), soit en les jetant au travers de l'Arche de Brume. Si les Pierres sont jetées à travers l'arche de brume, une fois dehors, elles se désintègrent en quelques secondes. Dans le cas de la porte des abysses, les pierres ne sont pas détruites, elles continuent d'exister dans les abysses. Et si les PJ essayent de les détruire physiquement ? Il est impossible de détruire les Pierres Obscures, quelles que soient les tentatives des PJ.

Dans les deux cas, le résultat est le même : avec chaque pierre, les jardins deviennent plus flous. Lorsque la dernière pierre disparaît, ils cessent d'exister dans ce plan, sombrant définitivement dans les abysses en dix minutes. Toute personne vivante se tenant dans les jardins au terme de ces dix minutes, est entraînée elle aussi dans les abysses à moins de réussir un test de SAG difficulté 15. En cas d'échec, considérez qu'elle est morte en quelques secondes. Si elle résiste, elle se retrouve dans la Forêt Sombre au même endroit qu'auparavant.

La seule façon d'éviter ce risque est de franchir l'arche de brume juste avant que les jardins ne basculent. En effet, à ce moment-là, l'arche perd sa magie et la brume disparaît. Les personnages n'ont que quelques secondes pour la franchir. Quelques instants après la disparition des jardins, le roncier qui les entoure disparaît à son tour (voir épilogue).

Les dangers des pierres

En théorie, la mission des personnages semble relativement simple : trouver et se débarrasser des Pierres Obscures. Cependant, chaque pierre est protégée par un gardien redoutable et elle est habitée par un esprit maléfique puissant.

Dès qu'une créature soulève la pierre ou la déplace, que ce soit à mains nues ou même en évitant un contact direct, l'esprit attaque. Un personnage attaqué doit faire un test de SAG. À la discrétion du MJ, un PJ à la moralité exemplaire peut obtenir pour ce test un bonus allant de +1 à +5. +5 correspond à un parangon de vertu (loyal, bon, honnête, charitable, etc.).

- La bénédiction d'Ayath'Luach apporte un bonus de +5 au résultat du test.
- Pour une raison totalement inconnue (vraiment ?), les halfelins obtiennent un bonus de +5 à ce test.
- Les personnages qui ont raté leur test lorsqu'ils ont franchi l'arche de Brume subissent une pénalité de -5 et ils subissent à nouveau des flashs

de lumière où ils aperçoivent l'œil rouge dominateur.

L'effet dépend du score atteint :

• Moins de 10 : Le personnage devient fou de haine. Pendant 1d6 tours, il attaque ses amis au mieux de ses possibilités. Ensuite, il lui impossible de toucher à la pierre pendant la même durée en heures.

• 10 à 14 : Le personnage ne peut se résoudre à déplacer ou à toucher la pierre. Il est incapable d'entreprendre une action qui nuirait à la pierre. Cet effet dure 1d6 heures.

• 15 à 19 : Le personnage résiste à l'esprit, mais transporter la pierre lui est difficilement supportable. Il est Affaibli (d12 à toutes les actions) tant qu'il la transporte. S'il doit la lancer hors des jardins, il doit réussir un nouveau test de SAG sur cette table (exceptionnellement avec un d20).

• 20 et + : Le personnage résiste à l'esprit de la Pierre Obscur et ne peut plus être affecté par cet esprit, il peut transporter la pierre sans difficulté et la jeter hors des jardins.

Si un échec critique (1 naturel) est obtenu, le personnage est possédé par la pierre et il tente de s'enfuir avec elle pour la protéger. Les autres personnages devront trouver sa cachette et le vaincre pour lui prendre la pierre, ce qui suffira à le délivrer de cette malédiction.

Si un succès critique est obtenu (20 naturel), le personnage apprend à mieux résister aux esprits des pierres. Désormais, il obtient un bonus de +5 pour résister aux esprits de toutes les autres pierres.

D. Dans les jardins

En raison du dôme d'épines qui recouvre les jardins, le lieu est encore plus obscur que la Forêt Sombre. On y voit au mieux à 20 mètres (10 mètres dans le roncier) et un humain y voit comme dans la pénombre (-5 en attaque à distance). L'endroit est envahi par une végétation corrompue : d'immenses ronces noires obligent à se frayer un chemin à coups d'épée. Une personne marchant à travers la végétation se déplace péniblement à la moitié de son déplacement normal (10 mètres par action de mouvement). Dans les marais, il en va de même, cette fois à cause de l'eau et des fondrières. Si on emprunte les chemins qui datent de l'époque des Uraqi, la vitesse est normale..

Rencontres aléatoires : Les jardins de Ma'Ishar sont calmes comme la mort. Il n'y a donc pas de table de rencontres fournie. Mais cela ne signifie pas que les PJ ne peuvent pas tomber sur de mauvaises surprises. Certes, les squelettes de la cité en ruine (zone E) ne sortent pas de la ville de Ma'Ishar, mais M'Balak peut se déplacer à son gré dans les jardins. Toutefois, pour cela, il faut qu'il ait connaissance de la présence de créatures vivantes sur son territoire. Ainsi, les PJ n'ont rien à craindre tant qu'ils ne l'ont pas dérangé dans sa caverne (zone G). Une fois dérangé, M'Balak n'aura de cesse de détruire les intrus.

D1. Cachette de la Pierre d'Esprit

Le sol de cet endroit a été aplani et pavé. L'ensemble est encore en excellent état. Au centre de cette petite place se dresse une stèle de pierre circulaire au-dessus de laquelle une pierre noire flotte dans les airs (à environ 40 cm de hauteur). Il s'agit d'une des cinq Pierres Obscures, la Pierre d'Esprit. Bien que rien ne semble la tenir, son gardien, un chasseur invisible, la tient pourtant bel et bien dans ses mains. La créature



Kroril le prêtre tente de se protéger magiquement contre le souffle dévastateur de M'balak, le dragon squelette, le tueur de Farendil...

M'balak, le dragon squelette

Cette horreur chasseresse était jadis un dragon vert à la botte des sorciers uraqi. Comme tous les habitants des jardins, M'balak est désormais prisonnier des lieux. Contrairement aux squelettes qui ne quittent pas leur ville, il parcourt les jardins à la recherche de victimes à déchiqueter. Bien qu'il ait perdu de nombreux pouvoirs qu'il possédait de son vivant, M'balak n'en reste pas moins un redoutable adversaire et le principal danger que les PJ auront à affronter dans les jardins. Comme de son vivant, M'balak ne rentre jamais dans la ville. C'est donc là que les PJ pourront se réfugier pour se protéger de la bête.

Si M'Balak est vaincu, il se met en chasse des PJ à son retour 24 heures après, si la pierre de Mort n'a pas été détruite. Il y a alors une chance sur vingt, cumulative toutes les 4 heures, que le dragon les retrouve (1/20 au bout de 4 h, 2/20 au bout de 8 h, etc.) et ainsi de suite, jusqu'à ce que lui ou les PJ soient définitivement détruits.

M'Balak est une créature puissante, peut-être trop puissante pour les PJ. Du moins, tant que ces derniers n'auront pas détruit certaines Pierres Obscures, ce qui diminuera les capacités de la créature.

Dragon adulte

NC 10, taille énorme

FOR +11 **DEX** +0 **CON** +11
INT +2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 22 **PV** 110 (RD 3) **Init** 15

Morsure et griffes +17 **DM** 3d6+12 + toucher glacial
Souffle empoisonné (L) 6d6+18 (20x15m, test de DEX difficulté 13 pour 1/2 DM)

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 21 ou être *Renversée*. À cause de sa grande taille, la créature retranche 3 à tous les DM subis (RD 3).

Toucher glacial : Une créature vivante blessée par une attaque au contact du dragon doit immédiatement réussir un test de CON difficulté 15 ou être *Affaiblie* par l'énergie nécrotique de l'attaque. Cette capacité est perdue si la pierre d'Esprit est détruite.

Effroi : Lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 m doivent réussir un test de SAG difficulté 16 ou être submergées par la peur et *Ralenties* pendant 1d4 tours.

Coup de queue : À chaque fois qu'un adversaire attaque le dragon dans le dos, il subit une attaque de queue gratuite équivalente à une attaque avec un malus de -5 et des DM divisés par 2.

Immunités : Un dragon est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun DM du type correspondant à son souffle.

Réduction des DM : Tous les DM infligés à M'Balak par des armes perçantes sont réduits de 10 points.

Cloué au sol : Les ailes squelettique de M'Balak ne lui permettent plus de voler. De plus, étant donné sa taille, il est très difficile pour M'Balak de se déplacer dans le roncier, même sur les chemins. Dans cet environnement il ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement, ce qui peut permettre aux PJ de fuir le combat sans trop de difficultés s'ils empruntent les anciens chemins. Dans le marais, en revanche, grâce à sa taille, il ne souffre d'aucun handicap, à l'inverse des PJ.

fait face au chemin. Elle est assise en tailleur sur la stèle, ses deux mains ramenées sur son ventre et enserrant le trésor qu'elle doit garder. Tant que personne ne tente de prendre ou de toucher la pierre, le chasseur reste tranquille. Quand cela se produit, la personne responsable est attaquée jusqu'à ce qu'elle soit morte ou que le chasseur invisible soit détruit. Durant le combat, le chasseur laisse la pierre sans surveillance sur la stèle, car il est lié à elle et sait immédiatement qui est en sa possession et où elle se trouve.

Chasseur invisible

Le chasseur invisible est une créature de pure magie, totalement invisible. Bien que de forme humanoïde, elle n'est pas considérée comme tel, ce qui l'immunise à de nombreux sorts.

NC 5, créature non vivante

FOR +3 **DEX** +4 **CON** +3
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 20 (25) **PV** 46 **Init** 23

Morsure et griffes +9 (+14) **DM** 2d6

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Marche dans les airs : Le chasseur invisible se déplace aussi vite dans les airs qu'au sol.

Invisible : Le chasseur gagne un bonus de +5 en attaque et en DEF contre une créature qui ne voit pas l'invisible. Contre les attaques à distance, le bonus de DEF passe à +10.

D2. Cachette de la Pierre de Terre

À cet endroit, quatre statues représentant des guerriers sont disposées en un cercle de 20 mètres de dia-

mètre. Ces statues sont tellement recouvertes de végétation qu'elles sont à peine visibles. Au centre du cercle qu'elles définissent se trouve une dalle de pierre (un mètre de côté pour 30 cm d'épaisseur) recouverte de mousse. Elle pèse près de six cent kilos et dissimule une cachette contenant la Pierre de Terre. Il faut une force colossale pour la déplacer : test de FOR difficulté 25 ou un total de 50 points de valeur de FOR

Les statues sont des colonnes cariatides. Dès que la dalle est déplacée, elles s'animent et tentent de tuer les voleurs pour récupérer la pierre et la remettre en place. Elles poursuivront éventuellement les voleurs dans la forêt.



Démon gardien

Colonnes cariatides (4)

NC 3, créature non vivante, taille grande

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4

INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2
DEF 20 **PV** 35 **Init** 10

Épée de pierre +10 **DM** 2d6

Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Corps de pierre : Les cariatides réduisent tous les DM subis par les armes de 5 points. Les armes contondantes (masses, marteaux) ne voient pas leurs DM réduits.

D3. Cachette de la Pierre de Feu

Les PJ arrivent à une sorte de rotonde de pierre massive de 9 mètres de diamètre au centre de laquelle se dresse la statue (3 mètres de haut) d'un être démoniaque à tête de bouc et au corps d'ours. Cette créature tient dans sa gueule une pierre, la Pierre de Feu. Toute la partie centrale de la rotonde est piégée. Quiconque pose le pied à moins de 3 mètres de la statue déclenche l'explosion d'une boule de feu centrée sur la statue qui inflige 5d6 DM dans un rayon de 9 mètres. Un test de DEX difficulté 13 permet de diviser les DM par 2. Cependant, le principal danger de cet endroit est la statue elle-même. En effet, ce démon gardien a été pétrifié par les sorciers uraqi afin qu'il protège la pierre obscure. Dès que celle-ci est retirée de sa gueule, il revient à lui, furieux et avide de destruction. Les PJ doivent le vaincre pour pouvoir s'emparer de la pierre.

Démon gardien

NC 5, taille grande

FOR +6* **DEX** +1 **CON** +6
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +2

DEF 18 **PV** 50 **Init** 12

Cornes et griffes +10 **DM** 2d6+8

Etreinte (L) : Si le démon réussit son attaque et obtient un résultat de 15-20 au test d'attaque, il enferme sa victime entre ses bras puissant, puis s'immole dans une aura de feu. La victime subit le double des DM normaux et elle est *Immobilisée*. À son tour, elle doit réussir un test de FOR opposé (action limitée, utiliser un d20) pour réussir à se libérer. Pendant qu'il étreint un adversaire, le démon subit une pénalité de -5 en DEF contre les attaques provenant d'autres adversaires.

D4. Cachette de la Pierre de Mort

À cet endroit, la forêt est transformée en un véritable jardin d'ossements plantés dans le sol. Ceux-ci s'étendent sur une zone de plus de 100 mètres de diamètre. Au centre de celle-ci, une gigantesque paire de mains squelettiques sort du sol. Elles enserrent la pierre de Mort. Dès que les mains sont touchées, elles pénètrent dans le sol, emmenant avec elles la pierre à un mètre de profondeur. Un instant après, tous les ossements de la zone s'enfoncent et, un tour plus tard, un golem d'os sort du sol. Il attaque toutes les créatures vivantes se trouvant à sa portée.

Une fois le golem vaincu, les PJ doivent creuser un trou pour récupérer la pierre. La terre est meuble et ils avancent vite. Au bout d'une heure, les personnages découvrent la pierre de Mort, mais aussi un cadavre. Il s'agit du squelette du druide elfe sombre auquel Ayath'Luach a fait allusion lorsqu'elle a testé les PJ. Il était effectivement entré dans les jardins de l'amertume dans l'espoir de les détruire. Il est mort en combattant le golem d'os alors qu'il était déjà gravement blessé d'une précédente rencontre. Sa dépouille abrite encore deux objets magiques de valeur : un *bâton +2 de Défense* (bâton noueux en chêne, + 2 en attaque, aux DM et en DEF) et une *broche +2 au Mod. de SAG* (en argent, représente une feuille de houx).

Golem d'os

NC 5, créature non vivante, taille grande

FOR +6 **DEX** +0 **CON** +6
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 20 **PV** 70 **Init** 10

Griffes d'os +12 **DM** 2d6+10

Résistance : Le golem d'os divise par 2 tous les DM des armes tranchantes ou perçantes ainsi que tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide).

D5. Cachette de la Pierre du Vent

Une grande bataille a dû avoir lieu à cet endroit. La terre est éventrée à plusieurs endroits et de nombreux arbres sont morts brûlés. C'est à cet endroit précis que, des siècles avant l'arrivée des PJ dans les jardins, Farendil s'empara de la Pierre du Vent après un terrible combat contre son gardien. Il n'y a rien d'intéressant ici.

5. La cité de Ma'Ishar

Au beau milieu du marais des jardins de Ma'Ishar se dressent les ruines humides de la capi-



Golem d'os

tale des Uraqi. Cette cité était jadis imposante et grandiose, mais il n'en reste plus qu'une infime portion. Le reste a été englouti depuis longtemps par les marais qui l'entouraient. Les bâtiments encore visibles sont faits de larges blocs de pierre imbriqués les uns dans les autres et sont amplement couverts de végétation. Les portes sont toujours en place, mais elles cèdent facilement, tant le bois de leurs planches est pourri et vermoulu.

E1. Marais

Les eaux de ce marais sont nauséabondes et totalement insalubres. Cependant, elles ne présentent aucun danger particulier, sauf si on s'aventure à les boire (test de CON difficulté 15 ou *Affaibli* pour 24 heures).

E2. Passerelle

De leur temps, les Uraqi avaient construit des passerelles de pierre pour passer à sec d'une portion du marais à une autre. Elles étaient suffisamment solides pour supporter des chariots. La plupart ont été englouties et font désormais office de chemin inondé, mais, en certains endroits, elles sont encore en bon état et visibles. C'est notamment le cas près des ruines de la ville.

E3. Étable

Cette vaste construction servait jadis d'étable. À première vue, l'endroit présente peu d'intérêt. Cependant, les PJ se rendront vite compte que cette bâtisse est peu humide. Elle pourrait donc constituer un excellent endroit pour y installer un campement.

E4. Hall des anciens

Cette vaste bâtisse servait de lieu de réunion pour les plus hauts dignitaires uraqi. On y accédait par deux doubles portes désormais en piteux état. Le centre de la pièce est encore occupé par une grande table de pierre dans laquelle des trous étaient ménagés pour pouvoir loger des bougies. L'ensemble des murs de la salle est couvert de peintures très abîmées. On peut cependant encore y voir des elfes sombres combattant aux côtés de morts-vivants et vénérant des démons. D'ailleurs, certaines œuvres illustrent des batailles entre les elfes sombres et des elfes des bois (INT difficulté 20). Il n'y a rien d'intéressant ici hormis ces peintures.

E5. Habitation typique

Chacune de ces demeures est en ruine. À première vue, l'endroit est vide. Cependant, si un être vivant entre à l'intérieur, ses habitants reviennent du monde des morts et l'attaquent.

Chaque demeure contient **1d6+2 squelettes**.

Ces squelettes combattent jusqu'à leur destruction. Si besoin, ils poursuivent leurs adversaires dans les marais, mais ils ne s'éloignent pas beaucoup de la ville. Aucune de ces maisons ne comporte de trésor.

E6. Demeure d'un sorcier

Cette demeure était la propriété d'un des nombreux sorciers uraqi, juste avant que les jardins ne soient scellés par les druides de la Forêt Sombre. Ses restes se trouvent au temple du Roi-sorcier (E8), où les PJ auront probablement à le détruire. Peut-être même plusieurs fois !

La porte de la maison est encore en bon état. En effet, pour une raison inexpliquée, le sortilège de Blocage placé dessus l'a protégée des affres du temps (Solidité 25, RD 12).

A. Pièce principale. Cette pièce est très sombre et une quantité impressionnante de poussière s'y est accumulée. Le mobilier est composé d'une large table, de deux bancs et d'une sorte de coffre. Tous sont en pierre

sculptée avec des motifs de têtes de mort. Il n'y a rien d'intéressant ici.

B. Étude et laboratoire. Comme la précédente, cette pièce est très sombre, mais elle est beaucoup plus humide. Une vaste table de pierre se dresse en son centre. Elle est couverte de poteries diverses contenant des ingrédients tous plus étranges les uns que les autres.

Une de ces poteries contient un liquide équivalent à une potion de soins. À côté de celle-ci se trouve une plaquette de cire sur laquelle la méthode utilisée par les Uraqi pour produire de telles potions est inscrite (en uraqi). Le principal ingrédient en est du sang humain.

Les murs de la pièce sont couverts d'alvéoles dans lesquelles sont rangées diverses choses sans intérêt, sauf six pots d'un acide très puissant. Ces pots peuvent être jetés sur les adversaires pour les dissoudre. La créature visée et touchée perd 3d6 PV le premier tour, 2d6 PV le second et 1d6 PV au troisième tour. Toutes les créatures éclaboussées (3 mètres de diamètre) souffrent de 1d6 points de dégâts au premier tour uniquement.

C. Réserve. Cette pièce est couverte d'alvéoles dans lesquelles diverses choses ont été soigneusement rangées. Une inspection des contenus ne révèle rien d'intéressant, mais une des alcôves possède un double fond (INT, diff 18 pour le trouver). Celui-ci est piégé avec une aiguille empoisonnée, mais le poison n'est plus dangereux depuis longtemps. Dans cette cachette se trouvent une dizaine de parchemins de votre choix.

E7. Mausolée

Cette large bâtisse est recouverte de végétation dans un état avancé de décomposition. Sa forme est vaguement pyramidale. La double porte d'entrée est en très mauvais état et s'effondre dès qu'on la maltraite un peu.

A. Hall des morts. Les murs, le plafond et le sol de cette pièce sont couverts de runes et de symboles macabres. L'endroit est très malsain. Une grosse porte de pierre ronde (2,5 mètres de diamètre) bloque un passage qui donne dans la pièce suivante. Il faut combiner 50 points de force pour la déplacer ou réussir un test de FOR difficulté 25.

B. Salle enfumée. Une fois la porte ouverte, un flot de fumée inoffensive se déverse dans l'endroit et l'emplit en quelques instants. Cette fumée provient d'un trou percé dans le sol au centre de la pièce suivante. Elle obscurcit la vue comme un brouillard très dense. Il est possible de boucher le trou et, une fois la fumée disparue, la visibilité s'améliore. Il s'agit d'une pièce carrée. Sur le sol est dessinée une grande mosaïque. Elle représente un œil maléfique dont l'iris rouge et oblong est percé d'une pupille verticale. La fumée sortait par la pupille. Une réplique de ce dessin se trouve sur les trois portes, chacune d'elle ressemble ainsi à un énorme œil. Les trois portes mènent aux tombeaux et sont reliées par un mécanisme : si l'une d'entre elle est ouverte, les trois s'ouvrent également.

C. Tombeaux. Chacune de ces pièces contient deux stèles de pierre sur lesquelles sont allongés les squelettes d'un homme et d'une femme. Tous deux portent quelques effets en piteux état. Malheureusement pour les PJ, ces personnalités uraqi n'ont jamais pu trouver le repos et sont devenus des ombres. Ils attaquent immédiatement tout être vivant à leur portée et les poursuivent à l'extérieur si nécessaire. Si la fumée est toujours présente, les ombres gagnent un bonus de +5 en DEF et en Attaque tant il est difficile de les distinguer dans cet environnement.

En fouillant les tombeaux, les PJ remarquent que les possessions des squelettes sont en piteux état, mais il est malgré tout possible de récupérer pour environ 500 pa en bijoux en or sertis de pierres précieuses. Quelques objets sont encore en très bon état, car

Squelette

NC 1, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Attaque +2 **DM** 1d6+1 ou selon arme +1

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / armes contondantes)

Capacités

Sans esprit : Aucune âme n'habite la carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : Tous les DM infligés à un squelette sont réduits de 5 points, sauf au cas où l'attaquant utilise une arme contondante. Une arme contondante est une arme qui utilise la force de l'impact pour blesser, comme une masse ou un marteau, à l'inverse d'une épée (tranchante) ou d'une flèche (perçante).

Immortel : Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de mort est détruite.



ils sont enchantés. Une *masse +2 de destruction des morts* (+1d6 DM) dans le tombeau Ouest, une *épée longue +2* et d'un *talisman de protection contre le poison* dans le tombeau Nord (immunise au poison), et enfin une *armure de cuir +2* dans le tombeau Est. Une fouille minutieuse de chacun des tombeaux ne révèle rien de plus.

E8. Temple du Roi-sorcier

Avant de procéder à l'exploration de cet endroit, le MJ doit impérativement se familiariser avec ses occupants. Il s'agit d'un endroit très dangereux pour les PJ. À l'époque de la gloire de Ma'ishar, le temple du Roi-sorcier était un endroit très couru. Les Uraqi y venaient en masse et les sacrifices humains étaient nombreux. Quand les jardins furent clos, les choses changèrent de façon dramatique. Rapidement, les prêtres sorciers comprirent que leurs jours étaient comptés. Aussi choisirent-ils de recevoir le don de non-vie pour pouvoir continuer à servir leur maître et protéger son sanctuaire. Les plus fins guerriers uraqi décidèrent de les suivre sur

cette voie. Des siècles plus tard, quand les PJ pénètrent dans le temple, tous se réveillent de leur torpeur et se préparent au combat. Ils émergent du sol sous la forme de fantômes et prennent consistance en un tour. S'ils sont vaincus, ils redeviennent immatériels avant de se dissiper. Ils peuvent réapparaître 24 heures plus tard, tant que la pierre de Mort n'a pas été détruite.

S'ils possèdent des objets magiques, ceux-ci sont au départ au sol, puis ils deviennent partie intégrante du mort-vivant lorsqu'il prend forme. Lorsqu'il est vaincu, le mort-vivant disparaît en laissant à nouveau l'objet au sol.

Contrairement aux mort-vivants sans esprit, les guerriers et les sorciers uraqi sont capables de communiquer entre eux par télépathie et d'établir un véritable plan de bataille. Les positions des morts-vivants citées plus bas sont celles qu'ils occupent quand le premier PJ entre dans l'endroit et les réveille.

Une fois que ces morts ont été réveillés, le MJ doit les faire agir en conséquence. S'il le faut, les occupants du temple poursuivront les PJ en dehors du bâtiment, mais ils ne peuvent pas quitter l'îlot sur lequel se trouve le temple.

Les effectifs complets des mort-vivants sont les suivants : 25 guerriers, 4 sorciers, 3 guerriers d'élite et 1 grand sorcier.

A. Statues de démon. Diverses statues ont été disposées à l'extérieur du temple pour en « *décorer* » les abords. Ces statues font 3 m de haut et représentent toutes une créature démoniaque aux traits indistincts. Malgré leur allure, ces statues sont totalement inoffensives. Trois d'entre elles semblent protéger l'entrée du temple, car elles regardent en direction de la porte.

B. Temple du Roi-sorcier. La porte d'entrée du temple est une lourde porte de bronze désormais oxydée. Il faut combiner plus de 40 points de force pour l'ouvrir ou réussir un test de FOR difficulté 20.

Les portes donnent accès à un vaste temple dédié à une divinité de la mort. Partout dans la pièce, on peut voir des piles de crânes et d'ossements, probablement des elfes, dont certaines montent le long des murs. Ces crânes appartenaient aux êtres sacrifiés ici en l'honneur du Roi-sorcier. À l'Est de la pièce se dresse un autel de pierre noire. Une porte se trouve juste derrière. Dès qu'un être vivant entre dans cette pièce, 11 mort-vivants émergent du sol et prennent consistance en un tour. Ils attaquent en donnant silencieusement l'alerte. Il s'agit de **1 sorcier uraqi et de 10 guerriers uraqi.**

L'un des guerriers porte encore une *cuirasse de bronze +1* (équivalent d'une cotte de maille). Le sorcier porte des *bracelets de DEF 14*.

C. Salle de garde. Autrefois meublée, cette pièce est désormais totalement vide. S'ils n'ont pas été déjà alertés, **dix guerriers maudits** prennent forme dès qu'une créature vivante entre ici. L'un des guerriers utilise une *francisque +1 de lancer*. Cette hache (DM 1d6) peut être lancée à une portée de 20 mètres et elle revient dans la main de son lanceur. Le personnage peut ajouter son Mod. De FOR aux DM qu'il inflige lors d'une attaque à distance avec cette arme.

D. Salle de recueillement. Le mur Sud de cette pièce est gravé de diverses scènes montrant l'asservissement des races intelligentes (elfes, humains, nains) par les lieutenants du Roi-sorcier. Au centre de cette fresque, on peut voir la représentation de l'œil du Roi-sorcier. Du temps de la splendeur du temple, cette pièce servait de lieu de recueillement. Hormis cette fresque, la pièce est nue. **Deux sorciers uraqi et 5 guerriers** en ont fait leur dernière demeure. S'ils n'ont pas été appelés ailleurs, ils se dressent, prêts au combat, dès qu'un être vivant entre dans la pièce.

Ombre (6)

NC 3, créature non-vivante

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +6 **INT** -2 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 16 **PV** 26 (RD10) **Init** 18

Contact intangible +5 **DM** 1d6 + Affaiblissement

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10/ magie, Vitalité surnaturelle)

Affaiblissement : À chaque fois qu'une ombre inflige des DM, la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être *Affaiblie* pour 1d6 minutes.

Création de rejeton : Une créature tuée par une ombre devient elle-même une ombre 1d4 tours après son décès.

Fuligineux : Les ombres peuvent déformer leur corps à volonté pour passer dans le moindre interstice, comme sous une porte ou par le trou d'une serrure.

Magie : Une ombre retranche 10 points (RD10) aux DM qui lui sont infligés par des armes ordinaires.

Immortel : Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de mort est détruite.

L'un des sorciers porte un *anneau de marche sur l'eau* (pouvoir permanent) et l'autre possède une *baguette de boule de feu* (12 charges).

E. Salle de conjuration. Le sol de cette pièce nue est couvert de poussière. Elle est sobrement décorée par des têtes de bêtes imaginaires sculptées et placées çà et là sur les murs. Sous le manteau de poussière se cache un immense pentagramme que les Uraqi utilisaient pour invoquer des horreurs d'outre-monde. Une fois nettoyé et les runes qui l'entourent retracées, il est probable que celui-ci puisse encore servir. Une fiole se trouve dans la poussière au centre de la pièce, celle-ci marque la position **d'un sorcier uraqi** et de **trois guerriers d'élite**. S'ils n'ont pas été réanimés avant, ils entrent en action dès qu'un être vivant entre dans la pièce.



Sorcier uraqi

L'un des guerriers porte une *ceinture de force de géant* (bonus de +2 au Mod. De FOR) en bronze décorée d'un large motif de taureau aux yeux de rubis.

F. Appartement du Grand Sorcier.

Nul doute que cette pièce était celle du haut prêtre du temple. Tous les murs sont ici décorés de volutes de fumée dans lesquelles on peut deviner des âmes ou des fantômes. La pièce est vide, mais le mur Sud est agrémenté d'un petit bassin de pierre. Il ne contient rien d'intéressant. Le Grand Sorcier de Ma'Ishar se dresse d'un coup dès qu'un être vivant pénètre en son domaine.

Équipement : *Étoile du matin (masse) +3 de feu* (+1d6 DM), un *anneau de résistance aux éléments* (réduit de 5 points tous les DM de feu, d'électricité, de froid ou d'acide). *Heaume maudit de vision* : accorde à son porteur la vision dans le noir

Guerrier uraqi

Un guerrier elfe en armure de bronze. Il porte un petit bouclier rond et utilise une épée courte. Sa silhouette est imprécise, comme s'il n'était pas totalement présent dans ce monde.

NC 2, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 16 **PV** 29 **Init** 14

Attaque +6 **DM** 1d6+3

Réduction des DM : Immunisés au sort de destruction des morts-vivants, au feu et à l'acide. Ce pouvoir disparaît si la pierre de terre est détruite.

Immortel : Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

Sorcier Uraqi

Un sorcier elfe sombre en robe noire et cuirasse de fer. Il porte une couronne de fer avec un œil rouge symbolisé sur le front. Sa silhouette est imprécise, comme s'il n'était pas totalement présent dans ce monde.

NC 5, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 18 **PV** 39 **Init** 14

Masse +9 **DM** 1d6+3
Attaque magique +10

Attaque magique de feu (L) : Inflige 5d6 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Alternativement, le pouvoir inflige les même DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2. Tant

que les Uraqi sont immunisés aux DM de feu, le sorcier peut utiliser l'effet de zone sans risque pour ses propres troupes. Cette capacité est perdue si la pierre de Feu est détruite.

Mot de pouvoir (L) : Une fois par combat, le sorcier peut prononcer un mot avec la voix du Roi-sorcier. Cela dépasse l'entendement des mortels et ses ennemis à portée de vue sont *Immobilisés* (pas de déplacement et d12 à toutes les actions) pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période. Cette capacité est perdue si la pierre d'Esprit est détruite.

Immortel : Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

Réduction des DM : immunisés au sort de destruction des morts-vivants, au feu et à l'acide. Cette capacité disparait si la pierre de Terre est détruite.

Guerrier uraqi d'élite

Un guerrier elfe en armure de bronze. Il porte un petit bouclier rond et utilise une épée courte. Sa silhouette est imprécise, comme s'il n'était pas totalement présent dans ce monde.

NC 3, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT -4 **SAG** -2 **CHA** -4

DEF 18 **PV** 39 **Init** 14

Attaque +10 **DM** 1d6+5

Immortel : Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.

Réduction des DM : Immunisés au sort de destruction des morts-vivants, au feu et à l'acide. Ce pouvoir disparaît si la pierre d'Esprit est détruite.

Grand sorcier Uraqi

Un sorcier elfe sombre en robe noire et cuirasse de fer. Il porte un heaume de fer sans ouverture pour les yeux, un rubis de belle taille symbolise l'œil rouge du Roi-sorcier sur son front. Sa silhouette est imprécise, comme s'il n'était pas totalement présent dans ce monde.

NC 7, créature non-vivante

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 20 **PV** 59 **Init** 14

Étoile du matin +11 **DM** 1d6+3+1d6 de feu

Attaque magique de feu +12

Injonction mortelle (L) : Une cible, située à une distance maximum de 30 mètres, doit réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV. En cas de succès, la cible subit tout de même 2d6+7 DM. Ce pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

Attaque magique de feu (L) : Inflige 7d6 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Alternativement, le pouvoir inflige les même DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2. Tant que les Uraqi sont immunisés aux DM de feu, le sorcier peut utiliser l'effet de zone sans risque pour ses propres troupes. Cette capacité est perdue si la pierre de Feu est détruite.

Mot de pouvoir (L) : Une fois par combat, le sorcier peut prononcer un mot avec la voix du Roi-sorcier. Cela dépasse l'entendement des mortels et ses ennemis à portée de vue sont *Immobilisés* (pas de déplacement et d12 à toutes les actions) pendant 1 tour tandis que tous ses alliés en vue bénéficient d'un bonus de +5 en attaque pendant cette période. Cette capacité est perdue si la pierre d'Esprit est détruite.

Immortel : Lorsqu'elle tombe à 0 PV, la créature n'est pas définitivement détruite, elle est juste chassée et pourra se reconstituer en 24 heures. Cette capacité est perdue si la pierre de Mort est détruite.
Réduction des DM : Immunisés au sort de destruction des morts-vivants, au feu et à l'acide. Cette capacité disparaît si la pierre de Terre est détruite.

(50 mètres) et à travers toute sorte de fumée ou de brume et un bonus de +5 à tous les tests de détection. Son porteur peut utiliser *Détection de l'invisibilité* et *Clairvoyance* trois fois par jour. Le heaume pervertit progressivement l'esprit du porteur en déformant la réalité de ce qu'il perçoit (paroles, vision) pour le rendre maléfique. De nombreux elfes érudits et tous les elfes sombres sont capables de reconnaître le symbole du Roi-sorcier et, pour eux, un tel objet classe clairement son porteur du côté des forces du mal.

I. La Tour d'Orcus

Cette tour massive aux formes étranges est désormais envahie par la végétation. Elle est tellement recouverte que seule la lueur étrange qui provient de son ouverture trahit sa présence. L'édifice est fait de pierres verdâtres (Jade) et ne comporte pas de décoration, tout du moins à l'extérieur. La tour fait une trentaine de mètres de haut. On y accède par une ouverture unique d'où provient l'étrange lueur. Une odeur de souffre règne en ces lieux.

L'ouverture donne accès à une unique salle très large et très haute, dominée par une immense statue représentant un démon ventru à pattes et tête de bouc, brandissant un étrange sceptre orné d'un œil enflammé. La statue fait environ 12 m de haut et ses ailes déployées semblent envelopper le lieu. Un lanceur de sort, un prêtre ou un barde peut faire un test d'INT difficulté 15 (connaissance des démons) pour reconnaître une statue d'Orcus, prince démon et gardien des Abysses, le lieu où le Roi-sorcier fut banni.

Au pied de la statue, un grand puits a été creusé dans le sol. C'est de cet endroit que provient l'étrange lueur. En se penchant, il est possible de voir que la lumière vient d'un point assez éloigné. La source de la lueur est une porte dimensionnelle donnant sur les abysses, elle se trouve dans une grotte qui s'ouvre sous le puits à environ 30 m de profondeur. La porte ressemble à une sorte de rideau miroitant mêlant des volutes de violet, de rouge, d'orange et de bleu. Quoique toujours visible, cette porte dimensionnelle n'est plus active. Aucune créature ne peut la franchir dans un sens comme dans l'autre. En revanche, les objets inanimés peuvent la traverser.

Le démon qui gardait le portail vers les Abysses est resté piégé dans les jardins quand ceux-ci ont été clos par les druides. Si les PJ font un peu trop de bruit, la créature est alertée de leur présence. Fou de rage d'être bloqué ici, le démon passe alors à l'attaque, poursuivant éventuellement les fuyards. La caverne du démon est assez vaste. Elle est jonchée d'ossement et de débris divers. Il n'y a rien d'intéressant à trouver ici.

Note : Comme il ne fait pas partie des jardins, ce démon ne bénéficie pas des « *bienfaits* » des Pierres Obscures.

J. L'antre de M'Balak

La végétation de cette région des jardins est encore plus rabougrie qu'ailleurs. Les arbres sont ici squelettiques et portent des traces évidentes de malformation. Le chemin qui serpente dans cette végétation inquiétante débouche sur une vaste clairière au pied d'une colline dans le flanc de laquelle s'ouvre un trou béant (7 mètres de large par 8 mètres de haut). Il s'agit de l'entrée de l'antre de M'Balak, le dragon squelette. Peut-être plus que partout ailleurs dans les jardins, le silence est ici très pesant.

L'antre du dragon comporte trois zones distinctes, une zone centrale où se trouvent des débris divers et sans intérêt et deux grandes alcôves qui la surplombent de 4 mètres. M'balak se trouve dans celle à l'Ouest et son trésor est dans celle de l'Est. Le squelette de Farendil est affalé entre les deux.

Quand les PJ entrent dans sa tanière, M'balak est plongé dans une profonde léthargie. Dans cet état, le dragon donne l'impression d'être un squelette

sans âge, un tas d'os inoffensif. S'il est dérangé ou si un imprudent commet l'erreur de toucher à son trésor, le dragon s'anime avec comme seul et unique objectif de détruire tous les intrus qu'il trouvera dans son repaire. Si certains prennent la fuite, il n'hésite pas à laisser son trésor pour les poursuivre dans les jardins.

Trésor !

Le trésor de M'Balak est très important, mais beaucoup d'objets sont dans un tel état qu'ils sont désormais sans valeur ou inutilisables. En effet, la majorité des pièces et des bijoux de l'époque des Uraqi étaient en cuivre. En revanche, les objets magiques sont tous encore en parfait état.

Le trésor recouvre complètement les deux alcôves et forme un étrange tapis verdâtre complètement oxydé. Il faut quelques heures pour extraire les richesses encore utilisable de l'imposante masse de cuivre parfois solidement agglomérée par l'oxydation.

Ces richesses sont 525 pa, 448 po, 45 pp, divers bijoux en or très abîmés (valeur de l'or : 680 pa), un psyché en argent massif (120 pa), 2 jades (100 pa), 8 jaspes (50 pa), une splendide *armure de demi-plaque +2 de Défense* (RD2) en bronze (ou une cuirasse si cela est plus adapté à un PJ), une paire de botte de sept lieues (*marche des plans*, rang 4 de prêtre, une fois par jour), une potion de *Forme éthérée* (ensorceleur rang 5), une potion de *guérison* (prêtre rang 4) et 2 potions *d'invisibilité* (magicien rang 3).

Dans le recoin Sud de cette caverne, entre les deux alcôves, se trouve le squelette d'un elfe. Il s'agit de Farendil. Quelques-uns de ses effets personnels sont encore dans un état splendide. Tous sont magiques. Il porte une magnifique *chemise de maille en mythral +2 d'action libre* (aucune pénalité d'armure), une cape et des bottes d'elfe (+5 en discrétion), un large anneau d'or couvert de runes porté à sa main gauche (*anneau de puissance des arcanes de rang 1 et 2* : double la durée ou les DM ou les soins produits par les sorts de rang 1 ou 2, trois fois par jour pour chaque rang), un pendentif représentant un aigle (*fétiche de guérison* : soins légers, prêtre rang 1, 3 fois par jour), une rapière dont la lame est couverte de runes (*rapière +2 de haute dextérité* : arme +2 et son porteur obtient un bonus de +2 à son Mod. De DEX) et enfin un étrange gant de mailles qu'il porte à la main droite. Il s'agit de l'Einistar, seul et unique objet à pouvoir ouvrir les portes de l'enceinte sacrée d'Anathazerïn.

Le fantôme de Farendil

Lorsque Farendil est mort dans les Jardins de Ma'ishar, son esprit est resté prisonnier du lieu, tout comme ceux des sorciers Uraqi, et il n'a pu trouver le repos. Toutefois, sa morale irréprochable et son immense volonté lui ont permis de ne pas sombrer dans le mal et la folie. Après plus de deux mille ans d'emprisonnement, sa détermination à détruire les Jardins de l'Amertume et les sorciers est toujours intacte, mais l'énergie impie du lieu restreint ses possibilités d'action.

Dès qu'un PJ touche le squelette de Farendil (par exemple dans le but de s'emparer de l'Einistar), son fantôme se matérialise :

> Au moment où tu touches le squelette, de la lumière émane des ossements. Rapidement, la silhouette semble reprendre chair, comme si le chevalier elfe était à nouveau vivant. Mais une fois la surprise passée, la réalité reprend ses droits. Il ne s'agit que d'une image, un fantôme translucide et, lorsqu'il se redresse, le squelette est toujours assis là où il gît depuis des siècles.

Le fantôme de l'elfe semble surpris de vous voir, puis il lève sa main gantée de maille lumineuse et il commence à exécuter des gestes complexes. Il trace rapidement cinq runes lumineuses qui

Démon gardien d'Orcus

Cette créature massive (environ 2 m50) possède de grandes ailes de chauve-souris, des pattes et une tête de bouc, une fourrure noire et une peau rouge. Il utilise un fléau d'arme dont les trois têtes sont des boules de feu intense.

NC 8, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +2

DEF 20 **PV** 70 **Init** 12

Triple fléau enflammé +10 **DM** 2d6+6+1d6 de feu

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5, armes saintes ou bénies)

Invocation de larves (L) : Le démon gardien invoque 1d6 larves qui émergent du sol autour de lui. Elles attaquent tous les ennemis du gardien et disparaissent dès qu'elles sont réduites à 0 PV ou après 6 tours de combat. Le démon peut invoquer des larves supplémentaires à chaque nouveau tour en utilisant à nouveau cette capacité. S'il est banni ou détruit, toutes les larves le suivent dans les Abysses.

Démon : Les démons ne respirent pas, ne dorment jamais, ne connaissent pas la fatigue et sont immunisées au poison et aux maladies non-magiques. Ils n'ont pas besoin de se sustenter, du moins pas de nourritures terrestres.

Résistance : Tous les démons réduisent les DM de feu et d'acide de 10 points.

Télépathie : Les démons peuvent communiquer avec toutes les créatures par télépathie à une distance de 50 mètres sans avoir besoin de partager une langue commune. Ils parlent l'infernal.

Téléportation (L) : Un démon gardien peut se téléporter depuis n'importe quelle distance jusqu'au lieu qu'il a la charge de garder (ici, le portail qui est pourtant fermé).

Vision dans le noir : Tous les démons voient dans le noir comme en plein jour à une distance de 30 mètres.

Vol : Un démon gardien peut se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement. Les jardins de Ma'Ishar ne permettent pas de voler à plus de 25 mètres du sol (mur d'épine) et, en dehors du marais, la végétation rend impossible ce mode déplacement.

Larve démoniaque

Une larve démoniaque est une créature répugnante avec le torse d'un humanoïde et un corps de ver recouvert d'une peau rosâtre. Elle produit d'affreux bruits de salive tandis qu'elle rampe vers sa cible.

NC 1

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -4

DEF 13 **PV** 15 **Init** 15

Morsure et griffes +7 **DM** 1d6+1

persistent à la fin de son geste. Il esquisse alors aussi une espèce d'arche lumineuse au-dessus des cinq runes. Il pointe du doigt la cinquième rune* qu'il a tracée, puis pose la main sur sa propre poitrine en vous regardant intensément dans les yeux. Ensuite il vous désigne d'un geste avant de pointer la direction des runes et de l'arche.

* il s'agit de la rune du vent. Un test d'INT (magie) difficulté 20 permet de connaître la signification de chacune des cinq runes antiques (vent, esprit, terre, feu, mort).

Si M'Balak est encore dans la caverne, l'éveil de Farendil provoque des perturbations suffisantes pour éveiller le dragon à son tour.

Alors qu'il répète une fois de plus ce geste, un vent glacial, venu de nul part se lève soudain et fait vaciller son image comme la flamme d'une bougie. L'elfe disparaît tandis que quelque chose d'énorme fait trembler toute la caverne...

Si M'Balak a déjà été éveillé et vaincu par les PJ le jour même, le fantôme de Farendil répète les même gestes deux ou trois fois, puis son fantôme disparaît. Il ne réapparaît pas avant 24 heures. Les runes lumineuses restent encore tracées quelques minutes avant de disparaître à leur tour. Les PJ peuvent reconnaître les mêmes runes que celles du Bosquet Sacré s'ils sont restés assez longtemps pour visiter les cinq clairières (sinon, ils ne connaissent que la rune de l'esprit). Ce sont ces mêmes runes qui sont gravées sur les pierres obscures.

L'Einistar, artefact

L'Einistar, aussi nommé le Gardien de la cité de Lune et d'Or (Anathazerïn), est un gant en maille de mithral remontant

jusqu'à moitié de l'avant-bras. Le métal dont il est fait renvoie des reflets nacrés quand il est en pleine lumière. L'Einistar comporte des sortes de bagues au niveau des phalanges. Assez discrètes, elles sont également en mithral et chacune d'entre elles porte une rune. L'Einistar s'adapte à tout type de main droite. Instinctivement, un druide n'aura pas envie de porter cet objet de métal.

L'Einistar est doué d'une conscience. Il comprend son porteur et peut communiquer avec lui s'il le désire. Cette communication ne se fait que par rêve. Il faut donc que le porteur soit endormi. Quand l'artéfact communique, les rêves de son propriétaire deviennent progressivement tangibles. Chaque jour, ils semblent plus réels, plus riches de détails et le rêveur en garde un souvenir de plus en plus précis à son réveil. Au bout de quelques temps, le porteur se rend compte qu'il lui est possible de communiquer avec les acteurs de ses rêves, notamment avec un mystérieux guerrier elfe gris nommé Einistar. Cet elfe est le gardien sacré d'Anathazerïn. Le processus ne commence pas immédiatement, il faut quelque temps pour que la conscience de l'objet, endormie depuis des millénaires, refasse surface. Tout cela sera détaillé dans le scénario suivant.

Pouvoirs : l'Einistar confère à celui qui le porte un bonus de *+2 en DEF et à tous ses tests de Carac.* Si son porteur lui plaît (voir un peu plus loin si c'est l'inverse), l'artefact révèle ses pouvoirs mineurs à son porteur :

Main déployée (L) : Mains brûlantes, un jet de flamme affecte toutes les créatures au contact du porteur dans un arc de 180°. Elles subissent 3d6 DM ou la moitié si elles réussissent un test de DEX difficulté 12.

Pointer du doigt (L) : Projectile magique 1d6 DM, touche automatiquement, portée 50 mètres.

Paume ouverte (L) : Immobilisation des personnes ou des monstres, la créature doit faire un test de SAG difficulté 15 ou être *immobilisée* pendant 1 tour (d12 et pas de déplacement).

Comme tous les êtres doués de conscience, l'Einistar poursuit un objectif : retourner à Anathazerïn et offrir une sépulture décente au roi Drinzar et aux pairs de la cité qui se sont sacrifiés pour protéger leur peuple. Une fois, sa tâche accomplie, il pense y « *mourir* », car, sa cité n'étant plus, il n'a plus de raison d'être. Au moyen de rêves, il tentera d'exposer ses motivations à son porteur et de le convaincre d'entreprendre un périlleux voyage vers cette cité mystérieuse. L'Einistar garde une assez bonne mémoire de son périple avec Farendil et il est tout à fait capable de guider son porteur jusqu'aux portes d'Anathazerïn, à condition qu'il puisse retrouver certains points de repère.

Si son porteur accède à sa requête de le conduire à Anathazerïn pour y trouver son dernier repos, l'Einistar donne accès à trois nouveau pouvoirs durant sa quête (libre au MJ de décider du moment opportun). Chacun d'eux est utilisable 3 fois par jour.

Caresse sur la joue (L) : Peau de pierre (magicien rang 5).

Cercle de la main (L) : Mur de force (ensorceleur rang 3).

Coup de poing (L) : Boule de feu à [6d6+Mod. d'INT DM] (magicien rang 3).

Le tribut payé à l'Einistar pour l'utilisation de ces pouvoirs est simple : une fois en place, l'Einistar ne peut plus être retiré (sauf une exception, voir plus bas si le porteur ne plaît pas à l'artefact) et il réduit de 10 % les



Le fantôme de Farendil

points de vie maximum du personnage. Ces points de vie sont perdus tant que l'artefact reste en place. Si le personnage porte un anneau (magique ou non) à la main sur laquelle il enfile l'Einistar, l'anneau tombe au sol. Le personnage ne peut plus porter d'anneau à cette main.

Si le porteur ne plaît pas à l'artefact, l'Einistar lui envoie un cauchemar chaque nuit (la créature est *Affaiblie* en permanence). La prochaine fois que le personnage tombe à 0PV, ce qui ne devrait pas manquer d'arriver dans cet état, le gant tombe alors de la main du personnage. Si cela n'arrive pas, vous pouvez aussi ajouter des malus cumulatifs chaque jour à toutes les actions du PJ ou lui faire perdre chaque jour des points de vie maximum.

Le groupe serait alors avisé de choisir un porteur plus digne. L'Einistar préfère les hauts-elfes, les elfes en général, à l'exception des drows bien entendu, tolère les humains et les halfelins, mais sera beaucoup plus réticent à se laisser porter par un gnome ou un nain. Il favorise également les personnages à la moralité, à la bonté et à la loyauté impeccables. Un paladin, un chevalier, un défenseur de l'opprimé ou quelqu'un d'animé par de bonnes intentions lui siéra parfaitement.

Si vous souhaitez pousser la psychologie de l'objet plus loin, soyez libres de le faire. L'Einistar pourra marquer sa désapprobation du comportement du porteur en lui refusant certains pouvoirs si ce dernier ne se montre pas digne de prendre la suite du chevalier Farendil. Tout ceci est laissé à votre discrétion en tant que MJ, mais « *Avec de grands pouvoir viennent de grandes responsabilités…* »

Épilogue

Une fois en possession de l'Einistar, les PJ n'ont plus qu'à sortir des jardins pour rejoindre Lizuar. Ensuite, ils repartent vers Fleck. Le MJ peut préparer quelques rencontres fortuites en utilisant des tests de Survie, mais le voyage devrait être moins mouvementé…

Lizuar insiste pour repasser par le bosquet sacré. Là, les PJ reçoivent les remerciements d'Ayath'Luach. Si Lizuar est mort, la druidesse envoie des elfes sombres pour les guider vers elle lorsqu'ils passent à proximité.

Elle offre à chaque PJ un **gland de pouvoir** (sort de druide de rang 4) à usage unique. Le gland s'utilise en réussissant une attaque à distance plutôt qu'une attaque magique. S'il rate sa cible, il peut être récupéré (test de SAG pour le retrouver, difficulté 10 à 20 selon la nature du sol).

Elle propose aussi à chacun des personnages la possibilité d'emprunter un des portails sacrés à la pleine lune. Ce qui les oblige à patienter une douzaine de jours. Pendant ce temps, elle peut initier un druide ou un rôdeur à la Voie de prestige du Disciple de la Forêt Sombre. Les autres personnages peuvent s'entraîner seuls ou avec des mentors choisis parmi les experts du peuple des elfes sombres. Il est temps de passer au niveau 10.

Les épreuves de la lune

Le jour venu, les rayons de la lune éclairent les cinq portails de pierre du Crom'Luach, révélant des runes lumineuses. Ayathh'Luach prévient les PJ que celui qui accepte de franchir le portail pénètre dans un autre monde où il doit aller méditer au pied de l'arbre sacré. Il y subira une épreuve dangereuse, parfois mortelle, mais, s'il la réussit, il en tirera un grand bénéfice. Les épreuves sont d'ordre métaphysique, mais les conséquences positives comme négatives seront bien réelles.

Le porteur de l'Einistar ne peut profiter de cette épreuve, pour une raison inconnue. Sa liaison privilégiée avec l'esprit qui habite l'artefact coupe la communication avec les forces de la nature. S'il franchit un des portails

magiques, il ne passe pas dans l'autre monde.

Avant qu'ils ne choisissent une épreuve, Ayath'Luach donne aux personnages un indice sur la nature de chaque épreuve. Cet indice indique le type de Carac. qui sera sollicité :

- « *Entre ici et tu devras comprendre le langage des esprits* » (épreuve d'INT)
- « *Entre ici et tu devras prouver ta résistance au feu* » (épreuve de CON)
- « *Entre ici et tu devras résister à la force du vent* » (épreuve de FOR)
- « *Entre ici et tu devras faire face à la volonté de la terre* » (épreuve de SAG)
- « *Entre ici et tu devras esquiver la mort* » (épreuve de DEX)

Chaque épreuve demande un test de difficulté 15. Un disciple de la Forêt Sombre reçoit un bonus de +5 à son test et chaque personnage peut ajouter son Mod. de CHA au test en plus de la celui de la Carac. concernée.

Hêtre (Esprit) : Le personnage entend des dizaines de voix qui parlent dans une langue inconnue. Il sait que ce qu'elles disent est important et que, s'il ne réussit pas à comprendre ce dont elles parlent, il va devenir fou. Test d'INT difficulté 15. Succès : *Langage sombre*, le personnage apprend à parler l'elfe sombre et donc l'elfe noir qui est une langue très proche. Échec : le personnage devient sourd jusqu'à la prochaine pleine lune.

Chêne (Feu) : Un terrible feu parcourt les veines du personnage, qui a l'impression de brûler de l'intérieur. La douleur est horrible. Test de CON difficulté 15. Succès : *Fièvre*, le personnage obtient une résistance au feu de 5 points. Échec : le personnage est brûlant de fièvre (état préjudiciable *Affaibli*) jusqu'à la prochaine pleine lune.

Châtaigner (Vent) : Un vent puissant se lève et essaye d'emporter le personnage dans les airs. Test de FOR difficulté 15. Succès : *Indéracinable*, le personnage devient immunisé à l'effet *Fauchage* de la Voie du colosse (*CO Fantasy* p.226) et il divise par 2 les DM et la distance de *Projection*. Échec : le personnage est projeté au loin et se brise une jambe. Il ne se déplace plus que de 10 mètres par action de mouvement jusqu'à la prochaine pleine lune.

Sapin (Terre) : La terre s'ouvre sous les pieds du PJ, elle l'engloutit et brise chacun de ses os. La douleur est atroce. Test de SAG difficulté 15. Succès : *Insensible*, subit un malus de -2 au lieu du d12 lorsqu'il subit l'effet préjudiciable *Affaibli*. Échec : le personnage perd définitivement 2 PV.

If (Mort) : une nuée d'araignées se laisse tomber de l'If et tente de submerger le personnage. Test de DEX difficulté 15. Succès (le personnage évite la plupart des piqûres) : *Sang de fer*, le PJ devient immunisé au poison des elfes noirs, des insectes et des araignées. Échec : coma jusqu'à la prochaine pleine lune. À la fin de cette période, le personnage doit réussir un test de CON difficulté 10 ou mourir.

Un elfe mort

Lors du procès de l'aventure précédente, si un elfe a été victime de la peine capitale par ingestion du Sang de l'Arbre-Mort, son esprit contacte le PJ qui a choisi de franchir le portail portant la rune de la mort et qui subit l'épreuve de l'If sacré (un Arbre-Mort).

Malgré tes tentatives pour éviter la multitude d'araignées qui tombent de l'immense If, beaucoup de créatures réussissent à te piquer et ton corps convulse sous les effets du



Glorofindel

venin mortel. Tout ceci n'est certainement qu'une illusion que l'arbre sacré projette dans ton esprit, une sorte de test, mais tu es certains que, si tu échoues, les conséquences seront bien réelles. Alors que la lutte semble tourner à l'avantage des arachnides, une silhouette elfique encapuchonnée surgit à tes cotés. Dans l'ombre, sa lame étincelle si vite que le regard ne peut la suivre et, lorsque le sifflement de sa course cesse, les insectes qui tentaient de te submerger gisent au sol, tranchés en deux.

S'il s'agit d'Eléas Glorofindel :

L'elfe abaisse sa capuche et révèle le visage d'Eléas Glorofindel. Mais, tandis que sa main gauche découvrait son visage, sa main droite plaquait sa lame étincelante sur ta gorge d'un mouvement si fluide qu'il était imperceptible...

Eléas sourit et abaisse sa lame. *« Je le pourrais, mais je ne le veux plus. J'ai trouvé la paix, car je ne fais qu'un avec l'Arbre-Mort. J'ai compris mes erreurs et je vois le grand mal qui se tapit dans les profondeurs obscures. Votre quête est vitale pour l'ensemble des races de la surface. Cet acte est ma contribution et ma rédemption. »* Avec la rapidité dont seul un esprit désincarné peut faire preuve, il tranche les dernières araignées qui courent encore sur le tronc et, l'instant suivant, il disparaît dans une dernière révérence.



Tinsirith

S'il s'agit de Tinsirith d'Islen :

L'elfe abaisse sa capuche et révèle le visage de Tinsirith d'Islen. Il vous sourit avec sérénité. *« J'ai trouvé la paix, car je ne fais plus qu'un avec l'Arbre-Mort. Vous m'avez failli, mais je vous ai pardonné, car votre destin est plus important que le mien. Je vois à présent avec clarté le grand mal qui se tapit dans les profondeurs obscures. Votre quête est vitale pour l'ensemble des races de la surface. Vous devez réussir. »* Avec la rapidité dont seul un esprit désincarné peut faire preuve, il tranche les dernières araignées qui courent encore sur le tronc et, l'instant suivant, il disparaît dans une dernière révérence.

Dans les deux cas, l'épreuve est un succès, même si le test initial était un échec...

Aram Feuille-Rouge : Si aucun de ces deux elfes n'est mort (échec ou réussite partielle lors du précédent scénario), mais qu'Aram s'est sacrifié, vous pouvez faire intervenir son esprit lors de l'épreuve du portail du Vent ou de la Terre pour aider un personnage en difficulté. Il lui tend la main et l'aide soit à résister au vent qui tente de l'emporter, soit à se libérer de la terre qui l'engloutit. Là aussi, un échec se transforme en succès.

Nouveau trait

Lorsqu'un personnage obtient une des capacités spéciales des épreuves ci-contre, il peut l'inscrire au même endroit que son Trait racial.

Voie du Disciple de la Forêt Sombre

Cette Voie de prestige est une variante de la Voie des forces de la nature présentée dans le *Guide du joueur*. Elle peut être apprise par tout druide ou rôdeur qui suit l'enseignement d'Ayath'Luach. Un personnage qui fait l'acquisition de la Voie du disciple de la Forêt Sombre obtient un bonus de +5 en Initiative, en discrétion et en détection lorsqu'il voyage dans la Forêt Sombre. Il obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'interaction sociale avec les elfes sombres. Enfin, il accorde un bonus de +1 au score de Survie du groupe avec lequel il voyage (toujours dans la Forêt Sombre).

1. Brume (Vent) : Le druide peut lever un vent magique qui permet de créer ou de faire disparaître de la brume dans une zone de 10 mètres de rayon centrée sur lui-même. La zone s'étend de 10 mètres supplémentaires par tour de concentration (action limitée) jusqu'à une portée maximum de 100 mètres par niveau. La zone est affectée pour une durée de [SAG x 10 minutes]. Si le druide crée une zone de brume, la vision y est limitée à une portée de 10 mètres et elle correspond à de la pénombre. À la fin du sort, la nature reprend ses droits.

2. Langage universel (Esprit) : Les races pensantes ne sont jamais que des animaux évolués, le druide peut communiquer avec eux aussi bien qu'il en est capable avec les créatures les plus simples. Le druide comprend et peut se faire comprendre de toutes les créatures dotées d'un langage. Cela ne concerne que la communication orale.

3. Immunité au venin (Mort) : Le druide n'est plus affecté par le poison des créatures vivantes. Cela exclut les poisons provenant des plantes. Le poison des elfes sombres et celui des elfes noirs sont fabriqués à partir du venin des insectes, le druide y est donc immunisé.

4. Refuge (Terre) : Le druide est capable de déterminer la direction et la distance du plus proche refuge souterrain. Au prix d'une action limitée, il peut aussi ouvrir une faille dans un sol naturel (portée touché). Celle-ci donne accès sur une grotte qui permet à une personne par niveau du druide de dormir dans de bonnes conditions. Il faut réussir un test de SAG difficulté 25 pour détecter l'entrée la grotte depuis l'extérieur. La grotte dispose d'une source d'eau potable. Le refuge disparaît après 24 heures ou plus tôt si le druide le souhaite. Toutes les créatures qui sont à l'intérieur à ce moment-là sont vomies par la terre et subissent 2d6 DM. Le druide ne peut créer qu'un seul Refuge à la fois.

5. Fléau des revenants (Feu) : Le druide maîtrise le feu purificateur qui détruits les mort-vivants. Il peut enflammer son arme à volonté par une action gratuite pour infliger +1d6 DM de feu. Ce bonus passe à +2d6 DM contre les mort-vivants et à +3d6 DM contre les elfes maudits de la Forêt Sombre (ombres, spectres, guerriers squelettes, etc.).



Scénario 10
La traversée de Dorn

« *Dis-moi, cher Urd, selon le plan qu'on avait scrupuleusement défini à l'avance, on n'était pas censés attendre que le rayon ardent de Caliostro ne frappe le géant, avant d'engager notre adversaire au contact ?* », interroge Kroril le nain. « *J'aime pas les géants* », grogna Mâcheloup le barbare en frappant le colosse d'un coup enragé. « *Et moi, j'aime la discipline* », reprend le prêtre très contrarié. « *Le général Barbacane disait toujours : « respecte ton clan, respecte ton plan ». C'était un très grand nain.* »



La traversée de Dorn

Anathazerin

Scénario 10

En quelques mots...

Cet épisode se déroule dans le pays de Dorn et décrit la traversée de cette région occupée par les géants des Serres du Monde. Les PJ ont pour mission d'identifier les forces adverses et d'en faire le rapport, mais peut-être choisiront ils de décapiter l'envahisseur. Plutôt qu'une aventure avec une trame et une fin, ce chapitre est un espace de liberté où les choix des PJ seront déterminants.

Fiche technique

TYPE • Bac à sable/ Espionnage
PJ • 4 personnages de niveau 10
ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★☆

Un peu de contexte

Les gens du pays de Dorn sont des paysans et des bûcherons. Ils sont simples et robustes, généralement de petite taille. Les géants vivent ici en territoire occupé et se sont partagé le pays. Au Sud, la région de Falèze est dominée par les géants du feu qui viennent de l'ancienne forteresse souterraine naine de Kaer-Üdün. Les géants de pierre se sont approprié la capitale de Keln tandis que les ogres règnent en maître sur Felten. Les géants du givre, moins enclins à s'éloigner des hauteurs glaciales, occupent le Nord du pays et les villages qui bordent les Serres du Monde.

I- Préparatifs

Lors du dernier scénario, nous avons laissé les personnages au bosquet sacré des elfes sombres où ils ont pu s'entraîner pour passer au niveau 10. Il leur reste à voyager jusqu'à Fleck en compagnie de Lizuar ou d'un autre guide. Cette aventure commence sur le rythme lent du voyage, le MJ doit décider s'il veut jouer les rencontres (se référer au scénario précédent) ou proposer un simple résumé du cheminement. Ce nouveau périple dans la Forêt Sombre prend environ neuf jours, le MJ peut demander un test de Survie tous les trois jours (difficulté décroissante 15, 12 et 8). Les joueurs ont à présent l'habitude de ces rencontres, mais, malgré le passage de niveau, si certains PJ ont échoué à l'épreuve du portail de la Lune, ils peuvent souffrir de handicaps qui rendent la confrontation plus périlleuse. Ce court périple est aussi l'occasion pour le porteur de l'Einistar de faire connaissance...

L'Einistar

Lors du retour des PJ vers Fleck, l'Einistar, qui se réveille d'un long sommeil, tente de communiquer avec son porteur. Chaque nuit, le personnage fait le même rêve : il se promène dans une cité elfique où il rencontre un guerrier elfe mystérieux. Il s'agit de l'incarnation de l'Einistar (voir la description de l'objet) qui lui montre sa cité du temps de sa splendeur.

Le rêve : *« Tu t'éveilles en un lieu étrange, à la fois magnifique et fantomatique, poétique mais empreint d'une immense nostalgie, une cité majestueuse édifiée sur le flanc d'une imposante montagne. Tu marches sur le chemin de ronde d'une blanche et vertigineuse muraille, suspendue au bord d'un précipice. De nombreux elfes patrouillent dans de splendides armures rutilantes, toutefois leurs silhouettes éthérées sont si floues qu'il t'est impossible d'en saisir le moindre détail.*

Lorsque tu lèves le regard, au-delà des remparts parsemés de flèches graciles, une cité se dévoile. Arbres et bâtisses s'embrassent harmonieusement, seules les structures les plus remarquables émergent des frondaisons : trois tours élancées, une forteresse sur une élévation, une imposante bâtisse octogonale, une citadelle à flanc de montagne qui protège un sanctuaire au dôme brillant et, enfin, un immense beffroi juché sur un éperon rocheux qui domine un lac aux eaux turquoises. Un balai incessant de créatures virevolte autour de sa structure complexe, elles se posent ou s'envolent des nombreux balcons qui s'ouvrent dans les flancs de cinq tours jumelles.

Une des créatures vole dans ta direction et, malgré les contours vagues de ce songe, tu reconnais un hippogriffe.

Il est monté par un guerrier elfe à l'étonnante chevelure blanche et or : de lune et d'or. Contrairement aux autres éléments, son image est parfaitement nette. Sa monture se pose sans un bruit sur le parapet et l'elfe en descend d'un bond gracieux. Il marche vers toi, un sourire aux lèvres, mais ses yeux restent froids. Il s'arrête et se met à te parler. Hélas, aucun son ne sort de sa bouche et tu sembles tout aussi incapable de lui répondre. Tout se passe comme si vous évoluiez dans deux mondes parallèles. C'est à se moment-là que tu t'éveilles... »

Lors de ce premier rêve, les images restent floues et le PJ n'entend pas ce que le guerrier (Einistar) essaye de lui dire. Il n'est que spectateur, il ne peut prendre aucune décision, ni interagir avec son environnement. Cela évoluera progressivement, à mesure que l'Einistar et le PJ entrent en communion. La cité que le PJ contemple est celle d'Anathazerïn et les différents bâtiments sont dans l'ordre : les tours de sorcelleries, la commanderie, le conclave des mages, la citadelle royale, le sanctuaire de Lunédor et, pour terminer, la grande forteresse aviaire.

Entrer en contact : Chaque nuit, le personnage fait le même rêve. Il doit faire un test de SAG difficulté 20. Après chaque échec, le personnage gagne un bonus cumulatif de +1. Dès qu'il obtient une réussite, il accède aux informations indiquées ci-dessous, mais le bonus cumulatif repart de zéro.

À la première réussite, l'environnement devient net et le personnage reconnaît la montagne de son rêve : il s'agit de la même que celle qu'il a pu observer dans l'orbe de cristal du sanctuaire de Trenner. Il en est certain, bien que la vision de l'orbe ne comportât aucune cité majestueuse accrochée au flanc de la montagne.

À la seconde réussite, le personnage entend les sons et peut enfin comprendre ce que dit l'elfe, mais il ne peut toujours pas dialoguer avec lui. Il comprend ses paroles même s'il ne parle pas l'elfe : « *Bienvenue à Anathazerïn, capitale des elfes. Je suis Einistar, le gardien d'Airain. Ce que vous voyez est ma cité au temps de sa splendeur. J'ai besoin de votre aide...* »

À la troisième réussite, le porteur devient capable de communiquer avec Einistar et de se déplacer dans la ville pour la visiter (voir marge). Les elfes présents ne sont que des souvenirs et resteront à jamais des fantômes éthérés avec lesquels il est impossible de communiquer.

Après des présentations succinctes, Einistar et le PJ peuvent mutuellement retracer les événements qui les ont amenés à se rencontrer. Rapidement, Einistar parle de ce qui le préoccupe : retrouver Anathazerïn, la cité dont il avait la garde. Si son porteur accepte de lui venir en aide, les nuits suivantes, il lui envoie des songes des lieux qu'il a traversés avec Farendil.

Parmi les divers lieux, deux seulement sont suffisamment remarquables pour pouvoir être identifiés : un lac formé par la convergence de nombreuses sources dans une vallée dont le sol est jonché de cristaux ainsi qu'un pic vertigineux dont le sommet se perd dans les nuages. Dans son rêve, le joueur chevauche un magnifique aigle géant et se pose au pied du pic, puis il chemine dans les montagnes et un col enneigé pour arriver à la vallée aux cristaux. Attention, il ne s'agit pas de la même montagne que celle aperçue dans l'orbe du sanctuaire de Trenner (scénario 3), qui n'est autre que la montagne de Lunédor.

Entre Fleck et Salant

Les PJ sont de retour à Fleck puis à Salant. Adaptez les événements et le



L'Einistar

Visite virtuelle

Pendant tout le voyage, l'Einistar permet au PJ de faire une visite virtuelle de la cité durant ses rêves. Afin de ne pas ralentir le jeu pour les autres joueurs et pour simplifier, ne jouez pas cette visite, indiquez seulement au joueur qu'elle a lieu et qu'il apprend à mieux connaître la cité. Lors du scénario 12, vous pourrez considérer que le personnage connaît la géographie des lieux et lui donner toutes les informations nécessaires (plus de précisions vous seront fournies à ce moment-là)

voyage au résultat des scénarios précédents, selon que Fleck est occupé ou libre et selon la pression exercée par les forces humanoïdes. Si la zone n'a pas été sécurisée, utilisez les tables de rencontres des scénarios 8 et 9.

Il est important de définir où se situe la ligne de front. Cette position sera à nouveau déterminante lorsque les PJ remonteront vers le Nord. Si Fleck est tombée lors de la bataille, la démarcation se situe désormais au pont sur la Lorale. Il s'agit du pont sur la Donze si l'annexion de Fleck a eu lieu plus tard, par exemple alors que les PJ étaient dans la Forêt Sombre. Si Fleck n'est pas tombée, mais que le val de Duïn est toujours sous la coupe des elfes noirs, la lisière de la Forêt Noire marque la frontière de la zone sous contrôle des humanoïdes et les ennuis seront au rendez-vous dans cette zone. Enfin, si les PJ ont parfaitement accompli toutes leurs missions, les premiers ennemis ne sont rencontrés qu'aux abords de Falèze.

Se renseigner : Si les PJ se renseignent sur le pic ou la vallée aux cristaux à Fleck, ils n'obtiennent pas de réponse. À Salant, il en va de même tant qu'ils se contentent d'interroger les gens originaires de la ville. Seuls les réfugiés de Dorn peuvent les aider. Si les PJ ont été généreux avec eux lors de leur premier passage (scénario 8, la bataille de Fleck), les réfugiés se font une joie de les aider. Sinon, ils négocient les informations contre un peu de nourriture ou d'argent (une dizaine de pa).

D'après eux, le lac serait le Lac aux Cristaux, un endroit empreint d'une forte magie, reposant dans les montagnes du Nord de Dorn, près d'un village nommé Timvir. Selon la légende, l'endroit serait habité par une puissante fée. C'est un lieu que tout le monde préfère éviter, car il est difficile d'accès et trop proche des montagnes pour ne pas être dangereux. Quant au pic vertigineux, seuls quelques vétérans montagnards pourront identifier le Pic de Valme. Il s'agit d'une montagne légendaire qui marque la jonction entre les Serres du Mondes et le massif des Ciméales. Personne ne sait exactement où elle se trouve, mais le bruit court qu'un clan nain en protégerait jalousement l'accès. Ce sont les seules informations que les PJ réussiront à obtenir à propos de ces deux lieux mystérieux. S'ils veulent aller plus loin dans leur quête, les PJ doivent donc traverser Dorn, un pays ravagé par la guerre et occupé par les géants et leurs alliés.

Lors des dialogues avec les réfugiés, le MJ doit bien faire comprendre aux PJ que la traversée de Dorn sera extrêmement dangereuse. Les malheureux sont traumatisés par la puissance, la cruauté et les exactions commises sous leurs yeux par les géants et leurs alliés orques. Chacun y va de son anecdote, du village rasé jusqu'à la moindre pierre aux familles dévorées sous les yeux les uns des autres, les corps pilés au mortier dans d'énormes marmites… Si c'est votre style de jeu, imaginez les pires anecdotes et faites-les servir aux PJ par ces réfugiés. Ces survivants de l'enfer considèrent toute tentative de traverser le pays comme une folie. Si, devant ces avertissements, les joueurs imaginent qu'il pourrait être plus simple de passer par les montagnes, persuadez-les du contraire : non seulement les montagnes sont le territoire des géants et sont donc plus densément peuplées par ces colosses, mais le chemin prendrait des mois.

La durée de l'expédition est incertaine et les PJ doivent bien se renseigner pour trouver le chemin le moins dangereux. Il faut que les joueurs

aient à l'esprit que ce n'est qu'à cette condition qu'ils pourront traverser Dorn et vivre pour raconter leur histoire.

Un guide : S'ils ont aidé les réfugiés au cours du scénario 8, c'est à ce moment-là que leur générosité sera récompensée. Un soir, un montagnard vient leur rendre visite. Il se nomme Grömbarth et se propose de leur servir de guide. Il est prêt à les guider jusqu'au lac. En échange, il souhaite simplement que les PJ subviennent aux besoins de sa famille durant son absence et qu'ils laissent un pécule pour les siens s'il y perd la vie... Si les PJ n'ont pas aidé les réfugiés, personne ne se propose.

Grömbarth est un chasseur de cristaux, une profession rare qui consiste à récupérer des cristaux pour les revendre aux alchimistes, aux forgesorts et aux magiciens. Dans le cadre de son métier, il doit explorer la montagne pendant des jours, escalader des parois abrupte pour accéder aux filons, aux veines et aux géodes emprisonnées dans le roc. Tout cela en évitant les prédateurs et les géants. On ne peut rêver meilleur guide pour arpenter les Serres du monde.

Il a fui Dorn pour mettre sa famille en sécurité, mais sa vraie passion, la montagne, lui manque. Il connaît bien la vallée aux cristaux, car elle n'est pas très éloignée de sa demeure dans le village de Timvir. Il n'y a jamais prélevé un seul cristal, son propre père lui a transmis une interdiction : un puissant esprit protège la vallée.

Sous un caractère jovial, cet homme cache un immense courage et une haine farouche des géants. Il est petit, massif et barbu, à tel point que l'on pourrait croire que du sang nain coule dans ses veines. Sa seule présence accordera un bonus de +5 aux tests de Survie pour éviter les rencontres aléatoires durant toute la traversée de Dorn et jusqu'au lac aux cristaux (voir chapitre II).

Choisir un itinéraire : Les PJ ne connaissent pas le pays de Dorn et il leur faut d'abord recueillir le maximum de renseignements sur les routes possibles. Les nombreux réfugiés sont la meilleure source d'information, mais, si les PJ sont en bons termes avec le haut prêtre



Grömbarth

Grömbarth

Rôdeur de niveau 6
NC 3, créature humanoïde

FOR 12/+1 **DEX** 13/+1 **CON** 14/+2
INT 10/+0 **SAG** 14/+2 **CHA** 11/+0

DEF 13 **PV** 31 **Init** 13

Marteau piolet +8 **DM** 1d6+2
Arc court (30m) +7 **DM** 1d6

Ennemi juré : +2 en attaque et +1d6 aux DM contre les orques et les géants

Voie de la Survie rang 4
Voie du traqueur rang 4

Équipement : Marteau-piolet « *familial* » +1

Nicolaï, il pourra les recommander auprès d'un géographe du nom de Razmar qui vit à Salant. En recoupant les informations, les PJ pourront se faire une carte grossière (que le MJ pourra tracer à main levée) ou même en acheter une chez Razmar pour 200 pa.

Les possibilités de cheminement sont nombreuses et chacune comporte des avantages et des inconvénients.

- *Forêt Sombre et Dorn :* Passer par la forêt ou à sa lisière réduit les rencontres avec des géants. Toutefois cet itinéraire est le plus long et il faut ensuite traverser Dorn sur toute sa largeur. La région des deux grandes agglomérations, Keln et Felten, est la plus dangereuse du pays. Il est aussi possible de pousser plus loin au Nord pour éviter le Dorn central et franchir une zone plus sauvage.



Nicolaï

- *Droit vers le Nord :* L'option la plus rapide, car elle traverse des contrées plates et permet d'emprunter des routes bien entretenues. Il s'agit de l'itinéraire que tout le monde leur déconseille. La route entre Falèze et Keln, puis Felten est lourdement patrouillée. Ce cheminement passe par tous les cantonnements de l'armée ennemie et il est difficile de se cacher dans la plaine en cas de poursuite.

- *Forêt de Primeval :* La loi de Dorn interdit d'entrer dans la forêt, car un puissant dragon des forêts la protège et la considère comme son territoire depuis des siècles. Personne n'enfreint cette loi. ou du moins, aucun de ceux qui l'ont fait n'est revenu pour en témoigner.

- *Longer les Serres du Monde :* Un voyage court en distance, mais long et fatiguant. On peut y croiser des géants en transit entre les montagnes et la plaine (où ils vont piller les richesses), mais il est plus facile de se cacher ou de semer un poursuivant dans ce relief vallonné. C'est aussi le cheminement où le gibier sera le moins rare. Si Grömbarth accompagne les PJ, il leur propose cet itinéraire.

L'itinéraire le plus court et celui le moins dangereux sont très différents, mais les PJ n'emprunteront sans doute ni l'un ni l'autre s'ils acceptent la mission de Nicolaï (voir plus loin). Il est impossible de prévoir à l'avance quel sera le choix de vos joueurs, aussi l'ensemble des régions traversées seront décrites dans les prochains chapitres.

Provisions : Tous ceux qui ont fui la région s'accordent sur un point. Dorn est un pays ravagé et il sera dur d'y trouver de la nourriture. Les PJ doivent donc emporter de la nourriture, mais il faut prendre garde de ne pas trop se charger pour progresser rapidement. Salant est une ville où l'on peut trouver pratiquement tout ce dont a besoin un aventurier. Chevaux, mules et bœufs sont réservés à l'armée, mais, si les PJ ont participé à la bataille de Fleck, une exception peut être faite. Les prix sont élevés (120-150% des tarifs du manuel) et certaines choses sont désormais rares (à la discrétion du MJ). Toutefois, on peut toujours les obtenir pour un prix prohibitif (250-500%).

La proposition de Nicolaï

Que les PJ lui en parlent directement ou qu'il l'apprenne par ses propres moyens, le Haut Prêtre Nicolaï Nicholsen de Tyriolith finit par découvrir l'expédition que les PJ projettent. Cela tombe bien, il cherche des aventuriers expérimentés pour un travail particulièrement dangereux que lui a pourtant confié en personne le **Margrave Uther Anthrédal du Piémont,** Grand Protecteur des hommes libres des Marches et Haut Commandeur des Chevaliers d'Argent. Cette fois il ne

convoque pas les PJ officiellement. Le Haut Prêtre a désormais saisi que l'ennemi ne se résume pas aux gigantesques silhouettes des géants et que d'autres forces sont à l'œuvre. Il se méfie des espions. D'ailleurs, si les PJ n'ont fait aucun mystère de leur expédition pendant leur prise de renseignements en ville, il ne manquera pas de leur faire des remontrances à ce sujet...

Un homme habillé de vêtements sombres prend contact avec les PJ à leur auberge et les informe discrètement que le Haut Seigneur veut les voir. Non sans vérifier plusieurs fois que personne ne les suit, il les conduit dans la cave d'une bicoque qui semble totalement vide. Il leur fait signe d'attendre là, puis remonte pour garder la porte.

Bientôt, un bouclier de bois apparaît sur le sol de la cave, alors qu'il n'y était pourtant pas quelques secondes auparavant. Tandis que les PJ intrigués observent l'objet, il s'ouvre comme une sorte de trappe et un gnome affublé d'un affreux nez vérolé passe la tête par l'ouverture et cligne des yeux en les regardant.

« Bordel, les p'tits bâtards sont là ! Ben, me regardez pas comme une chiure de mouche. Bougez vos fions et descendez, sa majesté vous attend pour une petite sauterie en bas ! »

Grabuge, un gnome singulièrement moche et vulgaire, est aussi un ingénieur de génie au service de Nicolaï. Il répond à toute remarque ou question par un juron ou une insulte bien sentie. Une réponse sur le même ton le fait sourire et déclenche une nouvelle avalanche de vulgarité. Rapidement cependant, la voix de Nicolaï tonne et le gnome rentre la tête dans les épaules et se tait. Le Haut-Prêtre est le seul être au monde qui réussit à lui faire fermer son claque-merde...

Il l'a pris à son service après l'avoir sauvé de l'échafaud suite à un outrage au Margrave. Depuis, Nicolaï ne peut se passer des gadgets magiques absolument extraordinaires que le gnome fabrique. Ces deux-là en sont venus à s'apprécier, même si tout les sépare.

Entretien : Les PJ doivent descendre dans le trou cylindrique muni d'échelons (voir la description du *trou portable*). Le Haut-Prêtre accueille les PJ autour d'un verre de liqueur dans l'espace confiné d'une étrange petite pièce métallique munie de couchettes. Il leur fait une proposition.



Grabuge et ses objets

« On ne s'aventure pas à traverser le pays de Dorn en ces temps troublés sans une bonne raison. Cela vous regarde et je suis persuadé du bien-fondé de votre entreprise. Maintenant, j'aimerais profiter de votre tentative pour évaluer le plus précisément possible les forces en présence dans le pays ainsi que leur localisation. La demande vient expressément du Margrave de Piémont, mais je n'avais jusque-là personne de suffisamment expérimenté pour mener cette mission à bien sans me démunir dangereusement ici. L'assaut des géants viendra tôt ou tard et, si nous n'y sommes pas préparés du mieux possible, l'issue de cette charge pourrait être terrible. Les armées orques n'étaient qu'un avant-goût de la puissance dévastatrice de ces monstres. Il nous faut donc les informations les plus précises possibles. Je sais bien que vous ne pourrez pas revenir de sitôt pour nous dresser ce rapport, mais Grabuge, mon ami gnome dont vous avez fait la connaissance, est aussi ingénieux que vulgaire. Il a élaboré deux artefacts qui pourront vous aider dans cette mission, si vous l'acceptez. Il vous en parlera mieux que moi-même si vos oreilles vous permettent de subir de terribles outrages. Une dernière chose. Si l'occasion se présente, et sans mettre en danger votre mission principale, n'hésitez pas à porter un coup décisif à notre ennemi ou à aider les populations locales de façon efficace. Le pays de Dorn a tellement souffert. »

Concernant le bouclier, Grabuge précise en préambule qu'il s'agit seulement d'un prêt et que *« si on détériore mon invention géniale, j'activerai la fonction autodestruction qui pulvérisera les petits étrons responsables aux quatre coins des terres d'Osgild ! »*

Si les PJ ont travaillé pour Nicolaï dans le scénario 8 et sauvé Fleck, le Haut-prêtre leur offre aussi 5 potions de *Soins modérés* (rang 2 de prêtre) et une douzaine de flèches ou de carreaux *tueurs de géant* (+2 en attaque et +2d6 aux DM contre les géants, ogres, ettins, cyclopes).

Les PJ peuvent tenter de refuser, mais, à ce stade de la campagne, ils devraient avoir compris ce qui est dans leur intérêt (sinon, voir la marge).

Bracelet de communication : Ce large bracelet de bronze couvre la moitié de l'avant-bras. Il est décoré d'une multitude de petites pierres semi-précieuses (turquoise, ambre, etc.). En appuyant sur les bonnes pierres dans le bon ordre (un peu comme sur les touches d'un téléphone), le PJ peut entrer en communication avec le porteur d'un bracelet similaire. Grabuge apprend à un PJ à s'en servir. Un test d'INT difficulté 10 sera nécessaire pour se souvenir du code la première fois. En cas d'échec, un nouveau test peut être réalisé chaque jour avec un malus cumulatif de +2.

Une fois la communication établie, elle nécessite quelques petits réglages supplémentaires en appuyant sur une pierre ou une autre afin d'éliminer les parasites : il faut réussir un test d'INT difficulté 15 à chaque utilisation. En cas d'échec, certains mots sont coupés ou incompréhensibles.

Le principal inconvénient du système vient du fait que Grabuge porte le seul autre bracelet. Le PJ aura donc systématiquement droit à un chapelet de jurons et d'insultes à chaque fois qu'il fera son rapport, en particulier s'il se montre incapable de régler l'artefact correctement...

Enfin, le bracelet dispose d'une fonction secrète que Grabuge ne révèle pas aux PJ : il peut non seulement le verrouiller à distance de façon à empêcher son porteur de s'en séparer (ce qu'il fera dès qu'ils seront suffisamment loin !), mais il peut aussi déclencher à distance des décharges électriques. À raison de 3 fois par jour au maximum pour 1d6 DM (test de

CON 15 pour moitié). Ne manquez pas de vous servir de cette fonction pour de mauvaises raisons...

Une fois qu'un PJ a été victime d'une décharge, il peut tenter de désactiver la fonction en réussissant un test d'INT difficulté 20 (un seul essai par jour). En cas d'échec il prend une châtaigne (1d6 DM) ! S'il réussit, non seulement le gnome ne peut plus lui envoyer de décharges électriques, mais le PJ comprend aussi que cette énergie est normalement prévue pour une autre fonction.

Pour débloquer cette fonction, il faut réussir un nouveau test d'INT difficulté 20 (un essai par jour). Le bracelet peut produire l'effet de la capacité *Sous tension* (ensorceleur, rang 2 de la Voie de l'air) trois fois par jour.

Trou portable : Cet objet ressemble à un bouclier ordinaire en bois cerclé de métal. Il est circulaire et de belle taille et peut être utilisé comme un grand bouclier +1. Toutefois ce n'est pas là sa principale qualité. S'il est posé au sol, son umbo (la pointe centrale) peut alors être tournée selon un code précis. Si la bonne séquence est exécutée, le bouclier s'ancre au sol par magie et il peut alors être ouvert comme le couvercle d'une trappe. Une fois ouvert, il dévoile un étroit conduit cylindrique métallique dans lequel il est possible de descendre par des échelons en fer. Il faut un tour complet pour poser et activer le bouclier, un autre tour par personne qui souhaite y descendre et un dernier tour pour le refermer et le rendre invisible.

Au fond, le personnage découvre une pièce de petite taille, mais très intelligemment conçue. Elle permet d'héberger 6 personnes sur des couchettes (3 superposées), on y trouve un point d'eau, des toilettes derrière un rideau. Du point de vue d'un humain d'aujourd'hui, l'endroit pourrait faire penser à un sous-marin.

Lorsque le bouclier est refermé, il devient automatiquement invisible. L'autonomie du trou portable est de 12 heures d'affilée, ensuite la cachette dimensionnelle doit être vide et le bouclier porté normalement pendant au moins 6 heures avant de pouvoir servir à nouveau.

Notez qu'aucun sort de communication ou de voyage ne fonctionne depuis l'intérieur du trou portable. Le bracelet de communication ne fait pas exception. Il n'est pas non plus possible de stocker de la nourriture dans le trou portable : tout objet qui y est laissé lorsque le bouclier est déplacé disparaît. Si un objet magique ou une personne y est enfermé, il est impossible de déplacer le bouclier.

Si une créature s'en prend à l'objet, celui-ci a une solidité de 25 et une RD 10. Toute créature présente dans le trou portable au moment où le bouclier est détruit subit automatiquement 4d6 DM et est violemment éjectée à la surface.

Fonction périscope : Lorsque le trou portable est refermé, un personnage dans le sas d'accès peu activer une sorte de périscope qui se déploie grâce aux poignées normalement utilisées pour tenir le bouclier. À l'extérieur, l'umbo périscopique monte jusqu'à une hauteur maximum de 2 mètres et pivote à 360°. Pendant la manœuvre, le bouclier reste invisible. Le périscope permet de voir mais pas d'entendre.

Fonction autodestruction : Le bouclier possède bien une fonction d'autodestruction, mais Grabuge a menti, il ne peut pas l'activer à distance. Toutefois n'hésitez pas à placer régulièrement cette menace dans la bouche grossière de Grabuge. Les joueurs devront penser à l'utiliser lors du scénario 13, la Pacification de Krön. Le détail de cette fonction sera fourni le moment venu... Si les PJ n'ont pas perdu/détruit le bouclier.

II- Voyage

Le voyage dans un territoire occupé par l'ennemi débute plus ou moins rapidement selon la situation à Fleck et l'issue des combats du Val de Duïn.



Carte "Zoom Est" en pleine page p440

C'est au MJ d'adapter la progression du groupe en fonction des forces en présence et de la position de la ligne de front. Référez-vous au paragraphe *Entre Fleck et Salant* p.303.

Quoi qu'il en soit, les PJ finissent par entrer à nouveau dans la Forêt Sombre... Ils peuvent choisir entre deux options : à travers la forêt ou sur la route. Si Grömbarth est avec les PJ, il plaide pour emprunter la route, la forêt l'effraye et il faut se montrer très persuasif pour réussir à le convaincre de quitter le chemin carrossable (CHA difficulté 15).

Forêt Sombre : Les PJ connaissent bien la première option qui n'est pas de tout repos. Utilisez les tests de Survie habituels, la plupart sont de difficulté 10, car les personnages n'ont aucune raison de s'enfoncer trop profondément dans la forêt. Lancer 1d12 sur la table de rencontre qui commence page 256 du scénario 9. Toutefois si les PJ ont complètement « *nettoyé* » le repaire du val de Duïn au scénario 8, vous pouvez soit ignorer, soit diviser par deux le nombre de créatures rencontrées dans le cas où vous obtenez des orques noirs (2), des gnolls (3), des ogres (9), des worgs (10) ou des trolls (12).

S'ils voyagent à l'Ouest de la route, du côté des montagnes, ils croisent la Jovan au bout de sept jours. Le fleuve est très difficilement franchissable. Probablement seront-ils obligés de suivre le cours d'eau vers l'aval jusqu'à pouvoir emprunter le pont sur la route (voir plus loin).

Si, au contraire, ils voyagent à l'Est de la route, plus profondément dans la Forêt Sombre, ils peuvent emprunter le pont des elfes, mais cela correspond à un large détour.

Route de la Forêt Sombre : Cette option a l'avantage d'être nettement plus rapide. Les PJ avancent deux fois plus vite sur la route et ils peuvent arriver au pont en 4 jours. En revanche, leurs compétences de survie en nature leur seront inutiles. C'est la situation militaire dans la région qui détermine la fréquence des rencontres.

- Si Fleck est libéré et le val de Duïn neutralisé, ils ne font aucune rencontre avant le pont.

- Si Fleck est libéré, mais le val de Duïn encore aux mains des elfes noirs, les PJ subissent une embuscade d'orques noirs (10 orques noirs + 5 orques berserker + un orque d'élite, NR 8, *CO Fantasy* p.267).

- Si Fleck est occupé, les PJ croisent sur la route un groupe de 3 géants des collines qui se dirigent vers Fleck pour renforcer cette position (NR 9, *CO Fantasy* p.250)

Le pont sur le Jovan : À cet endroit, la rivière est plus étroite (20 mètres au lieu de 50 mètres), mais le courant est particulièrement puissant. Le pont, large de 10 mètres, est constitué de deux imposantes arches noires et la chaussée d'épais madriers de chêne.

Un géant de feu et ses 2 molosses sataniques (*CO Fantasy* p.239, NR 9) gardent le pont. Il est envoyé par la garnison de Falèze. Le géant a déboisé une large clairière dans un rayon de 30 mètres autour du pont. Il est assis en tailleur sur la rive opposée devant un énorme feu de bois alimenté par des troncs entiers. Deux énormes chiens aux yeux rougeoyants sont attachés aux obélisques noirs qui marquent les extrémités du pont par une longue chaîne d'une vingtaine de mètres. Il est très difficile de déjouer la vigilance des molosses. Ce géant n'a pas de rochers sous la main, aussi se contente-t-il de lancer des troncs en cas de combat à distance (voir marge).

Contraints et forcés

Si les PJ sont en mauvais termes avec le Haut Prêtre Nicolaï ou simplement si vous souhaitez rappeler Amarange au bon souvenir des PJ, ce dernier est présent à Salant, déguisé sous une fausse identité pour espionner les PJ. Lorsqu'il apprend leur expédition, il décide de les faire accuser du meurtre d'un marchand. Les PJ ont visité le commerce du marchand et, juste après, il a été découvert lardé de plusieurs coups de hache ou d'épée (selon l'arme de prédilection des PJ). Leur chambre est fouillée et on y trouve des objets volés chez le commerçant...

Nicolaï n'est pas vraiment dupe, mais il donne le change et emprisonne les PJ. En geôle, il leur donne le choix, le bûcher ou se mettre à son service. S'ils acceptent (ont-il vraiment le choix ?), il fait brûler à leur place des prisonniers choisis pour leur corpulence idoine (et sous une cagoule) afin de brouiller les pistes. Il place les PJ sous un sort de Quête.

Quête (L) : Ce sort affecte une cible volontaire (elle peut être contrainte à accepter) lors d'un long rituel de 10 minutes. Le prêtre lui assigne une quête et, si la créature cesse de travailler à l'objectif fixé, elle se sent Affaiblie après un laps de temps de 24 heures. L'effet cesse si la créature reprend la quête et le sort prend fin si elle est menée à bien.

Jouer la traversée de Dorn

Un périple de 350 kilomètres attend les PJ entre Falèze et Timvir, sans doute beaucoup plus selon le trajet choisit. Le rythme de déplacement d'un groupe est d'environ vingt-cinq kilomètres par jour en plaine et la moitié en forêt ou dans les collines qui bordent les Serres du Monde (*CO Fantasy* p.74). La grande route, parfaitement pavée et rectiligne, permet de parcourir dix kilomètres supplémentaires chaque jour !

Se nourrir : Chaque jour, les PJ doivent trouver de quoi se nourrir. Ils peuvent transporter un maximum d'une semaine de provision d'avance, à moins d'emmener avec eux des animaux de bât. Toutefois, chaque animal de ce type (qui peut transporter une semaine supplémentaire de provisions pour quatre personnes) implique un malus de -2 aux tests pour éviter les rencontres (voir ci-dessous).

Si les PJ n'ont pas de quoi se nourrir, la durée du trajet est doublée (chasse, pillage de fermes abandonnées, etc.) et chaque personnage doit réussir un test de CON difficulté 10 (le malus d'armure s'applique) chaque jour. En cas d'échec, on considère que le PJ n'a pas pu se nourrir suffisamment et il est



Géant de feu

Le géant de feu mesure environ 4 mètres de haut et il est puissamment musclé. Son torse est énorme et ses jambes relativement courtes pour sa taille. Sa peau varie du rouge foncé au noir et sa chevelure ressemble à un feu vivant. Il habite habituellement des volcans ou de profondes cavernes brûlantes.

[Archétype standard]
NC 7, taille énorme, créature humanoïde

FOR +11* **DEX** +0 **CON** +11
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 20 **PV** 90 (RD 4) **Init** 10

Épée 2 mains +15 **DM** 3d6+11
Lancer de rocher (20m) +10 **DM** 2d6+5
Lancer de tronc (20m) +10 **DM** 1d6+5

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 21 ou être *Renversée*.

Balayage : Si plusieurs cibles sont présentes face au géant, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°).

Immunisé au feu : Le géant de feu est immunisé aux DM de feu.

Affaibli (d12 pour toutes les actions) pour toute la journée (ou, au choix, il perd un point de Récupération).

Météo : Aux abords des Serres du Monde, le soleil brille le matin, mais, l'après-midi, les montagnes couvrent la plaine de leur ombre. La météo dépend de la saison à laquelle les PJ entreprennent le voyage et donc du déroulement de votre campagne. En hiver, le pays de Dorn est souvent recouvert par la neige, en particulier la zone la plus au Nord, les montagnes deviennent un lieu particulièrement inhospitalier.

Paysages : Si Dorn est un pays de plaines cultivées n'imaginez pas de vastes champs. Il s'agit d'innombrables petites parcelles séparées par des murets de pierre sèches, de haies destinées à couper le vent et de fossés pour canaliser les eaux de pluies. Bref, de nombreuses cachettes pour le gibier, mais aussi pour les PJ qui tentent d'échapper aux géants… Des bosquets émaillent le paysage, là où la nature du terrain empêche la culture (zone marécageuse ou rocheuse, colline pentue, etc.).

Rencontres aléatoires : Il vous sera généralement demandé de lancer un d6 pour chaque jour de voyage. Le résultat sera interprété différemment selon la région traversée (voir plus loin).

Lorsqu'une rencontre est obtenue, commencez par déterminer la nature des créatures sur la table correspondant à la région traversée. Chaque créature détermine la difficulté du test de SAG (survie) nécessaire pour éviter l'affrontement : cette difficulté est indiquée entre crochet sur la table.

À chaque rencontre, un seul PJ est autorisé à tenter le test de SAG (survie ou discrétion). En cas de succès, le MJ décrit la créature que les PJ réussissent à éviter en se cachant à temps ou en évitant l'endroit dangereux. Chaque personnage peut faire un seul test de ce type par jour. Si deux rencontres ont lieu dans la même journée, un personnage différent doit faire le second test.

Si Grömbarth guide le groupe, sa connaissance du terrain confère un bonus de +3 à tous les tests. Un malus de -2 est appliqué au test par animal de bât.

N'hésitez pas à scénariser un peu chaque rencontre à la façon des tables des épisodes précédents. Par exemple, les PJ peuvent être témoin d'une exécution de prisonnier à une croisée de chemin, plutôt que de juste tomber nez à nez avec un géant. C'est alors à eux de décider s'ils interviennent ou se cachent. S'ils délivrent les malheureux, que font-ils ensuite pour les aider ? Les personnages ne manqueront pas d'être confrontés à des dilemmes moraux dans ce pays ravagé par la guerre.

Wanted : Les géants ne sont pas très bien organisés et leur réseau de communication est presque inexistant (cette information vaut à elle seule un point de mission, voir plus loin). Toutefois, si les PJ commettent de nombreux massacres dans les rangs ennemis, cela risque de finir par déclencher des recherches.

Dans une région donnée, le niveau d'alerte augmente de 1 à chaque fois que les PJ ont fait une rencontre et laissé des cadavres derrière eux. Si le niveau d'alerte passe à 3, les chances de faire une mauvaise rencontre augmentent de 1 sur le d6 (1-3 passe à 1-4 par exemple). Si le niveau d'alerte passe à 6, ajoutez systématiquement cinq orques noirs ou un ogre à chaque nouvelle rencontre… À partir de 10, remplacez-les par un géant (feu, pierre ou givre selon la région).

Le niveau d'alerte redescend automatiquement de 1 point par semaine.

Bac-à-sable : Si les PJ prennent au sérieux la mission de Nicolaï, cette partie de l'aventure peut être considérablement étendue. Les pages suivantes vous fournissent seulement des pistes et des idées, mais le MJ devra adapter et développer lui-même

toutes ces situations pour obtenir une aventure unique construite sur mesure pour ses joueurs. En JdR, on désigne cette façon de faire comme un « *bac-à-sable* ». Pour le MJ, cela va demander non seulement une bonne capacité d'improvisation, mais aussi de parfaitement connaître les informations des pages suivantes. Lisez-les plusieurs fois et assurez-vous d'être parfaitement familiarisé avec les particularités de chaque région et chaque lieu. L'avantage pour les PJ est de se sentir totalement libre de ses choix et non plus sur les rails d'un scénario linéaire.

Renseignements : Dans chaque zone, les PJ peuvent obtenir et transmettre un certain nombre de renseignements à Nicolaï par l'intermédiaire de Grabuge. Leur liste est indiquée à la fin de chacun des paragraphes suivants. Chaque renseignement rapporte un point. La mission d'espionnage des PJ sera considérée comme un succès ou un échec en fonction du nombre total de points de renseignement obtenus lorsqu'ils quitteront Dorn pour poursuivre leur propre mission (à partir du lac aux cristaux).

Chaque action « *coup de poing* » rapporte aussi : Amarange vaut 2 points, Ka-Orig 3 points et Unguthoar vaut 5 points à lui seul. Libre à vous d'ajouter d'autres sources de succès (par exemple, détruire les 3 bombardes des géants du feu vaut +1).

4 et moins : échec total

5 à 9 : échec

10 à 15 : échec modéré

15 à 19 : succès partiel

20 à 24 : succès

25 et plus : succès total

Le niveau de succès de cette mission aura plus tard un impact sur la reconquête de Dorn et la victoire finale des forces alliées contre les humanoïdes. Mais auparavant, il sera déterminant pour le passage des PJ au niveau suivant...

Résumer le périple

Selon votre style de jeu, les goûts de vos joueurs et le type de personnages de votre groupe (plus ou moins belliqueux), ce long périple émaillé de combats peut tout à fait vous convenir ou, au contraire, vous lasser. La fréquence et la difficulté des rencontres proposées par les tables aléatoires correspondent à une simulation logique, toutefois la logique et le plaisir de jeu ne sont pas toujours liés.

Vous pouvez donc totalement ignorer les tables de rencontres aléatoires, choisir de résumer le voyage en quelques phrases et simuler la difficulté du périple par des tests. Ajoutez ensuite les événements ou les rencontres de votre choix (voir les marges suivantes).

Si vous ne jouez pas le voyage dans le détail, la modélisation qui suit permet de déterminer si vos PJ arrivent plus ou moins épuisés sur les événements que vous souhaitez jouer. Elle simule la rudesse du voyage.

Pour chaque semaine de périple, demandez deux tests de SAG (Survie) à chaque PJ.

La difficulté dépend de la région :

Dorn Sud 15, Bordure des Serres du Monde 13, Dorn Central 20, Dorn Nord 15, Forêt Sombre 13. À chaque échec, le personnage perd 2d6 PV. Ensuite, chaque personnage doit faire un test de CON difficulté 15 avec pour effet de perdre 2d6 PV en cas d'échec, 1d6 en cas de succès. Si Grömbarth guide les PJ, chacun de ces tests bénéficie d'un bonus de +3.

Si un PJ tombe à 0 PV à la suite d'un de ces tests, il débute en fait la prochaine rencontre avec 1d6 PV.

Choisir les rencontres

Pour déterminer les rencontres, vous pouvez vous en remettre au hasard en tirant les dés ou alors vous pouvez concocter vous-même l'opposition. Par exemple : une fois, quatre escarmouches à la suite (quelques orques), une fois, une opposition très létale (un géant de feu, deux géants des collines), histoire que vos joueurs ne se lassent pas. L'idée derrière cette façon de procéder est de réduire le nombre de rencontres et ne jouer que celles qui sont marquantes et doivent laisser un souvenir aux joueurs.

Dorn Sud : Falèze

Le Dorn Sud est la dernière partie du pays qui fut envahie par les géants. Il s'agit également de celle qui est, pour le moment, la moins ravagée. Bien que réduits en esclavage, les humains cultivent encore les champs au service de l'envahisseur. Des contremaîtres orques et des ogres les surveillent et les parquent à la nuit tombée dans les granges tandis qu'ils s'approprient les fermes.

Chaque jour passé en plaine, lancez un d6. Sur un résultat de 1 à 2, une rencontre a lieu. Sur un résultat de 3, deux rencontres ont lieu. S'ils empruntent la route, ils voyagent plus vite (+10 km par jour), mais les chances de faire une rencontre passent à 1-2 sur le d6. Sur un résultat de 3-4, deux rencontres ont lieu… En cas d'échec du test de SAG (survie), lancez un d6 sur la table de rencontre (voir marge).

Falèze : La ville troglodyte est bâtie sur les contreforts des Serres du Monde, à la lisière de la Forêt Sombre. Les habitations sont construites pour moitié dans une impressionnante paroi calcaire de cent mètres de haut et pour moitié à son pied. D'immenses chutes d'eau tombent au Nord de la ville (le Drumont) et noient la cité dans un brouhaha permanent. Une garnison majoritairement constituée d'orques noirs (350) et de géants de feu (25) venus de Kaer-Ündün occupe la ville. Leur chef est un géant de Feu (+2 niveaux de boss) nommé Frargard. Quelques ogres (20) et des géants des collines (12) complètent le tableau. Les humains ont été réduits en esclavage.

La ville est très ancienne et fut construite à la croisée de deux routes majeures à l'époque de la grandeur de Kaer-Ündün. Un important commerce d'objets de métal manufacturés par les nains transitait alors par là. La ville est ensuite devenue un modeste comptoir commercial, mais sa principale activité restait l'agriculture dans les plaines fertiles du Nord. Elle abritait 3 000 habitants humains et nains. Aujourd'hui, elle ne compte plus que 1 000 humains. Tous les nains ont été exécutés ou emmenés en esclavage dans Kaer-Ündün. De tout temps, nains et géants se sont détestés et férocement combattus.

Si les PJ s'approchent suffisamment, ils peuvent constater que les géants de feu ont amassé d'importantes réserves de rochers au sommet de la falaise. Depuis cette position, ils peuvent arroser toute la ville et la route. Trois espèces d'énormes poires de métal noir sont également positionnées là-haut. De grands feux sont entretenus en permanence par trois géants qui montent la garde. Un test d'INT difficulté 15 (artillerie) permet de comprendre qu'il s'agit de bombardes primitives, capables de projeter des quantités importantes de rochers à chaque tir.

Lorsque les PJ passent à proximité de Falèze, c'est à dire à moins d'une demi-journée de marche, lancer un d6. Sur un résultat de 1 à 2 une rencontre a lieu. Sur un résultat de 3-4, deux rencontres ont lieu. Si les PJ s'approchent assez près pour être en vue de la ville, une rencontre automatique survient.

Renseignements : Effectifs des troupes, nombre d'habitants, rochers sur la falaise, nature des poires noires.

Contreforts des Serres du Monde

Si les PJ voyagent en bordure des montagnes, le terrain est beaucoup plus accidenté et le rythme de progression divisé par 2 (une quinzaine de kilomètres par jour au maximum). La zone est aussi beaucoup plus faiblement habitée et patrouil-

Mode d'emploi :

Lorsqu'une rencontre est obtenue, lancez un dé pour déterminer la nature des créatures sur la table correspondant à la région traversée. La difficulté du test de SAG (survie) nécessaire pour éviter l'affrontement est indiquée entre crochets à la fin de la ligne.

Dorn Sud (d10)

1.	Patrouille de 5 orques noirs + 2 berserkers (*CO Fantasy* p.267) [15]
2.	Patrouille de 5 worgs (*CO Fantasy* p.260) + 1 orque d'élite (*CO Fantasy* p.267) [20]
3.	Troupe de 10 orques noires (10) + 5 berserkers + 1 orque élite (*CO Fantasy* p.267) [10]
4.	Deux géants des collines (*CO Fantasy* p.250) [10]
5.	Trois Ogres (*CO Fantasy* p.266) [10]
6.	Un géant de feu + 1 molosse satanique (*CO Fantasy* p.267) [15]
7.	Convoi d'esclaves : 1 géant de feu, 2 géants des collines, 10 orques noirs [5]
8.	Patrouille de 12 orques + 1 orque d'élite (*CO Fantasy* p.267) [10]
9.	Groupe de pilleurs : 1 géant des collines, 3 ogres et 3 worgs [10]
10.	La fuite ou la mort : 2 géants de feu, 4 géants des collines, 30 orques noirs [5]

lée. En revanche, les prédateurs habituels des Serres du Monde peuvent présenter un danger. Chaque jour, lancez un d6. Sur un résultat de 1, le groupe fait une rencontre, sur un résultat de 2, deux rencontres.

Pour chaque rencontre, lancez un premier d6 : sur un résultat de 1 à 3, utilisez la table de rencontre prévue pour Dorn Sud, sur un résultat de 4 à 5 utilisez la table de rencontre qui commence page 148 du scénario 6. Remplacez la patrouille d'elfes par une patrouille d'orques.

Kaer-Ündün : Tout comme Lunédor, l'ancienne cité royale des nains est tombée lors de la première guerre contre les elfes noirs et les géants. Depuis, ses portes de pierre monumentales sont restées closes par une puissante magie, mais les géants enfermés à l'intérieur, notamment les géants du feu, ont creusé un large tunnel qui leur permet à présent d'accéder à la surface cinq kilomètres plus au Nord. Une reconnaissance des lieux permet à un nain ou un autre spécialiste (INT difficulté 15) de comprendre qu'il ne doit pas être trop compliqué de provoquer un important éboulement depuis la paroi qui domine cette nouvelle entrée. Bien entendu, elle pourrait être dégagée par les géants, mais cela serait suffisamment long pour empêcher des renforts d'atteindre Falèze à temps en cas d'attaque concertée.

Des troupes empruntent régulièrement la route longue de 80 kilomètres, encore parfaitement pavée, qui relie Falèze à Kaer-Üdün par une étroite vallée sinueuse aux flancs abrupts. Si les PJ veulent passer à l'Ouest de Falèze, ils doivent la traverser.

Il faut environ une heure pour descendre dans la vallée depuis les contreforts jusqu'à la route. Chaque PJ doit faire deux tests de DEX (escalade) difficulté 10 (malus d'armure) ou subir 1d6 DM par échec. Arrivé au fond de la gorge, il faut remonter de l'autre côté, ce qui prend deux heures et nécessite trois nouveaux tests (même difficulté). À chaque fois qu'un PJ rate un test, lancez un d6. Sur un résultat de 1, une patrouille passe sur la route en contrebas (utilisez la même table que pour Falèze). Chaque personnage doit faire



Ninuelle et Urd espionnent la cité de Keln, l'ancienne capitale du pays de Dorn ou les géants ont réduit la population en esclavage...

un test de SAG (perception) difficulté 20. Si au moins un PJ réussit, cela permet de repérer la patrouille avant que cela ne soit réciproque. Un test de DEX difficulté 10 est alors nécessaire pour se cacher (15 si ce sont des Worgs). Si les PJ sont repérés, une poursuite s'engage.

Renseignements : Repérer la route, localiser le tunnel d'accès à Kaer-Ündün, détecter la possibilité d'éboulement.

Dorn central : Keln et Felten

Cette zone est la plus dangereuse du pays. C'est là où les géants se sont regroupés en masse, car c'est aussi le lieu où les esclaves humains sont le plus nombreux. Les humains continuent à mener leurs activités : ils cultivent, ils forgent, etc., mais tout cela au service des géants de pierre. Les citadins meurent littéralement de faim et les autres sont réduits à la servitude dans les champs. Ils sont cependant de moins en moins nombreux. Chaque matin, on brûle les corps de centaines de morts. Aucun humain n'a le droit de porter d'arme ni de sortir à la nuit tombée. Dans les villes, si les géants rencontrent les personnages, ils ne les attaquent pas s'ils ne portent pas d'armes. Dans les campagnes, ils essayent de les capturer pour les vendre.

Chaque jour passé en plaine, lancez un d6. Sur un résultat de 1 à 2, une rencontre a lieu. Sur un résultat de 3-4, deux rencontres ont lieu. En ville ou aux abords, chaque demi-journée

donne lieu à une rencontre automatique... En ville, remplacez le test de SAG (survie) par un test de SAG (discrétion) difficulté 20.

Utilisez la table de rencontre de Dorn Sud, mais remplacez la rencontre d'un géant de feu par un géant de pierre et le molosse satanique par un worg.

Keln : La capitale de Dorn est une vaste cité de plaine traversée par le fleuve Ophal et construite sur la rive du lac Iruné. Avant la guerre, la cité abritait 25 000 habitants, il n'en reste environ que 9 000. Les murailles ont été abattues sur de larges portions et ses pierres sont roulées et transportées chaque jour vers le centre de la ville où une immense pyramide est lentement élevée pour recevoir la demeure du seigneur Unguthuar.

Unguthoar Œil de Tor-Angul est un cyclope titanesque qui fait passer ses lieutenants géants pour des fourmis. Leader incontesté de cette invasion, il est persuadé d'être l'élu de Tor-Angul, d'entendre la voix du Roi-sorcier dans ses prières et de jouir du privilège de visions fréquentes de l'Œil unique. En réalité, ce sont les elfes noirs qui le manipulent. Ils sont pour le moment installés dans le cirque des pierres levées à une petite journée de marche de Keln (3 heures pour Unguthoar) et ce dernier va prier dans le lieu saint (voir plus loin) environ une fois par semaine.

Keln est occupé par un état-major de géants de toutes les races (feu, givre, pierre, colline), une puissante armée de 50 géants de pierres, une cinquantaine de géants des collines et autant d'ogres, et 2 000 orques (dont 500 orques noirs).

Renseignements : Effectifs des troupes, nombre d'habitants, état de l'enceinte et construction d'une pyramide, identité du chef des géants et localisation du site des pierres dressées.

Felten : La ville est construite sur une colline. Elle possède une belle muraille et un petit donjon, décoré des têtes des opposants au pouvoir. Paradoxalement, il y a là des têtes d'orques et de géants autant que celles d'humains. Les murailles qui avaient souffert lors de l'assaut initial ont été réparées. En ville, les bâtiments ont souffert, mais sont, là-aussi, en cours de réparation. L'agglomération comptait à l'origine 8 000 âmes, il en reste 6 000 dont la moitié sont des réfugiés d'autres localités. La garnison comprend environ 400 orques, 150 ogres, 40 géants des collines et une petite communauté d'une dizaine de géants de pierre.

La ville fait figure d'exception. Elle est tenue d'une main de fer par un puissant ogre-mage du nom de Ka-Orig, mais, pour régner, ce dernier utilise plus la peur et la magie que la violence et la force brute. Comparativement au reste de Dorn, les citoyens de Felten sont mieux lotis. Il règne en ville un certain ordre et leur vie n'est pas en permanence en danger, du moins tant qu'ils obéissent. Et cela est valable aussi pour les autres humanoïdes. La plupart des géants détestent se soumettre aux ordres d'un ogre, mais, comme celui-ci est à la fois un puissant magicien et un guerrier talentueux, ils n'ont guère le choix. Plusieurs d'entre-eux ont déjà essayé de le défier et ils y ont laissé leur tête... Une armée qui voudrait reprendre Felten risque de se heurter à une défense bien plus organisée qu'ailleurs.

Cette zone est la seule où l'approvisionnement reste possible sans trop de difficulté. Toutefois c'est aussi celle où la résistance est la moins active. Sous cette paix relative se cache un régime de terreur basé sur l'exécution des otages : pour chaque ogre tué, 10 citoyens tirés au sort sont exécutés.

Renseignements : Effectifs des troupes, nombre d'habitants, état des fortifications, nature du chef, défense bien organisée.

Forêt de Primeval

La petite forêt est presque un havre de paix. Elle n'héberge aucun géant, mais des bandits et... un terrible dra-

gon ! Si les PJ entrent dans les bois, ils rencontreront d'abord les brigands, car le dragon Kumeïko est trop occupé par les géants qui s'attaquent à sa forêt pour se soucier des humains. Toutefois, les bandits ne sont pas plus accueillants. À moins que les PJ n'aient fait leurs preuves, ils sont impitoyablement sommés de quitter la forêt, que les rebelles considèrent comme leur territoire... Si les PJ ignorent les avertissements de plus en plus musclés des bandits, il se pourrait bien que le dragon vienne lui-même leur rendre une petite visite. Presque courtoise dans un premier temps. Voir *Les Bandits de Zéniria* dans les événements pour comprendre ce qui se trame.

La forêt est aussi un endroit très sauvage et dangereux, habité par de nombreux animaux géants (ours préhistoriques, tigres à dents de sabre, sangliers sanguinaires, etc.) et des dryades xénophobes. Il est conseillé, même pour les bandits, de ne pas s'enfoncer trop profondément sur le territoire du dragon.

Renseignements : Absence de géants, les bandits de Zéniria, le dragon.

Ka-Orig

(4 rangs de Boss)
NC 11, taille grande, créature humanoïde

FOR +8 **DEX** +1 **CON** +6
INT +2* **SAG** +2 **CHA** +4*

DEF 22 **PV** 110 **Init** 12

Cimeterre de feu +18 **DM** 2d6+10+1d6 feu
Cimeterre de froid +18 **DM** 2d6+10+1d6 froid
Attaque magique +16

Voie de la magie universelle rang 5 (Magicien)
Voie de la magie de l'air rang 5 (Ensorceleur)
Voie du chef d'armée rang 2 : La capacité *capitaine* lui permet d'effectuer une attaque de chaque main.

Vitalité surnaturelle : L'ogre-mage récupère 5 PV à la fin de chaque tour (sauf DM de feu ou d'acide).

Équipement : Ka-Harig possède une paire de cimeterres magiques, l'un de froid, l'autre de feu. Ce sont des vivelames (*CO Fantasy* p.63) +2 infligeant +1d6 de DM élémentaire. il porte une armure orientale bleue de taille grande.



Ka-Orig

Dorn Nord

Les géants revendiquent le Nord comme leur terre natale et s'y sentent chez eux. Il n'y a quasiment plus aucun humain en vie dans la région et il reste aussi beaucoup moins de géants. Le Nord est un pays désolé, vidé de ses richesses et de ses hommes, proche d'un retour à l'état sauvage. On y trouve principalement les redoutables géants du givre.

Les rencontres y sont moins fréquentes, mais, en revanche, elles sont souvent très dangereuses. Chaque jour passé en plaine, lancez un d6. Sur un résultat de 1 à 2 une rencontre a lieu.

Renseignements : Zone abandonnée et sauvage, habitat des géants du givre.

Événements

Voici quelques rencontres ou PNJ importants que vous pouvez placer où et quand cela semble

le plus logique compte tenu de l'itinéraire choisi par les PJ et du développement de votre propre trame scénaristique. Toutes sont optionnelles, sauf la première.

Amarange

Il est important de jouer cette scène même si vous résumez le voyage des PJ et qu'ils n'ont pas accepté la mission de Nicolaï. Elle permet non seulement aux PJ de se venger du barde, ce qui sera certainement un grand moment pour vos joueurs, mais aussi d'obtenir un renseignement vital pour la suite. Toutefois, ne la jouez pas trop vite : les PJ doivent déjà avoir passé du temps en Dorn... et Amarange aussi.

Le barde est toujours sur la trace des personnages et, lorsqu'il a appris leur destination, il a décidé de les précéder pour prévenir les géants de leur arrivée. Il pensait ainsi les capturer et les offrir aux drows dont il sait maintenant que ce sont ses véritables commanditaires. Mais il a surestimé ses talents et sous-estimé la bêtise des géants qui n'ont jamais entendu parler des elfes noirs.

Son charme naturel et sa magie fonctionnent beaucoup moins bien sur les géants et il est a présent dans une position peu enviable. Enchaîné par le cou, il est tenu en laisse par un géant de pierre du nom de Krô-Omba. Ses talents lui ont malgré tout permis d'avoir la vie sauve et le géant le considère comme un bouffon amusant, même s'il ne croit pas un mot de ses histoires. Lorsque les PJ croisent leur route, Krô-Omba et le barde sont à la recherche de trois esclaves en fuite. Amarange coopère de son mieux avec le géant dans le but de gagner sa confiance.

Vous pouvez initier cette rencontre de nombreuses façons : les PJ tombent nez-à-nez avec les esclaves en plein course dans un bosquet ou, au contraire, les repèrent depuis une hauteur. Vous pouvez aussi considérer qu'un énorme « *Klong* ! » résonne au petit matin dans le trou portable : c'est le géant de pierre qui vient de passer en courant sur le bouclier sans même s'en apercevoir !

Dorn Nord (d8)

1-2.	Animal géant (ours, sanglier, tigre, mammouth, etc.) [20]
3.	Meute de 6 worgs (*CO Fantasy* p.260) : ajouter un rang dans la Voie de la meute. [20]
4.	Deux loups arctiques [20]
5.	Géants des collines (2) [10]
6.	Géant de pierre + ours brun [10]
7.	Géant de givre + un loup géant [15]
8.	Jeune dragon blanc (*CO Fantasy*, p.245 NC 10) [20]

Combat : Le géant de pierre (*CO Fantasy* p.250) tient en laisse 2 worgs (*CO Fantasy* p.260) qui pistent les esclaves en fuite. Ne courant pas assez vite, Amarange est assis sur l'épaule du géant et s'accroche tant bien que mal à la lance du colosse pour éviter d'être étranglé par sa chaîne en cas de chute !

Lorsque les PJ attaquent le géant, ils ne reconnaîtront pas le barde au premier coup d'œil, tant il a perdu de sa superbe (test d'INT difficulté 20). Au premier tour, le géant lâche les worgs sur les PJ et plante dans le sol une lance à laquelle la chaîne du barde est accrochée. Le barde n'intervient pas durant les premiers tours du combat, il observe pour savoir qui va prendre l'avantage. Lorsqu'il semble évident que ce sont les PJ, il se décide à lancer avec succès un sort de danse irrésistible sur le géant en utilisant un minuscule ocarina qu'il avait caché jusque-là. C'est à ce moment seulement que chaque PJ a droit à un test d'INT difficulté 10 pour le reconnaître.

Les vêtements du barde sont déchirés, il est sale et hirsute et presque tout son

équipement a disparu. Il porte encore sur lui ses gants de dextérité (Mod. +1), tandis que sa rapière (+2 de parade) et son armure de cuir (+2) sont dans le sac du géant. Il n'a qu'un couteau pour se défendre.

Négociation : Dès que les PJ le reconnaissent, Amarange sait qu'il est en danger et il essaye de gagner leur confiance par son bla-bla habituel. Comme cela ne suffit probablement pas, il propose un marché aux PJ : il est prêt à leur livrer un renseignement capital en échange de sa liberté et il jure de ne plus chercher à nuire aux PJ. Si les PJ acceptent il leur demande de prêter serment sur ce qu'ils ont de plus sacré (il connaît bien les PJ). Si les PJ menacent de le tuer pour le faire parler, il joue les durs, se met en position de combat et crache au sol. « *Si je dois mourir j'emporterai l'un de vous avec moi dans la tombe et bien plus encore ! Le destin de millier de personnes. Je ne dirais rien, faites votre choix.* » Ce n'est que du bluff, car Amarange n'a pas changé, il a toujours aussi peur de souffrir. La moindre baffe et il avoue tout !

Les PJ sont devant un cas de conscience : tuer Amarange, le capturer ou le laisser en liberté... S'ils le capturent, il risque d'être un vrai poison et de leur jouer un sale tour à la moindre occasion tant il a la langue bien pendue... S'ils le libèrent, c'est étonnant, mais il tient parole et ne cherche plus à nuire aux PJ, il s'enfuit vers le Sud et les PJ ne le revoient plus jamais.

Le secret : « *Mes commanditaires ont retrouvé la trace d'Emarin. Ils l'enlèveront à la prochaine lune pour le sacrifier le moment venu dans un lieu secret. Quand exactement ? Je ne sais pas. En tout cas, cela aura pour effet de retransformer en fer toute la fausse monnaie créée par Emarin. Et cela en fait beaucoup. Et d'après ce que j'ai compris, l'entreprise va au-delà de ce que mon organisation a transformé... Je ne sais pas comment, mais cet argent n'est qu'un début, il doit se passer autre chose qui fera s'effondrer le système monétaire des Terres d'Osgild. Cela fera tomber les princes, les margraves, tous les puissants et leurs armées. Les drows profiteront de ce chaos pour lancer les orques et les géants contre les hommes.*

Voilà, vous en savez autant que moi. Il est trop tard pour prévenir votre ami. Il est condamné, mais je n'y peux rien. Je vous ai dit la vérité alors laissez-moi partir. En vérité, vous feriez mieux de faire comme moi. La victoire des hommes est impossible et mieux vaut être du côté des vainqueurs ou fuir. Très loin. »

Sauver Emarin : La prochaine lune à lieu dans trop peu de temps pour que les PJ sauvent Emarin eux-mêmes. Il leur faut contacter Nicolaï par l'intermédiaire du bracelet magique. Celui-ci fera protéger Emarin. En réalité ce sont Rodrick et Maëla qui vont gérer cette affaire et tendre un piège aux drows en faisant passer Rodrick pour Emarin afin d'apprendre ce qui se trame. Mais les PJ n'auront des nouvelles de ce plan astucieux et dangereux qu'au cours du dernier scénario...

RIP Amarange

Si le Barde a été tué précédemment, remplacez-le par un autre bandit qui aurait survécu à leur vindicte. Les drows l'ont capturé pour l'interroger sur ce qu'est devenu Emarin Grisant avant de le livrer aux géants. Si les PJ n'ont laissé derrière eux que des morts (!), ils ratent cette information pour cette fois, mais ils auront une nouvelle occasion dans le scénario suivant. Les conséquences seront développées dans le scénario 13.

Vacherie

Vous pouvez utiliser cette scène en remplacement d'une rencontre aléatoire, afin de mettre un peu de piment dans les rencontres habituelles. Des

humanoïdes conduisent un important troupeau de vaches (200 têtes) vers les montagnes. Les PJ vont se retrouver sur son chemin. Le berger improvisé est un géant de feu (voir p.311) accompagné de huit gobelins d'élite monteurs de worgs.

Les humanoïdes ne sont pas de bons vachers : des gobelins montés sur des loups ne constituent en rien une présence rassurante pour les bêtes. Ainsi, comme chaque jour, le troupeau s'est emballé durant la matinée, partant à vive allure dans une direction incertaine alors que le géant et ses gobelins lui courent après.

La scène a lieu un jour de pluie. Les nuages sont bas et la visibilité réduite. Les personnages entendent une sorte de grondement venant de devant eux sans pour autant voir de quoi il s'agit. Le bruit semble se rapprocher et, quelques instants plus tard, à leur plus grande stupeur, ils voient un immense troupeau de vaches affolées leur fondre dessus. Ils ont un tour pour réagir avant qu'elles ne soient sur eux (test de DEX difficulté 15 pour s'écarter à temps). L'attaque du troupeau est automatique sur toute personne se trouvant sur son chemin, elle inflige 4d6 DM par piétinement avec un test de CON difficulté 15 pour ne pas être *Étourdi* pendant 1d6 tours. Les bêtes ne s'arrêtent pas et à peine sont-elles passées (2 tours après) que le géant et les monteurs de worgs arrivent sur la scène. Dès qu'il voit les PJ, le géant de feu ordonne aux gobelins d'attaquer et se joint à eux.

La meilleure tactique pour les PJ consiste à éliminer les gobelins en premier, car, dès que le cavalier d'un worg est mort, la bête suit son instinct. Elle fonce à la poursuite des vaches qui sont des proies plus faciles et plus appétissantes...

Les Bandits de Zéniria

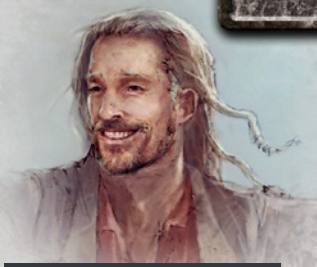
Cette troupe est constituée de quelques humains qui résistent encore. Ce sont tous des individus d'un courage exceptionnel et des combattants aguerris (niveau 4 minimum). Les rebelles comptent principalement dans leurs rangs des rôdeurs, des druides, des prêtres et des guerriers. Leur signe de reconnaissance est une fleur (n'importe quelle fleur) et ils se font appeler les Bandits de Zéniria.

Les PJ peuvent les rencontrer à plusieurs reprises et de plusieurs manières :

- En traversant la forêt de Primeval.
- Un combat contre des géants tourne mal pour les PJ. La résistance intervient et retourne la situation *in extremis* (notamment avec des sorts de soins).
- Les PJ aident un groupe de rebelles qui vient de tomber dans une embuscade.

Le groupe de rebelles rencontré par les PJ est constitué de 6 personnes : Ananguar (prêtre d'Aurilla, niveau 8 avec la Voie des Soins au rang 5), Gilubert (rôdeur 6), Rukus (guerrier 5), Livéa (druidesse 5), Lizanne (guerrière 4) et Malkyn (voleur 4). À eux six, ils forment un groupe de NC 8 (ils sont de taille à affronter un géant NC 8).

Si les PJ gagnent le respect et la confiance des rebelles, notamment s'ils ont fait leurs preuves par plusieurs actions d'éclat contre les géants, Zéniria, la Reine des bandits, demande à les rencontrer. Le QG des bandits est situé à l'Est de la forêt de Primeval. De nombreuses cabanes sont perchées dans les arbres et reliées par des ponts de corde. À cette occasion, Zéniria leur parle d'Unguthoar et leur propose son aide pour l'assassiner. Elle leur demande d'aller enquêter sur le site des pierres dressées et d'y sécuriser le périmètre. Elle leur promet ensuite de venir en personne leur prêter main forte s'ils sont prêts à y tendre une embuscade au gigantesque cyclope. Elle leur confie fripon, un « *moineau voyageur* », pour la prévenir. Elle n'envoie pas d'hommes avec eux, histoire de voir de quoi les PJ sont capables.



Amarange le bel, barde

NC 5, humain

FOR +0 **DEX** +3 **CON** +2
INT +2* **SAG** +1 **CHA** +4*

DEF 15 **PV** 30 **Init** 16

Couteau +10 **DM** 1d4
Attaque magique +13

Voie du musicien rang 5
Voie de l'envoûteur rang 5
Voie de la magie universelle rang 5

Talent bardique : Outre sa Carac. supérieure en CHA (lancer deux d20), Amarange obtient un bonus de +10 à tous les tests de représentation, bluff, séduction.

Instinct de survie : Amarange est passée maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, il peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Une fois par tour, si un effet ou une créature le paralyse, le ralenti ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT difficulté 10 pour s'en débarrasser. Amarange ne peut utiliser cette capacité tant que la chaîne est attachée à son cou.
Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 25 PV (DEF 25)

La Reine des bandits et le dragon Kumeïko ne font qu'un. Kumeïko est un dragon des forêts femelle qui a toujours défendu la forêt de Primeval contre les intrusions humaines. Lorsque les géants ont envahi Dorn, ils ont commencé à couper ses arbres et elle leur a déclaré la guerre. Depuis, elle accueille dans la forêt ceux qu'elle juge aptes à combattre l'envahisseur. Pour mieux les contrôler, elle a pris l'apparence d'une redoutable et séduisante guerrière, la Reine des bandits. Elle n'est pas disposée à accueillir tous les réfugiés, c'est pourquoi elle s'est forgée une identité cruelle : seuls ceux qui sont capables de se défendre eux-mêmes sont admis dans les rangs des Bandits de Zéniria. Selon l'adage : l'ennemi de mon ennemi est mon ami, mais attention, Kumeïko reste un dragon impitoyable.



Zeniria

Kumeïko est un dragon des forêts adulte (*CO Fantasy* p.245, NC 14). Sous forme de dragon, elle possède une silhouette massive et une peau qui ressemble à une écorce très épaisse. Elle souffle un nuage empoisonné. Sous la forme de Zéniria, c'est une grande femme athlétique, très belle, aux cheveux noirs et aux yeux verts (FOR +3, DEX +3, CHA +4).

Le cirque des pierres dressées

Unguthoar, Œil de Tor-Angul est un pion majeur des elfes noirs. Toutefois, les drows doivent ruser pour manipuler cette créature qui ne reconnaît d'autre autorité que la sienne. Seul un dieu peut lui inspirer le respect et les drows ont réussi à lui faire croire qu'il est le fils du Roi-sorcier venu rétablir l'empire de son père. Ils lui envoient des visons par l'intermédiaire d'un ancien artefact. Toutefois, l'objet a une portée très limitée et les elfes noirs n'ont pas accès partout à la surface. Le lieu le plus proche de la cité de Keln est pour le moment un très ancien lieu de culte datant de l'empire du Roi-sorcier : le cirque des pierres dressées. Il s'agit d'une large vallée circulaire où des dizaines de monolithes sont plantés vers le ciel. La signification portée par la disposition des pierres s'est perdue à travers les siècles et leur surface érodée ne garde pas trace des symboles dont elle était auparavant couverte. La cachette des elfes noirs n'est pas bien difficile à trouver, un simple trou dans le sol derrière une pierre dressée au fond de la vallée. L'entrée se situe à une vingtaine de mètres, derrière un énorme dolmen que le cyclope utilise comme autel de prière. Il faut toutefois prendre le temps de bien fouiller la vallée (test de SAG difficulté 10, une heure de recherche) pour la trouver.

Le repaire : Après une volée de marche, les PJ trouvent une petite crypte gardée par 6 zombis (*CO Fantasy* p.277). Ce combat n'est qu'une diversion conçue pour servir d'alarme et permettre aux elfes noirs de préparer une embuscade dans la salle suivante, une vaste catacombe dont les murs et même le plafond sont couverts de crânes datant du Deuxième Age. Une crypte annexe sert de chambre à la prêtresse et contient l'Orbe du Roi-sorcier. Un passage s'enfonce plus profondément vers le royaume souterrain des elfes...

Les drows : L'équipe d'elfes noirs est un commando type avec exactement les mêmes caractéristiques que celui rencontré dans le scénario 8 p241. La prêtresse à la tête du groupe se nomme Aerda Kaen'Arkys. Elle n'utilise pas une masse-serpent mais une masse enchantée (+2) qui inflige le sort d'Affaiblissement à sa cible à chaque attaque réussie (non cumulable, *CO Fantasy* p.48). Le magicien possède une baguette de boule de feu (au lieu de la baguette de givre) et les deux guerrières sont équi-

pées d'épées courtes +1 tueuses de géant (+2/+1d6 DM contre les géants).

Orbe du roi-sorcier : Ce globe de métal noir mesure 25 centimètres de diamètre et pèse environ 10 kilogrammes. Il est parfaitement sphérique et lisse. Il est impossible de savoir s'il est plein ou creux.

Celui qui pose ses mains nues sur l'orbe voit l'immense œil rougeoyant envahir son esprit, la vision est similaire à celle que les PJ ont vécue en franchissant l'arche de brume des jardins de Ma'Ishar (voir scénario 9 p.279).

Un test de CHA difficulté 15 est nécessaire pour franchir cette étape. En cas d'échec, le PJ retire ses mains, fuyant le contact de l'orbe maudite. Il ne pourra plus jamais contrôler l'orbe. Il a seulement la chance infinie que le Roi-sorcier soit banni dans un autre plan, sinon il serait devenu un pantin à sa solde...

Un PJ qui réussit à contrôler l'orbe peut projeter la vision de l'Œil rougeoyant du Roi-sorcier (la vision précédente) dans l'esprit de toute créature à moins de 100 mètre et communiquer avec elle avec la voix du seigneur de Tor-Angul (la voix d'un dieu !). La cible doit être en vue ou le personnage doit connaître son nom.

Un ensorceleur peut utiliser tous les sorts de la *Voie de l'envouteur* contre une cible qu'il contacte avec l'orbe. Toutefois, à chaque fois que l'objet est utilisé de cette manière, le personnage risque de subir le contrecoup de la colère du Roi-sorcier. Il doit réussir un test de SAG difficulté 15 ou être *Étourdi* pendant un tour par l'œil maléfique après l'avoir utilisé.

Si le résultat du test est inférieur ou égal à 5, le personnage est submergé par la puissance maléfique qui se terre derrière l'orbe. Le personnage perd conscience pour 1d6 heures, puis il sera *Affaibli* pour les 1d6 heures suivantes. Désormais, la difficulté des tests pour utiliser l'orbe augmente de +5. Ce malus est cumulatif...

Unguthoar, Œil de Tor-Angul

Le cyclope est une aberration de la nature, un véritable titan, une montagne de muscle de plus de dix mètres de haut. Chacun de ses pas fait trembler le sol. Même les géants, surtout les géants, peu habitués à rencontrer plus grand qu'eux, tremblent en sa présence. Lui seul peut asseoir son autorité sur l'ensemble des races géantes. S'il venait à chuter, l'alliance des géants se disloquerait et même les drows ne pourraient rien y faire. Ka-Orig finirait par prendre le pouvoir sur l'ensemble de Dorn, mais il ne serait pas un pantin au service des elfes des profondeurs.

Ruses : Il est illusoire pour les PJ d'espérer tuer Unguthoar seuls. Au mieux peuvent-ils le pousser à prendre des décisions stupides au nom du Roi-sorcier par l'intermédiaire de l'orbe. Pour cela, il faut lui parler en elfe noir (la langue du Roi-sorcier). Par exemple, il n'est pas très difficile de le convaincre que Ka-Orig complote pour le renverser et qu'il faut raser Felten. Cela déboucherait sur une lutte fratricide entre ogres et géants (assez vite emportée par les géants).

Combat : Unguthoar n'a jamais rencontré son égal et c'est pourquoi il n'a peur de rien et se déplace sans escorte. Si les PJ veulent supprimer le cyclope, il leur faut l'aide de Zéniria/Kumeïko. Si les PJ ont défait les elfes noirs et libéré Fripon, elle arrive en compagnie de son fidèle lieutenant Ananguar pour leur prêter main forte. Dès que le combat commence, armée d'une lance, elle charge à cheval. Tant que les PJ tiennent le coup, elle les aide sous forme humaine (environ 10 points de DM par tour, RD déduite) tandis qu'Ananguar les soutient de ses sorts de soins.

Lorsque deux PJ sont au tapis, elle se résout à adopter sa forme draconique pour combattre le cyclope. Un combat de titan s'engage. Si des PJ sont encore à proximité, elle n'utilise pas son souffle. Unguthoar combat jusqu'à la mort. N'envisageant même

Unguthoar, Œil de Tor-Angul

NC 14, taille colossale, créature humanoïde

FOR +18* **DEX** +0 **CON** +18 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 28 **PV** 260 (RD 6) **Init** 10

Massue 2 mains +24 **DM** 4d6+18
Lancer de pierre dressée (30m) +15 **DM** 3d6+9

Projection : Sur 15 à 20 au test d'attaque, la victime est projetée à [1d6+1] mètres de là (plus ou moins selon la taille des protagonistes) et subit +3d6 DM supplémentaires. Elle doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou être *Étourdie*. À chaque tour, elle peut tenter un nouveau test de CON pour retrouver ses esprits.).

Balayage : Si plusieurs cibles sont présentes face au géant, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°).

Équipement : Unguthoar ne possède aucun équipement à la taille des PJ ni aucun bien magique...



Unguthor, le monstrueux cyclope au milieu du cirque des pierres dressées.

pas la défaite, il périt dans un rictus de surprise. Après le combat, Kumeïko hésite à éliminer les témoins gênants, mais se contente pour finir de leur faire jurer le secret sur son identité avant de s'envoler en emportant Ananguar avec elle.

Les Drows : Si les PJ n'ont pas sécurisé le cirque et que les Drows sont encore cachés sous terre lorsque le combat commence, ils interviennent dès que Zéniria se transforme en dragon ou au bout de 8 tours. Les PJ doivent alors défaire les drows pendant que Kumeïko combat le cyclope. Si les PJ, hélas déjà blessés, perdent leur combat contre les Drows cela signifie la fin du dragon et la survie du cyclope... et peut-être la mort ou la capture des personnages ! Si les drows combattent de jour à l'extérieur, ils souffrent d'un malus de -1 à tous leurs tests.

Timoïr

Le village natal de Grömbarth est situé au pied des montagnes, à l'entrée de la vallée qui permet d'accéder au lac aux cristaux. Le village avait été rançonné depuis bien longtemps et les quelques habitants qui étaient restés sur place avaient réussi à garder la vie sauve jusqu'à peu. Hélas, les PJ arrivent trop tard. Le village est à présent occupé par une troupe d'orques noirs qui ont exécuté les derniers habitants pour avoir caché des fuyards nains. Les orques ont fait quelques prisonniers et ont décidé d'offrir ceux qui ont survécu aux géants. Au moment où les PJ arrivent sur le lieu, un géant est déjà là, il est accompagné de quelques serviteurs ogres.

Lorsque le groupe arrive au village, c'est la fin de l'après-midi et le silence est seulement perturbé par une importante colonie de corbeaux. De loin, ils remarquent que les quelques bâtiments ont fortement souffert. Si les PJ ne sont pas assez prudents lors de leur approche, ils ne verront pas les sentinelles orques (repaire G) qui surveillent les abords du site. Leur surveillance n'est pas très poussée (DEX difficulté 10 pour passer à proximité sans être repéré), car les humanoïdes se sentent ici en sécurité.

Lorsque Grömbach repère les cadavres aux branches des grands chênes, il entre dans une rage froide. Il exige que les coupables soient massacrés et les corps enterrés. C'est à cette seule condition qu'il accepte de continuer à guider les PJ.

1. Arbres aux pendus

Sur l'ancienne place du village se trouve une petite butte où se dressent trois majestueux chênes. Les arbres grouillent de corbeaux attirés par les vingt cadavres qui pendent à leurs branches. Huit hommes, trois femmes et deux enfants se trouvent là. Ce sont les dépouilles des derniers habitants du village. Malheureusement pour eux, lorsque les orques ont découvert qu'ils protégeaient quelques nains, qui agrémentent également les branches (six nains et une naine), ils ont passé tout le monde par le fil de l'épée. Les cadavres sont à moitié dévorés par les corbeaux et certains ont visiblement servi de cible à des jeux macabres. Le spectacle est repoussant. Parmi les défunts, on peut compter la sœur de Grömbarth, son beau-frère et leurs deux enfants.

2. Broche et grand feu

Un grand trou a été creusé dans le sol à cet endroit et un foyer y est entretenu. L'endroit sert de cuisine aux orques. Deux d'entre eux y sont de corvée à tour de rôle. Quand les PJ arrivent, ils sont en train de faire rôtir un veau entier. À côté se trouvent diverses victuailles : de quoi nourrir les PJ pendant une semaine. Il y a même plus, mais la nourriture ne se conservera pas davantage.

3. Belle bâtisse

Cette grosse maison en pierre était celle du maire du village. Elle est désormais occupée par Ooma, le chef des orques, et ses guerriers les plus fidèles. L'intérieur de la maison a été sérieusement endommagé. La plupart des murs y ont été abattus et trois « *pièces* » aménagées : une salle commune où se trouvent

Ooma, chef orque noir

NC 4, créature humanoïde

FOR +4* **DEX** +0 **CON** +4
INT -2 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 19 **PV** 55 **Init** 10

Hallebarde +8 **DM** 2d6+5

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Équipement : Armure de demi-plaque, bouclier +1, hallebarde, falchion, un rubis de 200 pa, 24 po, 37 pa.

3 Berserker orques

(NC2, *CO Fantasy* p.267)

Équipement : Cuirasse, hallebarde, 1d6 po, 3d6 pa chacun.



Le village de Timvir

les paillasses des orques (elle sert également de salle de torture), une chambre (celle du chef orque) et une remise donnant sur la cave de la maison.

Aucune pièce n'a d'intérêt sinon la cave où croupissent deux prisonniers qui sont miraculeusement encore en vie malgré les tortures incessantes que les orques leur infligent. Il s'agit de Julius Portevue et Imri Rudgakir. Tous les deux sont très faibles (voir *Les prisonniers*).

4. Grange en ruine

Au Nord du village se dressent les ruines d'une grange dans laquelle le géant en visite et son escorte ont élu domicile. Le géant obéit à Ka-Orig et il a été envoyé ici pour évaluer la loyauté des orques et prendre livraison des prisonniers qu'ils ont faits. Il est censé repartir le lendemain de l'arrivée des PJ.

5-8. Petites maisons

Les orques ont installé leurs quartiers dans ces quatre maisons délabrées. Le repère 5 correspond à la maison de Grömbarth. Les 25 orques que la troupe compte au total sont répartis à raison de 6 par bâtisse environ. Si on tient compte des sentinelles et des orques qui font la cuisine pour le groupe (9 orques au total), 4 sont au repos dans chaque maison. Sur ce nombre, un seul a revêtu

son armure si les PJ attaquent pendant la journée (sans armure, DEF=11). De nuit, ils sont tous équipés. En cas d'attaque, ils se montrent extrêmement disciplinés et combattent en formation.

Les prisonniers

Julius est un jeune homme de taille modeste, mais robuste, ce qui lui a valu d'épouser la carrière militaire. Il n'a cependant jamais été un grand combattant. Il a accepté d'aider Imri par amitié, mal lui en a pris. Quand les PJ le trouvent, il est sérieusement blessé et ses blessures s'infectent (0 PV). Si les PJ le soignent, il les remercie et essaye de fuir le pays en compagnies de son ami (et de Grömbarth, s'il est présent).

Imri Rudgakir est un nain d'une centaine d'années aux cheveux blonds bouclés et à l'air rude. Contrairement à ses airs de voleur de grand chemin, Imri est un marchand. Ses affaires étaient basées à Keln, avant que Dorn ne soit envahi par les géants. Ruiné, il s'est improvisé passeur et contrebandier. La mission de rapatriement d'une famille naine isolée au Nord était une de ses idées. L'affaire a tourné à la catastrophe quand les orques les ont surpris. Quand les PJ le trouvent, Imri est très faible (2 PV) et aveugle. Les orques lui ont crevé les deux yeux.

Que faire de ces deux prisonniers ? Cela devrait poser un problème de taille aux PJ. Le jeune homme et l'aveugle n'ont pas la moindre chance s'ils sont abandonnés ici. Les PJ peuvent les conduire auprès des rebelles si leurs relations avec ces derniers sont excellentes, car ils n'ont sinon pas l'étoffe d'intégrer la bande des bandits. Autrement, ils peuvent les emmener avec eux jusqu'au lac aux cristaux. Grömbarth se propose de les aider à quitter Dorn dès sa mission pour les PJ terminée.

Remplaçant : Si un PJ est mort pendant ce scénario, voici le moment idéal pour introduire son remplaçant...

III- Le lac aux cristaux

Il faut quatre jours de marche dans les contreforts des Serres du Monde (tests de rencontres habituels) pour atteindre la vallée. Durant ce périple, chaque nuit, le porteur de l'Einistar rêve du passage de Farendil par le lac aux cristaux. Il ne peut pas interagir avec les songes, qu'il voit par l'intermédiaire des propres yeux de Farendil. Apparemment, le lieu a marqué l'Einistar.

Première nuit : Il se souvient que le chevalier, la reine et son escorte ont établi leur campement dans la vallée.

Deuxième nuit : Il se rappelle que d'étranges brumes colorées avaient attaqué les elfes de leurs rayons de lumière ardente et que ceux-ci s'étaient défendus avec ténacité.

Troisième nuit (juste avant d'arriver au lac) : Il voit une jeune femme totalement nue sortir du lac et s'entretenir avec la reine Numaëlle Cœur-de-Fleur. Elle est d'une beauté si éblouissante que la reine elle-même semble fade à ses coté. Il regrette aussitôt cette pensée. La reine semble s'excuser auprès de la jeune beauté et lui offre un pendentif en forme de fleur. La jeune femme prend alors la main de la reine avant de désigner la vallée dans un geste d'accueil et d'apaisement. Il se souvient qu'ensuite les elfes ont encore passé plusieurs nuits aux abords du lac.

La vallée : Les personnages arrivent en début d'après-midi. L'endroit est très isolé et la vallée, qui se trouve à plus de 1 000 m d'altitude, fait quelques kilomètres de long et un de large à son plus fort. À son extrémité Nord, une multitude de sources forment d'abondantes cascades. Elles unissent leurs eaux pour former un lac (1 km² environ) qui brille d'un éclat cristallin. Au Sud, un bois occupe la vallée, il faut le traverser pour atteindre le lac.

Tout semble calme et serein.

Grömbarth abandonne les personnages à cet endroit, il est pressé de retrouver sa famille. Il conseille aux PJ de franchir la vallée rapidement, de ne pas y dormir et de ne pas toucher aux cristaux. Il emmène avec lui les prisonniers recueillis dans son village.

Géant des collines (CO Fantasy p.250)

Équipement : Objets usuels, 57 po, 155 pa et 3 rochers.

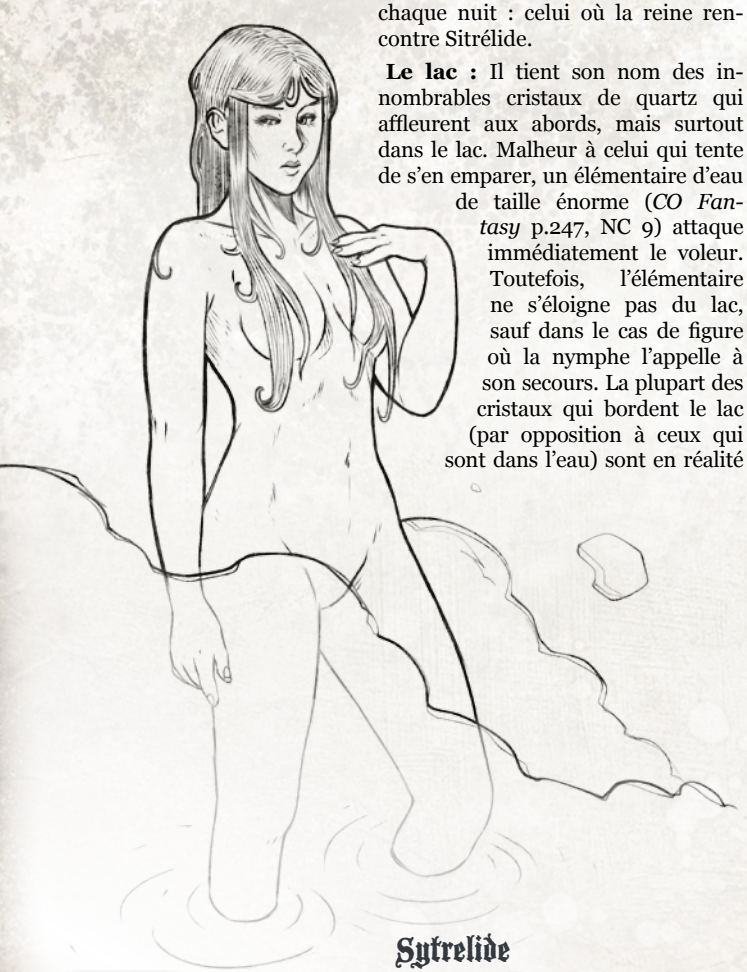
Quatre ogres (CO Fantasy p.266)

Équipement : 1d20 po, 3d10 pa et 1d100 pc chacun.

16+9 Orques noirs (CO Fantasy p.267)

Équipement : Cuirasse, hallebarde, arbalète légère, carquois de 12 carreaux, 1d6 pa, 3d6 pc chacun.

Malheureusement, les PJ ne savent pas où aller et seul l'Einistar peut les guider. Il leur faut donc attendre que celui-ci se souvienne et communique avec son porteur par l'intermédiaire d'un songe. Mais, pour cela, il lui faut un événement déclencheur : revoir la nymphe. Peut-être l'elfe de Lune et d'Or, l'esprit de la cité d'airain, veut-il tout simplement revoir une dernière fois la beauté qui a su toucher son cœur il y presque 2 500 ans avant de retrouver sa cité à tout jamais... Quoi qu'il en soit, tant que les personnages n'ont pas rencontré la nymphe, le porteur de l'Einistar fait le même songe chaque nuit : celui où la reine rencontre Sitrélide.



Sytrelide

Le lac : Il tient son nom des innombrables cristaux de quartz qui affleurent aux abords, mais surtout dans le lac. Malheur à celui qui tente de s'en emparer, un élémentaire d'eau de taille énorme (*CO Fantasy* p.247, NC 9) attaque immédiatement le voleur. Toutefois, l'élémentaire ne s'éloigne pas du lac, sauf dans le cas de figure où la nymphe l'appelle à son secours. La plupart des cristaux qui bordent le lac (par opposition à ceux qui sont dans l'eau) sont en réalité des brumes cristallines : un étrange organisme qui se solidifie en cristal le jour et se transforme en brume colorée la nuit. Leurs ébats nocturnes rendent l'endroit féerique et éloignent les grands prédateurs des montagnes. Sitrélide la nymphe a élu domicile en ce lieu magique il y a des siècles et y demeure depuis. Quand Farendil et sa compagnie se sont arrêtés dans la vallée pour s'y reposer, Sitrélide y vivait déjà. Elle ne se montra pas, préférant inciter les brumes à repousser les intrus. Mais comme celles-ci n'y parvinrent pas, elle se résigna à attendre qu'ils partent. Toutefois, la reine des elfes comprit assez vite qu'un puissant esprit de la nature résidait en ces lieux. Elle l'attira par un chant et des mots réconfortants, puis lui offrit son propre collier. Dès lors, les elfes purent se reposer sans crainte.

La nymphe (*CO Fantasy* p.265-266) : Sitrélide réside dans un arbre creux au bord du lac. Mais elle passe le plus clair de son temps dans l'eau. Si une personne inspecte l'arbre en question, il pourra y trouver des signes évidents que celui-ci est habité. Il y a là un collier de glands, un assortiment de gemmes rassemblées dans une petite corbeille en osier (deux diamants de 5 000 pa, trois améthystes de 200 pa et une émeraude de 2 500 pa), un superbe collier d'or et d'argent en forme de fleur (le présent de la reine), une potion de soin, une potion de respiration aquatique (2 doses), des pots de terre cuite avec des onguents parfumés et d'autres choses de ce genre.

Sitrélide aime le calme et ne supporte pas d'être dérangée. Aussi perçoit-elle toute intrusion dans sa vallée comme une offense. D'autant plus que des orques et des ogres ont récemment tenté de venir voler des cristaux du lac. Méfiante de nature, elle assume de prime abord que les PJ sont des créatures mauvaises et elle tente de les faire fuir en envoyant sur eux les

brumes cristallines dès la première nuit qu'ils passent dans la vallée. Elle soutient cette attaque par ses sorts. Si elle ne parvient pas à les faire fuir, elle se cache en attendant qu'ils partent vers d'autres cieux. Si les PJ se montrent particulièrement respectueux du lieu, la nymphe intriguée n'attaquera pas les nuits suivantes. Si les PJ l'attirent par un chant ou de la musique, elle se montrera à eux. S'ils s'excusent de leur intrusion, elle se montrera amicale. Enfin, un petit présent, un joli bijou par exemple suffira alors pour obtenir l'autorisation de rester autant de temps que nécessaire.

Repos et passage de niveau

Dès que le porteur de l'Einistar pose ses yeux sur la beauté éblouissante de la nymphe, il fait de nouveaux songes les nuits suivantes. Toutefois, il faut au moins une semaine entière pour que les rêves envoyés par l'Einistar deviennent nets. Comme si le gant peinait à se souvenir du chemin suivi par le chevalier elfe et les siens, il y a de cela des siècles.

Pendant ce temps, les PJ doivent chasser à l'extérieur de la vallée pour pouvoir se nourrir, mais ils sont dans un cadre de beauté et de sérénité. Ils peuvent alors s'entraîner pour passer au niveau 11. Cependant, la quantité d'expérience accumulée est proportionnelle au temps passé dans le pays de Dorn et à la nature des actions des PJ. En d'autres termes, plus la mission des PJ est un succès, plus le groupe gagne en puissance.

Calculez le nombre de points de renseignement obtenus au chapitre précédent, il vous indique le nombre de PJ qui pourront passer au niveau supérieur pour cette fois :

4 et moins : aucun

5 à 9 : 1 PJ

10 à 15 : 2 PJ

15 à 19 : 3 PJ

20 et plus : tous les PJ

Indiquez aux joueurs le nombre de PJ qui sont autorisés à passer de niveau. C'est ensuite à eux de se mettre d'accord pour choisir les personnages concernés. À eux de déterminer les critères qui leur semblent les plus pertinents pour ce choix, mais vous pouvez leur suggérer les trois exemples suivants :

Le personnage qui a été le plus actif/moteur pour la recherche de renseignements.

Le personnage dont les capacités seront les plus utiles au groupe par la suite.

Le personnage le plus faible ou le moins bien pourvu en objet magique, afin de rattraper son retard.

Nouveaux rêves

Bientôt, l'Einistar communique à son porteur l'itinéraire qu'il lui semble avoir emprunté la dernière fois. Au réveil, cet itinéraire devient assez clair dans la mémoire du porteur pour qu'il puisse donner la direction générale par laquelle Farendil était arrivé jusqu'à l'endroit où le groupe se tient alors. Dans l'esprit du porteur de l'Einistar, il n'y a aucun doute : ce chemin lui sera révélé un peu plus chaque nuit et va le conduire à la fameuse cité.

Ainsi, de rêve en rêve, de point de repère en point de repère, les PJ s'apprêtent à marcher sur la trace du pic de Valme, prochaine étape de leur périple.

Brumes cristallines

La brume cristalline se présente soit sous la forme d'un beau cristal octogonal coloré d'une trentaine de centimètre de haut, soit sous la forme d'une petite nappe de brume de la même couleur.

NC 1, créature non vivante

FOR -3 **DEX** +0 **CON** +3
INT -4 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 15 **PV** 10 **Init** 10

Rayon lumineux +5 **DM** 1d6

Réduction des DM :
La brume cristalline est immunisée à tous les DM des armes ordinaires. Les armes magiques et les sorts lui infligent des DM normaux.

Immortel : Si la brume est vaincue, elle est dissipée, mais redevient un petit cristal au matin. Ce cristal grossit durant le jour et se transforme à nouveau en brume à la nuit tombée. Pour détruire la brume, il faut briser le cristal (Solidité 10, RD 5).
Si un PJ ramasse un cristal, celui-ci se transforme en brume la nuit suivante et s'enfuit.



Scénario 11
Le pacte du Seigneur des cimes

Caliostro est assailli par une douleur insoutenable. Malgré les vagues incessantes de souffrance qui affluent à son cerveau, il perçoit clairement que son crâne est sur le point d'exploser. « *Je sais que tu m'entends encore* », siffle Melviria, la grande prêtresse elfe noire. « *Toi qui aimes la magie, contemple ma puissance. Tu vas rejoindre Maëdra pour une éternité de tourment et c'est un grand honneur.* » L'ensorceleur aimerait partir sur une dernière bravade mais il est paralysé par le mal et la peur. Une seule pensée l'accompagne dans les ténèbres. « *Mes compagnons vont arriver, mes compagnons vont arriver, mes compagnons vont arriver...* »



Le pacte du Seigneur des cimes

Anathazerïn

Scénario 11

En quelques mots...

Une nouvelle fois, plutôt qu'une aventure avec une trame et une fin, ce chapitre est un espace de liberté où les choix et les tactiques des PJ guideront l'aventure. Ils devront explorer une grande vallée sous la coupe des géants ainsi qu'une cité naine contrôlée par les elfes noirs et leurs serviteurs. Au final, les PJ doivent trouver la Corne des Serres du monde afin d'appeler les aigles géants, qui sont les seuls à pouvoir les emmener à Anathazerïn. De multiples méthodes sont possibles : infiltration pour trouver l'objet, éradication des forces en présence par de multiples actions commando ou organisation d'une insurrection d'esclaves.

fiche technique

TYPE • Ouvert/Exploration
PJ • 4 personnages de niveau 11
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ☆☆☆

I - Le col de Jorel

Chaque matin, le porteur de l'Einistar se réveille avec un souvenir assez précis pour indiquer au groupe l'itinéraire emprunté par les elfes 2500 ans plus tôt. Plus il progresse, plus il sait où il va et, lorsque deux routes sont possibles, il choisit toujours la bonne. De la même façon, il sait instinctivement où établir le camp pour la nuit, là où les elfes l'avaient fait avant eux. Le chemin que l'Einistar indique à son porteur est représenté en pointillés sur la carte des Serres du Monde.

Les PJ avancent lentement : 1 hexagone par demi-journée en moyenne.

Chaque jour, le groupe monte un peu plus en altitude. Le terrain est très accidenté et de nombreuses pauses sont nécessaires. L'endroit est sauvage, mais très giboyeux, ce qui permet de se nourrir en progressant. Chaque jour, chaque PJ doit réussir un test de SAG (Survie) difficulté 10 pour se sustenter. Si un PJ obtient un résultat de 20 ou plus il peut nourrir une personne de plus. Si un PJ n'est pas nourri, il peut soit rester un jour sur place pour refaire une tentative, soit être *Affaibli* pour la journée.

Rencontres : Outre le gibier, les profondes vallées empruntées par les PJ sont relativement désertes. Chaque jour, lancez un d6, sur un résultat de 1, une rencontre a lieu : lancez un d8 sur la table de rencontre (voir marge). Le personnage qui sert de guide ou d'éclaireur au groupe (au pire, le personnage en tête) doit alors réussir un test de SAG (survie) pour repérer les créatures avant que l'affrontement ne soit inévitable. La difficulté du test dépend du type de créature, il est indiqué entre crochets dans la table de rencontre.

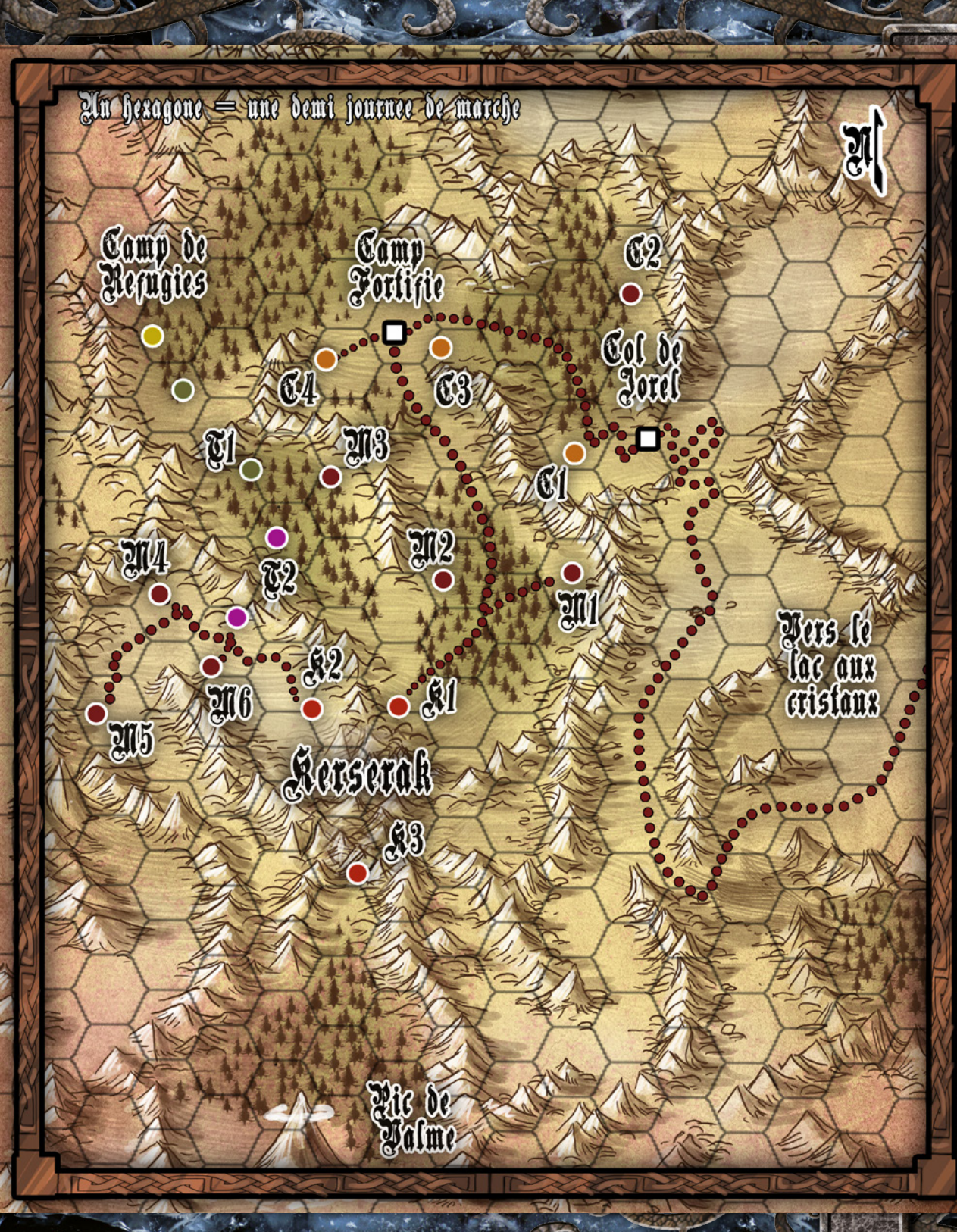
Le col : S'ils ne sont pas ralentis, les PJ sont au pied du col de Jorel au bout de 10 jours. Le col culmine à 3500 mètres d'altitude, soit un dénivelé de 800 mètres environ par rapport à leur dernier campement.

Le col est un passage étroit coincé entre deux pics vertigineux culminant à plus de 4000 mètres. Un chemin incertain serpente le long de la montagne en direction du col. C'est la seule voie d'accès praticable à pied sans escalade.

L'ascension jusqu'au sommet du col est extrêmement pénible. La pente est très raide et la chute dangereuse. En hiver, la neige rend la progression très lente. En été, les éboulis sont tout aussi instables. Chaque PJ doit réussir trois tests de DEX diffi-

Table de rencontre -Serres du Monde (d8)

1-2.	Animal géant (ours, sanglier, tigre, mammouth, loup, etc.) [15]
3.	Meute de 6 worgs (*CO Fantasy* p.260) : ajouter un rang dans la Voie de la meute. [20]
4.	Deux loups arctiques [20]
5.	Géants des collines [10]
6.	Géant de pierre + ours brun [10]
7.	Géant de givre + loup géant [15]
8.	Géant de givre + loup arctique [15]


Un hexagone = une demi journee de marche
N
Camp de Refugies
Camp Fortifie
C2
Col de Jorel
C4
C3
C1
T1
M3
T2
M2
M4
M1
M5
M6
K2
K1
Kerserak
K3
Vers le lac aux cristaux
Pic de Yalme

culté 10 (malus d'armure, bonus de survie) pour arriver au col. Chaque échec inflige 1d6 DM et le personnage doit effectuer des tests jusqu'à en avoir réussi un total de trois. Chaque test (réussi ou raté) correspond à 2 heures d'efforts.

La forteresse des géants du givre se fond si bien dans le décor qu'elle est presque invisible du bas de la montagne. Demandez à chaque joueur un test de SAG (vigilance) et appliquez l'effet correspondant au plus haut résultat obtenu :



20+ : Les PJ remarquent la forteresse et la sentinelle géante dès le début de l'ascension. Ils ne sont pas repérés. Ils peuvent mettre au point un plan pour essayer de monter sans être vu. S'ils montent à la nuit tombée, ils ont peu de chance de se faire repérer, mais la difficulté des tests d'ascension passe à 15 pour tous les personnages qui ne voient pas la nuit.

13 à 19 : Les PJ remarquent la forteresse et la sentinelle géante au milieu de l'ascension. Ils ne sont pas encore repérés, mais ils le seront bientôt, qu'ils poursuivent leur chemin ou qu'ils fassent demi-tour. Lorsque la sentinelle les voit enfin, elle sonne du cor pour prévenir ses compatriotes.

Si vous êtes joueur, une autre option peut consister à envoyer la sentinelle s'amuser un peu dans la pente. Après tout, personne ne vient jamais ici et ce géant de givre, relativement jeune et fougueux, pourrait décider d'aller jouer au bowling dans la pente avec ses rochers et les PJ, sans rien dire aux autres. Appliquez la règle décrite plus loin au paragraphe 1 du plan. Cela rendra l'ascension particulièrement difficile, mais, au final, le combat qui ne manquera pas d'éclater permettra aux PJ d'éliminer un premier géant. L'absence de la sentinelle ne sera remarquée qu'au bout d'un temps qui devrait permettre au

PJ de récupérer ou, s'ils enchaînent rapidement, de prendre la forteresse par surprise. Ce qui équilibre au final la difficulté de l'ascension.

6 à 12 : La sentinelle repère les PJ la première et les géants se cachent derrière les remparts. Les PJ aperçoivent la forteresse de loin, mais ne repèrent pas les géants avant que ceux-ci ne déclenchent leur attaque.

5 et moins : Les PJ ne remarquent pas la forteresse avant de recevoir le premier rocher sur la tête...

Si la sentinelle a donné l'alerte, tous les géants de la forteresse se trouvent sur le pied de guerre, prêts à les empêcher de passer.

La forteresse de Jorel

Jorel, un chef géant de givre a établi sa forteresse sur le col il y a 5 ans à la demande expresse de son Jarl (son chef), isolant ainsi complètement le clan nain des Norderem. Depuis, personne n'est venu l'y déranger et il estime que l'endroit lui appartient. Jorel sait ce qui se passe dans la vallée et il est rétribué grassement (en or et en nature), autant pour éviter que des importuns ne pénètrent le territoire que pour empêcher quiconque de fuir.

La forteresse est une imposante structure en pierres massives construite par et pour des géants du givre. Tout y a été bâti en proportion. Elle obstrue totalement le passage et domine les deux versants de la montagne. Elle est constituée de deux niveaux : un niveau de vie où se trouve également la porte qui permet d'accéder à la vallée des Norderem et un niveau supérieur où se trouve une plate-forme de surveillance (10) qui domine les deux chemins menant au sommet du col.

Les couloirs font 6 mètres de large. Les plafonds de toutes les salles culminent à 6 mètres. Les portes font 5 mètres de hauteur et sont très épaisses (Solidité 25, RD 10). Leurs clenches se trouvent à environ 2,5 mètres de hauteur, ce qui ne facilite pas leur ouverture.

D'une manière générale, l'ensemble des ustensiles que les géants utilisent sont à leur taille (environ 3 fois celle d'un humain) et sont donc en général inutilisables par les PJ, sauf indications contraires. L'endroit est bien tenu, propre, et le travail du bois et des métaux par les géants du givre est d'une qualité admirable.

1. Chemin d'accès et abords enneigés

Vers le haut du col, le chemin est mieux tracé, mais la neige rend la progression difficile, particulièrement en hiver. Notez que cette couche de neige rend les traces des PJ faciles à suivre.

Tant que les PJ ne sont pas entrés dans la forteresse, ils sont très vulnérables aux jets de rochers. Comme ils sont en contre-haut, les géants doublent la portée de leur lancers. De plus, si elle est touchée, la cible doit réussir un test de DEX ou de FOR (au choix du joueur) difficulté 10 ou être emportée par le rocher et dévaler la montagne. Elle subit 2d6 DM supplémentaires et dévale une distance égale à cinq fois le résultat des dés.

2. Passage et herses

Le passage qui mène à la vallée des Norderem est barré par deux lourdes herses dont les mécanismes de levée se trouvent dans la salle voisine (4). Le plafond de ce passage est percé de trois trappes par lesquelles des défenseurs postés sur la plate-forme du dessus (10A) peuvent jeter des rochers. En temps normal, l'endroit est vide.

La herse est d'une solidité à toute épreuve, mais un peu trop massive pour arrêter un personnage de petite

Avertissement

La forteresse de Jorel est un lieu dangereux. Si les PJ tentent une attaque frontale, ils risquent de se faire écrabouiller. Parmi les tactiques possibles, les joueurs peuvent prévoir des actions de harcèlement (*hit and run*), de passer discrètement, d'organiser une diversion pour combattre le moins possible ou même de corrompre Jorel (au moins 3 000 pa seront nécessaires).
Si les PJ pénètrent dans la forteresse sans que l'alerte ait été donnée, les géants réagissent de façon désordonnée. En revanche, s'ils ont eu le temps de se regrouper et de faire le point, Jorel organise remarquablement la défense.
Durant les combats, Jorel ne se préoccupe pas plus de ses concubines et de leurs enfants que de la vie de ses hommes. Il traite tout le monde sur un pied d'égalité.



corpulence. Un personnage sans armure et dont la force est inférieure à 10 - ou, plus simplement, de petite taille (gnome ou halfelin) - peut passer entre les barreaux en un tour en réussissant un test de DEX difficulté 15.

3. Tanière des loups des glaces

Cet endroit sert de tanières aux **2 loups arctiques** (*CO Fantasy* p.260) qui se sont associés aux géants du givre. Ces animaux maléfiques sont bien traités par les géants, qui voient en eux des chiens de garde idéaux. L'endroit où ils nichent est parsemé d'ossements rongés.

4. Poste de garde

Cette grande alcôve est constamment occupée par un géant du givre. Il surveille le passage et ouvre les herses si le besoin s'en fait sentir. La roue qui se trouve dans le mur Ouest actionne la herse Ouest et celle qui se trouve en face la herse Est. Ces deux roues sont extrêmement difficiles à actionner, il faut appliquer au moins 35 points de force pour qu'elles bougent. Un géant peut les actionner sans peine.

La double porte (solidité 30, RD 15) au Nord de ce poste de garde mène dans les appartements des géants. Elle n'est verrouillée et bloquée de l'intérieur que si l'alerte a été donnée.

5. Salle de vie

Cette immense pièce est au cœur de la vie des géants. Elle sert à la fois de cuisine, de salon et de salle à manger.

A. Porte. La double porte peut être barricadée de l'intérieur et le petit couloir qui mène vers la pièce proprement dite est piégé par une trappe profonde de 9 mètres (3d6 DM pour une chute). Le piège ne fonctionne pas si une créature avec une valeur de FOR inférieure à 15 passe dessus.

Trésor : Au fond de la trappe repose un corps de nain qui porte une ceinture d'escalade. Elle ressemble à une vieille ceinture de cuir usé, mais un examen attentif (INT, difficulté 12) permet de comprendre que, dans la boucle, se détache un crochet relié à un filin d'acier incassable d'une longueur de 100 mètres. Un bouton permet de dérouler le câble et un autre permet au contraire de l'enrouler, supportant un poids de 200 kilos. Au-dessus, ce mécanisme ne fonctionne pas.

B. Manette. Cette zone est éclairée par 4 torches. Le levier qui se trouve dans le mur Ouest de la pièce sert à enclencher le piège du couloir, elle bloque en même temps les deux mécanismes des herses.

C. Cuisine. La cuisine et la réserve. De nombreuses victuailles sont entreposées au Sud et à l'Ouest de la pièce. De quoi nourrir les géants pendant un mois : viande séchée, poisson salé, vins, pains etc. Rien ne manque.

La cuisine est le domaine exclusif des deux concubines de Jorel. Elles y préparent les repas à longueur de journée. Quand les PJ arrivent à la forteresse, elles sont en train de montrer à leurs trois filles comment accommoder un mouflon en sauce.

D. Tablée. Une immense table de bois occupe cette partie de la pièce. C'est ici que Jorel prend ses repas en compagnie de sa famille et de ses hommes. Quand les PJ arrivent, il est en grande discussion avec un de ses hommes et ses deux fils. Diverses étagères sur les murs abritent des ustensiles de la vie de tous les jours.

6. Chambre des jeunes

Cette pièce comporte six paillasses où dorment les enfants de Jorel (3 garçons et 3 filles).

7. Chambre de Jorel

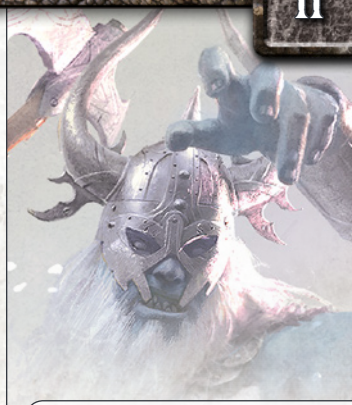
Une immense peau d'ours blanc (50 pa) est exposée sur le mur Est et un gigantesque lit couvert de fourrures est installé dans une alcôve du même côté. Un gros coffre de métal est posé contre le mur Nord, à coté de trois couches, dont une occupée par un bébé géant (inoffensif).

Dès que quelqu'un fait du bruit dans la pièce, le bébé se réveille et assume qu'il s'agit de sa mère. Il se met immédiatement à pleurer jusqu'à ce qu'on le fasse taire ou qu'on lui donne à manger.

Le coffre en fer contient le trésor de Jorel. Il est piégé par une lame à ressort qui fauche toute personne se trouvant devant le coffre (SAG difficulté 20 pour le repérer, INT difficulté 10 pour le désamorcer, DEX difficulté 20 pour l'éviter, 4d6 DM). Il contient la fortune des géants (248 po, 5600 pa, et 15 gemmes de 500 pa).

8. Réserve et salle d'entraînement

Cette vaste pièce sert à la fois de réserve secondaire pour tout ce qui est nourriture (A) et, occasionnellement, de salle d'armes. Un grand râtelier occupe le mur Est (B). La porte au Sud conduit à l'extérieur de la forteresse, sur la plate-forme de



Les géants de givre

Effectifs : Jorel, 4 adultes, 2 femmes, 5 enfants.

Géant du givre

(*CO Fantasy* p.250 - RD 4).

Trésor : 1d100 pa et 1d6 pierres semi-précieuses de 10 pa.
Les femmes ont des caractéristiques équivalentes à des géants des collines et les jeunes à des ogres (*CO Fantasy* p.266).

Jorel, chef des géants du givre

NC 10, créature humanoïde, taille énorme

FOR +13* **DEX** -1 **CON** +13 **INT** +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 26 **PV** 150 (RD 4) **Init** 8

Hache de guerre +21 **DM** 3d6+17
Lancer de rocher (20m) +13 DM 2d6+9

Voie du colosse rang 2
Capacités

Immunisé au froid : Le géant de givre est immunisé aux DM de froid.

Trésor : 400 po, 520 pa et 4 diamants de 1000 pa.

surveillance. Elle peut être barricadée de l'intérieur.

9. Dortoir

Le lieu sert de dortoir aux quatre géants du givre adultes de la forteresse. Si l'alerte n'a pas été donnée, un géant y dort à l'arrivée des PJ.

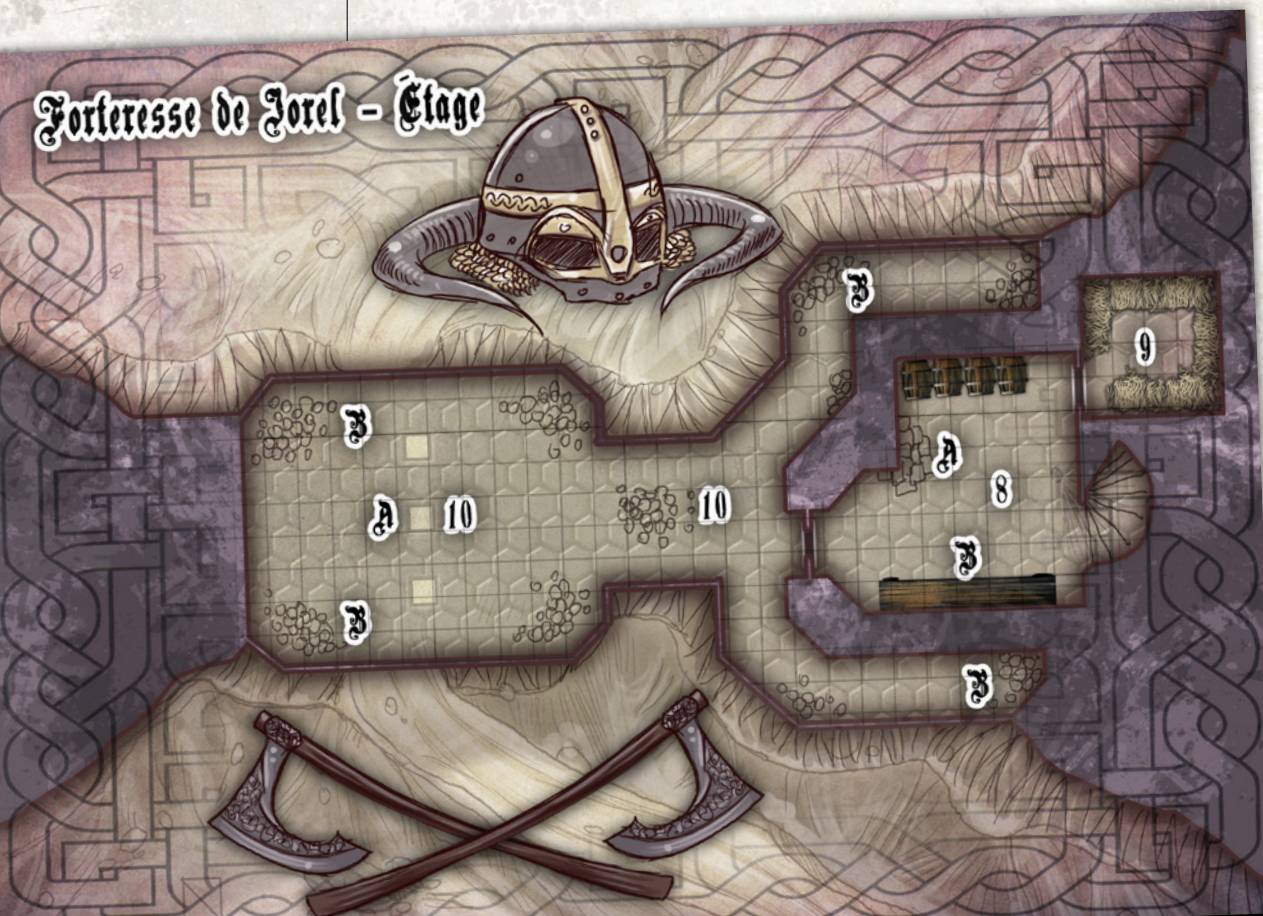
10. Plate-forme de surveillance

Cet endroit est patrouillé de jour comme de nuit. La sentinelle qui s'y trouve n'est pas très vigilante. Elle se contente le faire les cent pas d'un bout à l'autre de la plate-forme en regardant négligemment vers le bas. En cas d'alerte, il est très probable que des renforts seront envoyés ici tant l'endroit est bien conçu pour la défense de la forteresse (A- trappes vers le passage en dessous. B - Tas de rochers).

Issues possibles

Jorel n'est pas idiot et il sait reconnaître une situation désespérée. Si c'est le cas, il propose sa reddition dans un commun très approximatif et tente de négocier la vie sauve pour les siens en échange d'informations. Les informations qu'il peut monnayer sont les suivantes :

- Désormais, les géants de pierre sont maîtres de la vallée des Norderem.
- Ils sont dirigés par Xyrufa, leur prêtresse, qui vénère une déesse des insectes.



• Visiblement, ils exploitent les mines des nains, car ils semblent riches.

• Les nains ont été réduits en esclavage et les derniers résistants sont pourchassés. Il a été placé là à la demande de son Jarl, parti guerroyer dans la plaine pour « *le géant des géants à un œil* » (Ungothoar, voir scénario précédent), et a pour ordre d'empêcher quiconque de passer.

Si les PJ acceptent la reddition de Jorel, il respecte sa parole et quitte la forteresse en direction de l'Est. S'ils refusent, il leur propose de les laisser passer sans faire plus d'histoires. S'ils refusent encore, il tente de fuir pour aller prévenir les géants de pierre (repère C1).

Si les PJ occupent la forteresse, un géant de pierre viendra livrer les provisions aux géants du givre à la pleine lune suivante.

Défaite des PJ

Si les PJ sont vaincus par les géants, ils sont capturés, puis livrés aux géants de pierre de la grotte C1, juste sous le col. De là, ils seront emmenés au camp fortifié où, s'ils veulent poursuivre l'aventure, il leur faudra organiser leur évasion et éventuellement la révolte des esclaves. Paradoxalement, ce sont les orques menés par Kruld qui seront leurs meilleurs alliés durant la révolte.

Tout l'équipement des PJ est confisqué et conservé par les géants de givre. S'ils veulent récupérer leurs objets magiques, les PJ devront donc revenir faire un tour au col de Jorel tôt ou tard, sans doute avec de l'aide.

II - La vallée des Norderem

L'aventure continue quand les PJ descendent du col de Jorel sur son versant Ouest et pénètrent dans la vallée des Norderem. Dès cet instant, les souvenirs de l'Einistar deviennent flous et il est incapable de dire où se trouve le pic tant recherché. Le porteur pense simplement que c'est au Sud, mais sans plus de précision. Désormais, les pointillés sur la carte ne représentent plus le chemin choisi par l'Einistar, mais des sentiers empruntés assez régulièrement pour être clairement distingués.

Situation générale

Depuis maintenant presque cinq années, les géants de pierre sont les maîtres de la vallée. Ils sont dirigés par Xyrufa, une shaman convertie par les drows au culte de Maëdra. Les géants sont habituellement peu enclins à suivre une femelle, mais les prêtresses drows ont habilement manœuvré pour asseoir son pouvoir. La géante possède quelques capacités magiques qui inspirent le respect à ses frères de race.

De nombreux esclaves travaillent pour les géants (nains, orques et humains), pendant que des patrouilles d'ogres cherchent en vain à détruire le dernier foyer de résistance que représentent les nains retranchés au Nord-Ouest de la vallée. De leur côté, les drows se sont établis dans la ville naine de Kerserak dont ils font tourner les fonderies à plein régime. Toutes les richesses produites sont envoyées dans le royaume souterrain. Les elfes noirs distribuent une partie de l'or aux chefs des géants, mais gardent la plus grosse partie pour eux-mêmes. Le fer sert à fabriquer des armes et des armures qui sont utilisées de part et d'autre des Serres du Monde, aussi bien en Thuléa qu'au pays de Dorn. Les fonderies de Kerserac ne sont pas les seules que les drows se sont appropriés, mais elles produisent une part non négligeable de l'effort de guerre.

L'Einistar

Si son porteur sombre dans l'inconscience et qu'il est capturé, le gant de maille devient invisible aux yeux de ses ennemis. Le PJ et ses compagnons voient toujours l'artefact, mais géants comme elfes noirs ne semblent pas le remarquer, tant que le PJ n'en fait pas usage. Ainsi, un géant ne sera pas tenté d'arracher le bras du PJ pour réussir à s'approprier le bel objet brillant... Un bon point !

Mettre un terme à leur exploitation serait un sérieux revers pour les elfes des profondeurs.

Rencontres aléatoires

Lancez 1d6 toutes les 12 heures : une rencontre a lieu sur un résultat de 1 ou 2. Déterminez la nature de la rencontre (d20, table ci-dessous). La difficulté du test de SAG (survie) nécessaire pour éviter les créatures est indiquée entre crochets.

Tous les géants rencontrés sont alliés à Xyrufa. Les nains sont des jeunes gens du camp de réfugiés partis chercher de la nourriture.

Le clan des géants de pierre

Le clan des géants de pierre (*CO Fantasy* p.250) que dirige Xyrufa est réparti sur quatre cavernes éparpillées dans la vallée.Un géant est également présent à l'entrée de Kerserac (K1). Les géants de chacune de ces cavernes sont responsables de la zone alentour et Xyrufa leur a confié à chacun une tâche particulière. Les cavernes des géants et leurs habitants sont décrits rapidement ci-dessous. A l'exception de Xyrufa elle-même, les géantes ont des caractéristiques équivalentes à un géant des collines et les jeunes à celles d'un ogre.

Table de rencontre

1	Géant de pierre (1d2) - [10]
2	Géant des collines (1d4) - [10]
3-4	Ogre (2d4) [10]
5-7	Patrouille : 2 ogres et 2 worgs [15]
8	Worg (2d4) [20]
9	Lion des montages (1) [20]
10	Chimère (1) [15]
11	Ours brun (1) [15]
12	Manticore (1d2) [15]
13	Hippogriffe (1d4) [15]
14	Loup arctique (1d4) [15]
15	Basilic [15]
16	Nain des montagnes (1d4) [15]
17	Griffon (1d4) [15]
18	Béhir (1) [15]
19	Wyverne (1d2) [15]
20	Roc (1) [15]

C1. Caverne de surveillance

Cette caverne, située à l'entrée de la vallée des Norderem, est visible de loin. Elle est habitée par **deux géants et une géante**. Leur mission consiste à surveiller les agissements des géants du givre qui gardent le col, car Xyrufa ne leur accorde qu'une confiance très limitée. C'est un de ces géants qui approvisionne la forteresse du col. La caverne ne contient rien de particulier hormis le trésor des géants (24 po, 554 pa et 512 pc) et de la nourriture. La géante porte deux bijoux en or, un bracelet (1000 pa) et un anneau (300 pa).

C2. Caverne des réserves

Cette caverne, située face à un grand lac de montagne, est particulièrement fraîche et adaptée à la conservation de la nourriture. Un des acolytes de Xyrufa est en poste ici avec sa famille proche. Son rôle est de produire et d'amasser le plus possible de nourriture pour la communauté de géants, ainsi que pour les géants de givre et les esclaves du camp. Il y a là beaucoup de poisson séché, des herbes comestibles diverses et variées et de nombreux tonneaux de bière maison, très forte. On peut également trouver de nombreux objets usuels.

L'acolyte de Xyrufa est **un géant de pierre shaman** qui peut utiliser toutes les capacités de rang 1 de nécromancien à volonté (malédic-

tion, siphon des âmes, peur, saignements et ténèbres). Il est assisté de **sa femme**, de **son frère** et de **son épouse**. Cette dernière est mère d'un tout jeune bébé géant (inoffensif). Toute cette petite famille vit en compagnie de **6 ogres** qui font office d'aides.

Le système de caverne est constitué d'une vaste entrée où vivent les ogres, d'une caverne où vivent les géants et d'un complexe de cavernes où sont entreposées les denrées. Le trésor des géants se situe dans leur zone de vie sous une grosse pierre servant d'autel. Il s'agit de 254 po, 589 pa, de 24 pierres semi-précieuses de 10 pa chacune et d'une *potion de protection contre les éléments* (magicien rang 2, RD 10).

C3. Cavernes communes

Cet important réseau de cavernes est au centre de la communauté des géants. Ce sont des éleveurs de mouflons, leur nourriture favorite. Ils sont à la tête d'un troupeau de plus de 500 bêtes en semi-liberté dans les montagnes alentours. Le responsable de cette entreprise est un **imposant géant de pierre (un niveau de boss)** qui n'est autre que le frère de Xyrufa. Il est assisté dans sa tâche par **3 autres géants** qui font à la fois office de bergers et de tanneurs.

Les **2 géantes** qui vivent avec eux ont la lourde tâche de s'occuper des corvées, tout en surveillant 3 jeunes enfants. Ces géants ne gardent pas de trésor à proprement parler. Les seules richesses qu'ils possèdent sont quelques bijoux que portent les femmes : deux bracelets en or de 500 pa chacun et une magnifique bague en platine (2500 pa)

C4. Caverne sacrée

Cette caverne rudimentaire sert de temple à Xyrufa. Un autel de roche noire se dresse devant une grande étoffe de la même couleur, décorée d'un motif de toile d'araignée. Comme en témoignent les nombreux ossements alentours, l'autel est régulièrement utilisé pour des sacrifices (orques, humains, nains). De jour comme de nuit, l'endroit est gardé par **3 géants des collines** entièrement dévoués à la shaman. Leur trésor personnel se compose de 1125 pa et l'un d'eux porte au biceps ce qui se révèle être une magnifique *ceinture d'endurance de l'ours +2*. Elle est pourvue d'une plaque ventrale en argent, gravée d'une tête d'ours. Son porteur gagne un bonus de +2 au Mod. de CON et peut entrer en rage comme un barbare trois fois par jour. Si elle est portée par un personnage qui possède déjà cette capacité, la ceinture divise par 2 la pénalité de DEF associée à la rage ou la furie.

Xyrufa vient prier dans cette caverne tous les jours au crépuscule en compagnie de trois ogres.

Le camp fortifié et ses alentours

Un imposant camp fortifié, bordé de terres cultivées, se dresse désormais au centre de la vallée des Norderem. C'est ici que vivent Xyrufa, ses suivants et ses esclaves. Les esclaves du camp sont des orques qui ont participé à l'assaut initial, des nains de Kerserac et des prisonniers venus de Dorn. Bien qu'ils soient parfois offerts en sacrifices, ces esclaves sont très utiles aux géants, car ils travaillent la terre autour du camp. Cette activité agraire permet de récolter une quantité non négligeable de céréales et quelques fruits (abricots, notamment).

Extérieur du camp : La zone de culture autour du camp s'étend jusqu'à deux kilomètres de la palissade. Si les PJ surveillent les lieux,

ils constatent que les esclaves sont amenés aux champs dès l'aube et ne rentrent qu'à la nuit tombée. Ils sont divisés en deux équipes d'une trentaine d'esclaves, humains et orques mélangés. Chaque groupe est mené par un géant des collines, accompagné de quatre ogres. Chaque ogre a la responsabilité d'une équipe de 6 à 8 esclaves enchaînés deux par deux.

Six patrouilles composées de **2 ogres accompagnés de 2 worgs** quittent le camp chaque matin pour y revenir à la tombée de la nuit. De fait, le camp est moins peuplé le jour que la nuit.

La nuit : Les alentours du camp sont totalement déserts et calmes, mais le camp lui-même est sujet à un important tapage à intervalles irréguliers. En effet, les ogres sont réputés pour leurs mœurs décousues et leur appétit voraces en tous genres. Chaque nuit, de véritables orgies se déroulent dans les huttes (repère 6) et les ogresses font preuve d'une discrétion inversement proportionnelle à la somme versée par leur amant du moment. Ce tintamarre semble plonger les worgs en transe et les pauvres bêtes hurlent à qui mieux-mieux. Malgré l'épuisement, les esclaves éprouvent souvent les pires difficultés à dormir. Ils en détestent d'autant plus leurs geôliers.



Vulbar

1. Palissade et tours de gardes

Le camp est entièrement fermé par une solide palissade de bois haute de trois mètres, sauf du côté des esclaves où il s'agit d'une construction en pierre de quatre mètres. La palissade n'est pas dotée d'un chemin de ronde, mais elle est renforcée par cinq tourelles en pierres, de taille variable. Le toit de chacune de ces constructions est plat et patrouillé jour et nuit par **un ogre**.

Le sommet du mur peut être atteint assez facilement si un PJ monte sur les épaule d'un autre, il suffit pour cela de réussir un test de FOR difficulté 10 pour le porteur et un test de DEX difficulté 10 pour le grimpeur.

2. Portes

Ces imposantes portes de bois sont renforcées à plusieurs endroits par des barres de fer. Elles restent ouvertes la journée et sont gardées par **deux ogres**. Elles sont refermées la nuit.

3. Poste de garde

L'intérieur de cette tour sert de poste de garde pour les ogres qui sont de faction à la porte. La pièce ne contient rien de particulier. La nuit, quand les portes sont fermées,

cette pièce est vide, car les ogres retournent dans leurs quartiers.

4. Maîtres des esclaves

Les **deux géants des collines** responsables des esclaves ont élu domicile dans cette imposante tour à leurs dimensions. L'endroit est en désordre et ne contient rien d'intéressant, car les géants portent leurs richesses sur eux. Ces deux créatures, particulièrement vicieuses et cruelles, sont craintes des autres humanoïdes.

Trésors : Une *épée courte +1*, 120 po et 351 pa.

5. Quartier de Vulbar

Cette vaste tour a été aménagée pour satisfaire les goûts dépravés de **Vulbar, chef des ogres** du campement (NC 7, chef ogre, *CO Fantasy* p.266). Cette immonde créature a organisé sa résidence en une sorte de harem où il entretient les **trois ogresses** les plus séduisantes (selon ses critères discutables). Ces trois ogresses ont des caractéristiques de Gobelours (*CO Fantasy* p.252).

Trésor : Un anneau de nez en or de 50 pa, *Hache-tonnerre* (la hache de Kruld, chef des orques). C'est une *hache +2* qui peut délivrer 3d6 DM de foudre supplémentaire dans un éclair bruyant sur une attaque réussie, trois fois par jour. Le mot de commande est « *Bleitz* », soit éclair en orque.

Outre ses « *trésors* », comme il aime à désigner ses concubines, Vulbar conserve également ici le butin de sa petite communauté. Celui-ci est enfermé dans un énorme coffre dont il porte la clé sur lui en permanence. Le coffre est caché sous un tas de choses en désordre. Il contient 450 pc, 1952 pa, et 650 po, trois zircons de 50 pa, un saphir de 500 pa, cinq perles de 100 pa, une opale de 1000 pa, une *grande potion de Soins modérés* (3 doses, prêtre rang 2), trois potions de *Forme gazeuse* (magicien rang 2), deux potions de *Protection contre les éléments* (RD 10, magicien rang 2), une potion de souffle du dragon (10d6 DM, rang 2 de la Voie du sang-dragon, *CO Fantasy* p.97), une potion de forme animale (druide rang 5), une *grande potion d'agrandissement* (3 doses, rang 1 de magicien) et



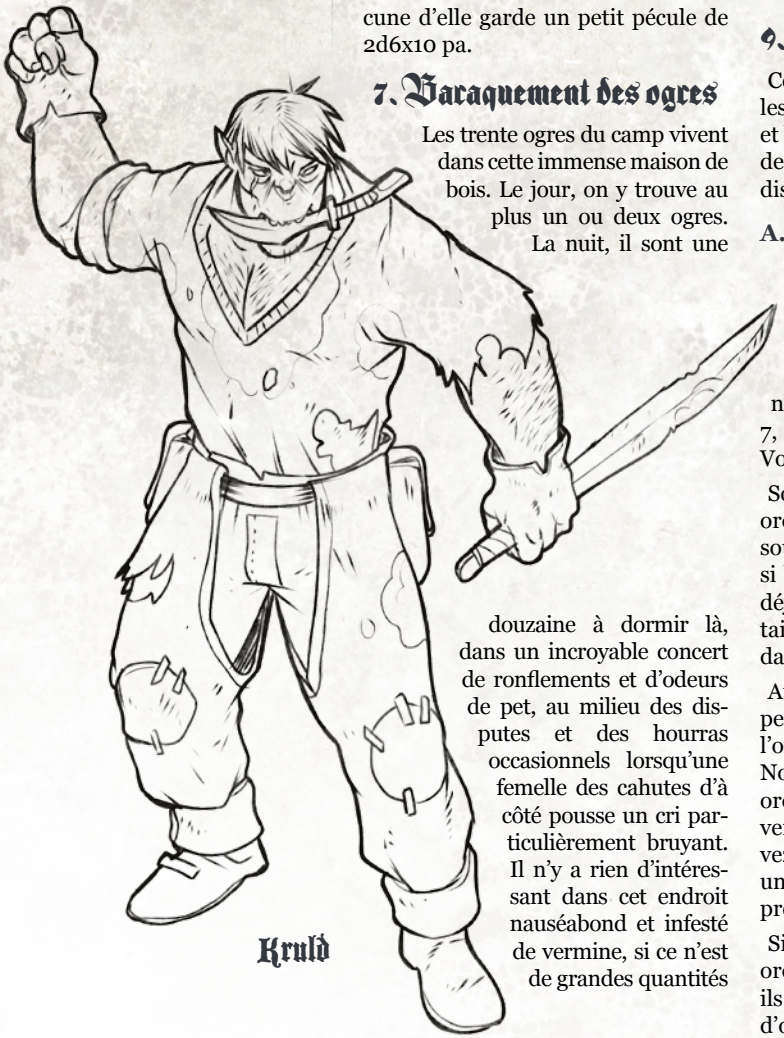
un ***élixir de santé*** (le personnage gagne un bonus permanent de +1 au Mod. de CON !).

6. Campement des ogresses

Les cahutes réparties anarchiquement dans la cour du camp abritent une douzaine d'ogresses condamnées à satisfaire les besoins des mâles. Elles les reçoivent dans leur alcôve moyennant quelques pièces ou des faveurs en nourriture. Chacune d'elle garde un petit pécule de 2d6x10 pa.

7. Baraquement des ogres

Les trente ogres du camp vivent dans cette immense maison de bois. Le jour, on y trouve au plus un ou deux ogres. La nuit, il sont une douzaine à dormir là, dans un incroyable concert de ronflements et d'odeurs de pet, au milieu des disputes et des hourras occasionnels lorsqu'une femelle des cahutes d'à côté pousse un cri particulièrement bruyant. Il n'y a rien d'intéressant dans cet endroit nauséabond et infesté de vermine, si ce n'est de grandes quantités de nourriture à demi-dévorée et plus ou moins avariée.



Kruld

8. Feu

Au centre du campement se dresse un feu qui brûle jour et nuit. La journée, les humanoïdes y font cuire leurs viandes et s'y réchauffent. La nuit, le lieu est généralement désert, mais, parfois, un ou deux ogres peuvent se tenir là pour entretenir le feu.

9. Parc à esclaves

Cet endroit clos sert de parc pour les esclaves du camp. Les humains et les orques partagent la même zone de vie, mais logent dans des endroits distincts.

A. Esclaves orques

39 orques (23 mâles et 16 femelles). La majorité sont des orques de base NC 1/2, mais il y a aussi 12 orques noirs (NC 1). Leur leader est un semi-orque du nom de Kruld Hache-tonnerre (NC 7, chef orque, *CO Fantasy* p.268, Voie du champion rang 2).

Sous l'impulsion de Kruld, les orques sont en train de préparer un soulèvement qui est voué à l'échec si les PJ n'interviennent pas. Ils ont déjà fabriqué et/ou volé une vingtaine d'armes, qu'ils ont cachées dans un trou dans la tour.

Au moindre signe d'attaque du campement par les PJ, Kruld profite de l'occasion pour lancer son opération. Non seulement, le soulèvement des orques constitue une magnifique diversion pour les PJ, mais vous pouvez considérer en plus qu'ils tuent une demi-douzaine d'ogres avant de prendre la fuite dans les montagnes.

Si les PJ se sont concertés avec les orques avant de passer à l'attaque, ils peuvent abattre jusqu'au double d'ogres et Kruld défie - et réussit à

vaincre - Vulbar pour lui reprendre sa hache. Dans tous les cas, si les PJ prennent la peine de discuter avec Kruld et de le traiter sans mépris, une alliance dont le résultat dépassera de loin les espérances des PJ peut naître (voir marge).

B. Esclaves humains

19 humains (12 hommes et 7 femmes). La plupart sont de NC 1/2 ou NC 0 et seront peu utiles en cas de combat, mais l'un d'eux est un jeune guerrier (Rufert, NC2). S'ils sont libérés, les humains sont un peu perdus et ils collent aux basques des PJ tant que ceux-ci ne leur trouvent pas un refuge.

10. Forge

Ce bâtiment sert de forge. **Un ogre** fait travailler trois esclaves nains enchaînés à l'enclume. L'ogre n'est présent que la journée. Il est particulièrement brutal et use de la force pour faire bosser ces bourriques de nains.

Les trois nains sont de solides gaillards pour avoir réussi à survivre jusque-là (NC 2, *CO Fantasy* p.264). Ils savent que les géants ont besoin de leur compétence, mais ils savent aussi que, sans raison particulière, ils peuvent être sacrifiés par la patronne folle. Un des leurs en a déjà fait les frais. Bien que cloîtrés ici depuis plusieurs années, ils sont informés qu'une poignée de nains résistent, posant de sérieux problèmes aux humanoïdes qui s'aventurent vers le Nord-Ouest de la vallée. Ils savent également que les géants ont repris l'exploitation des mines de leurs ancêtres et que Xyrufa est une prêtresse de Maëdra. Ils connaissent bien la vallée et serviront volontiers de guide aux PJ si ceux-ci les libèrent.

11. Chenil

Cet enclos sert de chenil pour les **douze worgs** que Xyrufa entretient. Ils partent tous en patrouille au petit matin, ne revenant qu'à la nuit.

12. Entrée

Une lourde porte de bois, haute de 8 mètres, mène à cette entrée dont les murs sont couverts de peaux de bêtes tuées par Xyrufa. La pièce est gardée en permanence par **deux trolls** enchaînés aux murs de l'édifice. Ils sont complètement soumis à Xyrufa et attaquent toute créature qui ose pénétrer l'endroit sans être accompagnée d'un géant.

13. Salon

Une grande table agrémentée de trois immenses sièges occupe le centre de cette pièce. Dans le coin Nord-Ouest de la pièce se trouve un lit rudimentaire aux dimensions d'un géant. C'est ici que vit le laquais de Xyrufa, un géant des collines un peu moins stupide que ses congénères. Il est entièrement dévoué à sa maîtresse et il donnera sa vie pour lui permettre de fuir. La pièce contient divers objets inutiles ou usuels et une magnifique défense de mastodonte gravée sur toute sa longueur (2,50 m), représentant un dragon blanc crachant du givre. Ce travail est remarquable vaut 10 000 pa.

14. Chambre de Xyrufa

Cette chambre est sans nul doute celle d'un shaman ou d'un sorcier dérangé. Partout où porte le regard pendouillent des gris-gris et des amulettes aussi diverses que fantaisistes. La plupart représentent la forme stylisée d'une araignée ou d'un scorpion. Un amas de peaux de bêtes sert de couche à Xyrufa. Un grand coffre est installé à côté d'une cheminée. Il contient les affaires personnelles de la prêtresse et quelques composants de sortilèges mineurs. Sur le manteau de la cheminée se trouve un *sac sans fond* (rang 2 de

Les ennemis de mes ennemis...

Kruld Hache-tonnerre est un individu violent, mais loyal et intelligent. Il ne veut plus que son peuple serve de chair à canon pour des maîtres sans scrupule. Il souhaite délivrer les orques du joug des géants et des drows et se venger d'eux. Si les PJ passent un accord avec lui, par exemple en l'aidant à délivrer les orques des mines et en lui fournissant des armes en échange de sa promesse de ne pas attaquer les nains des montagnes, il respecte sa parole.

Si les PJ lui rendent la hache symbole de son pouvoir, ils assistent à la naissance d'un nouveau chef de guerre orque qui déteste les géants et les manigances des drows autant qu'eux. Dès lors, il mène une campagne de ralliement dans les montagnes et porte son combat jusqu'en Dorn pour libérer ses frères réduits en esclavage. Il mène une guerre sans pitié dans les Serres du Monde et les Ciméales, ouvrant ainsi un front sur les bases arrières des géants, ce qui constitue un avantage considérable pour les forces alliées (humains, nains et elfes).

Xyrufa, géante de pierre

NC 9, créature humanoïde, taille énorme

FOR +11* **DEX** +0 **CON** +11
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 23 **PV** 120 (RD 4) **Init** 10

Masse en pierre +16 **DM** 3d6+11

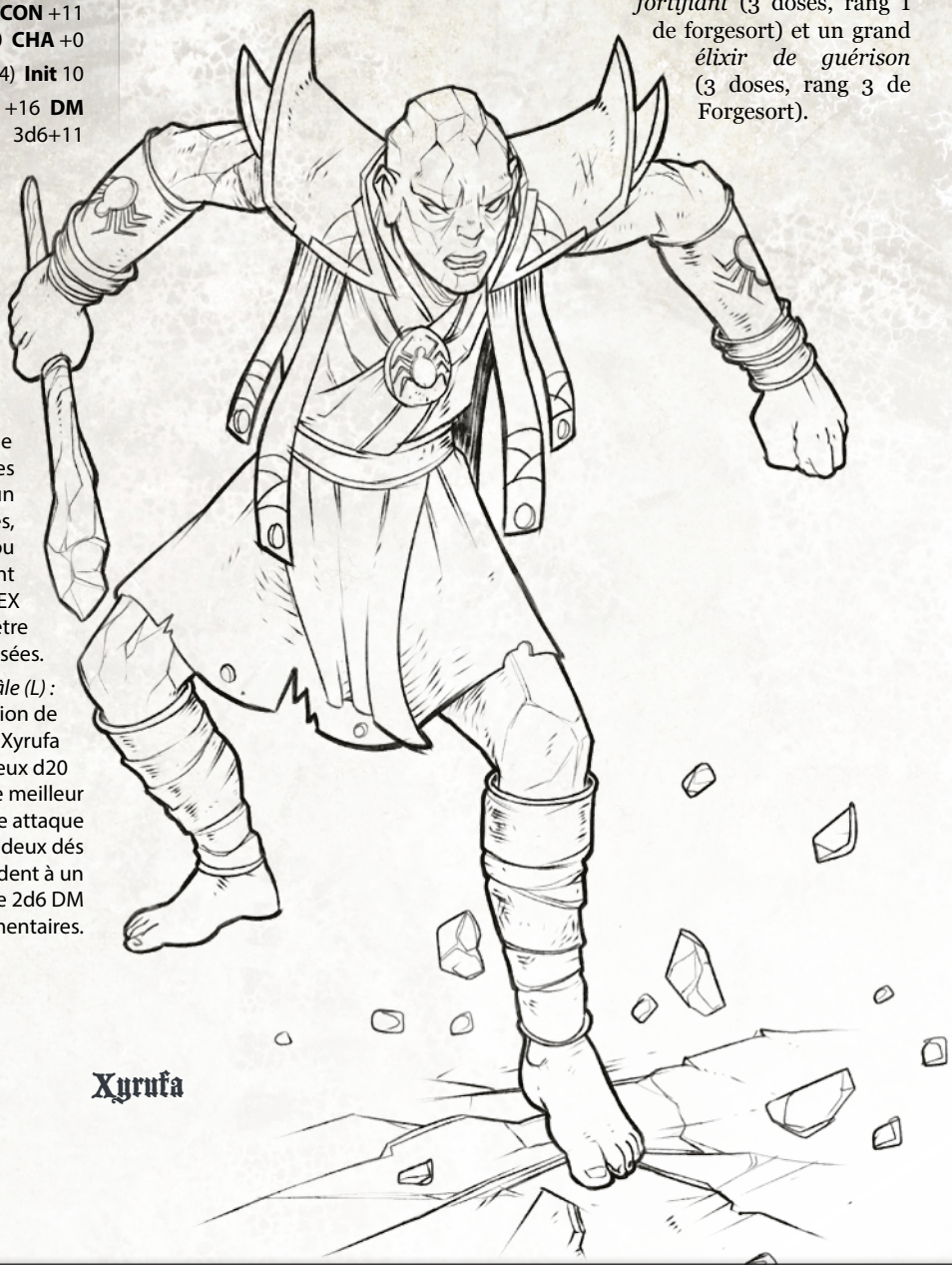
Lancer de rocher (20m) +11 DM 2d6+5

Voie du colosse rang 2

Tremblement de terre (L) : Une fois par combat, le géant de pierre peut taper du pied et provoquer une onde de choc. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres, de taille grande ou inférieure, doivent réussir un test de DEX difficulté 15 ou être renversées.

Châtiment du mâle (L) : Cette bénédiction de Maëdra permet à Xyrufa de lancer deux d20 et de garder le meilleur résultat lorsqu'elle attaque un mâle. Si les deux dés correspondent à un succès, elle inflige 2d6 DM supplémentaires.

Forgesort) replié en quatre. Seul un sortilège de détection de la magie permet de le détecter sans monter sur la cheminée. Il contient 542 po, 5744 pa, 24 gemmes de 100 pa, un *marteau +3 de destruction des morts-vivants (+1d6 DM contre les mort-vivants)*, une *armure de plaque complète taille nain +2*, un *bouclier +2*, une grande *potion de fortifiant* (3 doses, rang 1 de forgesort) et un grand *élixir de guérison* (3 doses, rang 3 de Forgesort).



Xyrufa

Le camp de réfugiés

Les nains qui ont réussi à échapper aux humanoïdes ont trouvé refuge dans cette vallée boisée où ils ont établi un camp retranché. La plupart d'entre eux sont de simples gens, peu versés dans les arts de la guerre, à l'exception notable de leur chef Darène Norderem de Kerserac. C'est à cette jeune prêtresse de Gorom (dieu de la Pierre et des Architectes) que les nains doivent leur survie dans un environnement si hostile.

Grâce à ses compétences en ingénierie, 14 nains (8 artisans NC 1 et 6 guerriers NC 2), 27 naines (15 artisan NC 1 et 12 guerrières NC 2) et 18 enfants ont réussi à édifier une cache dans la paroi de la montagne, suffisamment vaste pour tous les abriter. L'endroit comporte une entrée principale très étroite et facilement défendable ainsi que quelques issues secrètes pour pouvoir fuir en cas de besoin. Les abords du camp sont truffés de fosses de 3 mètres de profondeur munies de pieux (Détecter SAG 15, désamorcer INT 5. 2d6 DM, moitié si DEX 15). Enfin, Darène a mis en place un système de patrouilles efficace : aucun des humanoïdes venus dans le coin n'a jamais pu voir les nains avant de tomber dans une embuscade.

Toute la communauté œuvre dur pour rester en vie : hommes et femmes font la nourriture, cultivent des champignons ou vont à la chasse. Les guerriers s'occupent de patrouiller.

Cela fait maintenant cinq années que la situation n'a pas évolué et Darène n'en peut plus d'attendre. Elle ne croit plus vraiment à un départ des géants et elle aimerait emmener les siens en sécurité.

Les nains sont très heureux d'accueillir les PJ et d'accepter l'aide de puissants aventuriers. Darène connaît bien la ville de Kerserac et ses alentours, notamment le Pic de Valme. En tant que noble, elle sait qu'un objet caché dans le Hall des Aigles permet d'appeler les aigles qui y résident. Si les PJ acceptent de l'aider à libérer son peuple, elle se propose de les héberger et de les guider dans sa ville.

En vue de cette visite à la cité, elle informe les PJ qu'elle connaît un ancien tunnel désaffecté qui permettrait d'aller à Kerserac sans s'approcher du camp fortifié. Malheureusement, elle ne sait pas si ce chemin est sûr, car elle n'a pas eu l'occasion de l'explorer. Ce passage est noté T1 sur la carte globale de la région.

M - Les mines des Norderem

Les mines de Kerserac sont situées au Nord de l'entrée principale de la ville (M1 à M3) et à l'Ouest de celle-ci dans une vallée secrète (M4 à M6). Ces dernières mines sont d'ailleurs les plus productives. Les autres sont épuisées et sont actuellement en cours d'agrandissement pour fournir un accès plus commode vers le monde souterrain ou pour y créer des zones habitables.

Autrefois, un tunnel (T2) permettait de relier les deux vallées, afin de convoyer le minerai vers les forges sans passer par le cœur de Kerserac. Toutefois, lorsque les mines du Nord furent fermées, le passage fut comblé afin d'isoler la vallée secrète et d'assurer la

Darène Norderem

NC 5, créature humanoïde

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +2* **CHA** +2*

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Marteau +6 **DM** 1d6+5
Arbalète légère (30m) +4
DM 2d4+2

Voie du champion rang 1
Voie du chef d'armée rang 1
Voie des soins rang 5 (prêtre)

Darène est une naine bien en chair aux longues tresses rousses. Sa gentillesse et son sens pratique n'ont d'égal que sa détermination à protéger les siens. Elle ne risquera pas son peuple dans une action suicidaire, mais elle est prête à aider les PJ en personne.



Darène

sécurité de la cité. L'entrée des mines est en effet moins bien défendue que l'entrée principale.

C'est de ce tunnel désaffecté que les drows ont surgi et c'est justement par l'entrée des forges (K2) qu'ils ont pu attaquer et prendre la cité avec l'aide des orques et des géants.

Chaque mine est dirigée par un boss dont le seul objectif est que le travail avance bien. Le minerai extrait est entreposé dans une grande salle prévue à cet effet située vers l'entrée de la mine. Une fois par semaine, des géants de feu venus des forges (zone K2, salle 12) apportent de la nourriture et viennent chercher le minerai pour le remporter aux forges.

M1. Mine abandonnée

Les principales galeries de cette mine ont été remises en état et certaines d'entre elles sont encore utilisées. Les pierres qui y sont extraites sont de piètre qualité pour la construction, mais, comme jusqu'ici, elles ont été utilisées pour construire les parties en dur du campement fortifié, leur extraction se poursuit jour et nuit. La journée, 8 nains (NC 2) enchaînés travaillent sous la surveillance de **3 ogres**. La nuit, ils sont relayés par 12 esclaves orques et **3 autres ogres**. Le chef des ogres (ogre normal, PV 40) n'est jamais de corvée. Il reste dans son repère qui se situe vers l'entrée de la mine. S'ils sont libérés, les nains se proposent d'aider les PJ si ceux-ci peuvent les équiper. À défaut, ils tentent de rejoindre les résistants nains.

M2. Ancienne mine de fer

De loin, il est évident que cette ancienne mine a été réhabilitée. Un énorme tas de gravats s'amoncelle à côté de son entrée. La principale galerie de la mine et son puits le plus profond ont été remis en état. La journée, 22 esclaves enchaînés (7 nains et 15 orques) s'affairent à creuser encore plus profond pour rejoindre le domaine des elfes noirs. Ils sont surveillés par **9 ogres**. La nuit, tous remontent à la surface pour se reposer jusqu'à l'aube avant de reprendre le travail.

Le but de cette entreprise décidée par Xyrufa est de créer une entrée assez vaste pour que des caravanes elfes noires puissent arriver jusque dans la vallée. Xyrufa a confié l'ensemble de cette activité à Hundaboo, un géant des collines très stupide, mais bien utile pour déblayer les gravats.

Boss : Hundaboo, géant des collines. Trésor : 130 pa.

M3. Mine d'or

Cette mine d'or est très ancienne et son filon est presque épuisé. En dépit du fait qu'elle soit peu productive, elle a été remise en service par les envahisseurs. Les 10 esclaves nains (NC 2) et les 8 esclaves orques sont maltraités par leurs surveillants, **5 ogres**, et leur chef Gluum, un terrible guerrier ogre. Celui-ci a eu des ordres très clairs : il faut que la mine produise.

Boss : Gluum, ogre (+1 rang de boss : +2 att/DM/DEF et +20 PV). Trésor : *épée à deux mains +2*, 24 po, 76 pa et un rubis de 500 pa.

M4. Mine d'argent

Bien que Kerserac soit surtout connue pour ses filons d'or, la mine d'argent de la ville a toujours fourni un minerai de très bonne qualité. Les elfes noirs ont donc placé de nombreux esclaves dans cette mine pour que le filon continue à produire. L'opération est sous la direction exclusive d'un ogre aussi rachitique qu'il est vicieux et malin. Il dirige **8 ogres** qui font travailler 14 nains et 14 orques. Les esclaves sont enchaînés deux par deux et travaillent en concurrence : deux orques face à

deux nains. Le soir, après la journée de travail, l'équipe qui a extrait le moins de minerai reçoit des coups de fouet et l'équipe vainqueur obtient une double ration de nourriture. En instaurant cet esprit de compétition incessant entre nains et orques, l'ogre malingre s'assure que le travail avance vite. Les elfes noirs sont très satisfaits de ses méthodes inventives et lui ont offert un *fouet de douleur*.

Boss : Molok, ogre (-2 aux DM et -10 PV). Trésor : *fouet +1 de douleur* DM 1d6 + Mod. De DEX, la cible doit faire un test de CON difficulté 12 ou être *Étourdie* pendant 1 tour (pas d'action et -5 en DEF). 857 pa.

M5. Mine de fer

Cette mine lointaine n'est plus aussi importante qu'avant, les drows ont amassé suffisamment de fer pour équiper les orques qui ont menés la première vague d'attaques de la guerre. À présent que les géants ont pris la relève, le fer est moins prisé. **5 ogres** y sont stationnés, ils encadrent 15 nains et 8 orques qu'ils se plaisent à tourmenter quotidiennement, bien qu'ils les fassent quand même un peu travailler.

M6. Mine d'or

Cette mine est au cœur de l'attention des elfes noirs. Le filon est très riche. En conséquence, ils ont placé ici de nombreux esclaves (29 nains et 25 orques) lourdement encadrés. Ils sont surveillés par **12 ogres et 2 géants des collines**, qui font office de chefs. La mine est en activité jour et nuit. Des groupes de 10 esclaves, surveillés par 2 ogres, se relaient en permanence. À l'extérieur, les géants des collines montent la garde, évacuent et stockent le minerai.

T1 Ancien tunnel

Bien qu'il soit étroit et dans un très mauvais état, ce tunnel reste cependant encore assez solide pour qu'on puisse y passer. Le passage fait plus de 5 km de long et de nombreux accès secondaires ont été creusés de part et d'autre de la galerie principale. La plupart d'entre eux sont éboulés, les autres donnent on ne sait où !

Un Ankheg a élu domicile dans une de ces galeries annexe à environ un kilomètre de la sortie Sud-Est. Il attaque les intrus qu'il considère comme de la nourriture. Cette rencontre sera l'occasion pour les PJ de mesurer le chemin parcouru depuis le premier scénario...

Les deux issues sont très difficiles à détecter et, à moins d'être guidé par les nains, les PJ n'ont quasiment aucune chance de tomber dessus par hasard.

T2 Tunnel minier

Ce tunnel servait il y a bien longtemps à transférer le minerai extrait des mines M1 à M3 vers la vallée secrète pour accéder aux forges. De vieux rails rouillés courent encore au sol par endroit. Une fois les anciennes mines fermées, les nains avaient fait s'effondrer le tunnel sur une longue distance afin de protéger la vallée secrète. Toutefois, de nombreuses galeries annexes étaient encore accessibles de part et d'autre de l'éboulement. C'est par une de ces galeries que les elfes noirs sont arrivés dans la région et qu'ils ont fomenté l'attaque de Kerserac avec l'aide des géants, via l'entrée des forges (K2). Dès leur prise de pouvoir, les drows ont fait rouvrir ce tunnel sur toute sa longueur afin de lui rendre sa fonction première. Cela fait trois ans qu'il est à nouveau opérationnel.

La galerie par laquelle les elfes noirs ont lancé l'attaque se trouve à environ un kilomètre de la vallée secrète. Elle est facilement repérable, car elle est obstruée par d'imposantes toiles

Araignée de phase (4)

NC 5, taille grande

FOR +8 **DEX** +4* **CON** +8* **INT** -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 18 **PV** 40 **Init** 17

Attaque +10 **DM** 2d6+8+poison

Rapide : Un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Résistant : Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Forme éthérée : L'araignée devient translucide et intangible pendant 5 tours. Sous cette forme, elle peut passer à travers murs et obstacles et ne peut subir aucun DM physique. L'araignée de phase n'a besoin que d'une action libre pour passer en forme éthérée et une action de mouvement (qui peut être associée à un déplacement de 20 mètres) lui suffit pour effectuer le trajet inverse.

Poison affaiblissant : En cas d'échec d'un test de CON 18, la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant durant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

d'araignées. Si les PJ laissent ces toiles tranquilles, ils peuvent passer sans encombre. En revanche, s'ils s'approchent des toiles, ils sont immédiatement attaqués par les gardiennes du passage, **quatre araignées de phases**. Au-delà de la toile, le passage continue, puis arrive à un puits de mine qui a été visiblement restauré. C'est une entrée vers le monde souterrain d'où viennent les drows.

Tactique : Une araignée de phase approche de sa proie sous forme éthéré par une action de mouvement, puis elle se matérialise (action gratuite) pour attaquer (action d'attaque). Sa cible a alors l'occasion de riposter à son tour. Au tour suivant, l'araignée attaque une nouvelle fois et repasse dans l'éther. Cette procédure se répète sur deux tours, donnant à l'araignée la possibilité d'attaquer deux fois plus souvent que sa victime...

III - Kerserac

Avant sa chute (il y a cinq années), Kerserac était une des cités naines les plus riches des Serres du Monde. Ses forges fonctionnaient jour et nuit, alimentées par un flux incessant de minerai en provenance des mines alentour. La ville commerçait avec de nombreuses communautés naines et humaines au-delà des montagnes. Cependant, outre ses formidables richesses, Kerserac, et plus généralement le clan des Norderem, étaient connus pour leur alliance avec le seigneur des cimes, le Roi des aigles géants qui niche au sommet du pic de Valme. Ces fantastiques oiseaux ont toujours été les alliés des nains et ils leur ont permis d'éviter de nombreux assauts en les prévenant à l'avance. Malheureusement pour les nains, quand le mal surgit des entrailles de la terre, les aigles ne furent d'aucun secours. Le symbole de ce pacte liant le peuple de Kerserac à celui des seigneurs des cimes est une corne magique, la *Corne des Serres du monde*. Les PJ doivent trouver cet objet pour pouvoir poursuivre leur quête. Il est caché dans le Hall des Aigles (K3).

Alerte : Chacune des trois zones décrites (K1, K2 et K3) est totalement indépendante. En cas de combat dans l'une d'elles, les habitants organisent leur défense, mais ils ne comptent que sur eux-mêmes. Il faut bien saisir que chacune des zones se trouvent à plusieurs kilomètres les unes des autres, mais de plus, dans leur paranoïa, les elfes noirs se sont si bien protégés qu'aucun messager ne peut les alerter en cas d'attaque... Enfin, les drows ont une trop haute opinion d'eux-mêmes pour trouver refuge auprès de créatures inférieures !

De fait, vous pouvez considérer chaque zone comme un petit donjon indépendant.

Tactique : Chacune des trois zones est occupée par des forces trop puis-

Défaite

Le commando drows qui tient la place dicte sa loi à toute la cité. Si les PJ sont vaincus, les drows ne les tuent pas immédiatement, ils les enchaînent aux perchoirs de la salle 5 (K3) afin de les interroger et les torturer pour le plaisir.

Là, les PJ font la connaissance de Durik Heaume-de-fer, qui leur explique ce qui les attend. Chaque jour, Mamba torture longuement un PJ en présence des trois prêtresses et celui-ci perd un point de CON (permanent). Il doit réussir au choix un test de CON ou de SAG (endurer la douleur) difficulté 20 ou avouer qui il est et ce qu'il sait.

Durik Heaume-de-fer reprend des forces pendant que les PJ en perdent et il réussit à se détacher au bout de 5 jours...



L'entrée Nord, monumentale, de la cité naine de Kerserac, est prise par les géants du feu et les gobelours

santes pour être vaincues frontalement. Les PJ risquent de devoir battre en retraite assez rapidement, puis de revenir mener des actions de harcèlement ou avec des alliés. Ce qui est sans doute la solution la plus sage, si les personnages ont mené une insurrection dans la vallée et les mines environnantes.

Dans ce cas, le faible nombre de créatures impliquées ne vous permet pas d'utiliser le système de combat de masse, utilisez plutôt la table des points de monstre (*CO Fantasy*, p.216) pour déterminer comment interagissent les forces en présence.

Un guerrier nain (NC2) représente 20 Pm (Darène évite d'amener des civils au combat).

Par exemple, si les PJ sont accompagnés de 15 guerriers nains, ceux-ci peuvent terrasser une guerrière sacrée et cinq mâles drows (respectivement 100 Pm et 40 Pm). Mais ils y perdent la vie. Dans un tel combat, vous pouvez considérer que 20 Pm de créature décède à chaque tour dans chaque camp (soit un nain par tour). Gérez ensuite le moral et les réactions de chacun face aux pertes.

Kerserac – Entrée nord (K1)

L'entrée Nord est l'accès principal à la ville de Kerserac. Elle servait


1
2
3
4
4
A
B
B
C
D
E
5
6
7
8
9
A
A
10
11
12
12
13
14
15
16
16
17
17
t
3 m
K1
Kerserac
Entrée Nord
passages secrets

également de poste de garde. Toute personne désirant entrer dans la cité était priée de bien vouloir s'arrêter et exposer le motif de sa visite. Si le visiteur était accepté, il pouvait aller plus loin dans la cité, sinon, il devait commercer sur place ou partir.

L'entrée a été conçue pour être facilement défendable et elle est également truffée de pièges. Les mercenaires gobelours qui ont pris la place des nains en font bon usage. Ils interdisent l'accès de la ville aux troupes de Xyrufa dont un des assistants fait office d'ambassadeur auprès des elfes noirs.

Accès extérieur : Un long pont de pierre (20 mètres sur 6 de large) enjambe un gouffre profond d'une trentaine de mètres. Son arche unique permet d'accéder à une sorte de porche naturel dominé par une voûte impressionnante qui culmine à plus de 20 mètres. Deux énormes sculptures de guerriers nains aux barbes fournies semblent supporter la montagne sur leurs épaules. Dans cet environnement grandiose, les deux portes, pourtant de belle taille, semblent presque petites.

Les PJ peuvent être effrayés de franchir ce pont totalement à découvert, pourtant personne ne le surveille... Le danger est plus loin.

1. Portes de la ville

Tout comme à l'époque où les nains occupaient les lieux, les deux lourdes portes de métal de l'entrée Nord sont ouvertes en permanence. Il s'agit d'immenses battants de 10 mètres de hauteur faisant environ 3 m de large et plus de 30 cm d'épaisseur. Malgré leur imposante masse, deux personnes suffisent à les ouvrir ou les fermer facilement. Les portes ne sont fermées que lorsqu'un danger menace l'endroit. Chaque battant est rehaussé de bas-reliefs représentant des nains en armes. Elles ne sont pas gardées.

2. Herses

Deux imposantes herses bloquent le passage vers le hall d'entrée. Elles sont ouvertes, mais peuvent être baissées rapidement en cas de danger. Les mécanismes sont situés dans les salles de part et d'autre de l'entrée (4). À l'origine, les deux alcôves situées à mi-chemin des deux herses servaient de refuge pour les gardes nains qui surveillaient l'accès à la ville. Elles ne sont pas utilisées par les humanoïdes.

3. Hall d'entrée

L'entrée Nord de Kerserac est une imposante pièce dont le plafond culmine à 20 m de hauteur. Tous les murs de la pièce sont gravés de bas-reliefs représentant des scènes de joie et de liesse. Des scènes où or, victuailles, boissons et fêtes sont omniprésents. Personne ne pouvait ignorer que les nains de Kerserac étaient riches et heureux de l'être.

L'entrée Nord est désormais le siège d'une sorte d'ambassade. Mihonu, un des assistants de Xyrufa, réside ici en tant que représentant du peuple géant auprès des drows. Toutefois, il est très rare qu'il les voie. Il est généralement en contact avec leurs serviteurs gobelours. Le **géant de pierre** s'est établi ici avec **deux ogres** dans l'angle Est de la salle.

Des meurtrières extrêmement bien dissimulées dans des bas-reliefs situés à plusieurs mètres de hauteur (9 m) permettent aux gardes des salles 6 et 11 d'observer la salle en contrebas sans être vu. Elles sont agencées de façon à ce qu'un garde puisse littéralement sortir du mur pour se tenir sur un petit rebord où trois personnes peuvent prendre place au maximum. L'accès à cette espèce de balcon très discret ne se fait que dans un sens. Une créature sur le balconnet ne peut rentrer à



Gobelours

NC 2, créature humanoïde

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 17 **PV** 25 **Init** 10

Masse cloutée +8 **DM** 1d8+5
Arbalète lourde (portée 60 m) +4 **DM** 3d4

Voie de la survie rang 5
Équipement : Armure d'écaille, bouclier moyen, masse cloutée, deux hachettes, arbalète légère avec 24 carreaux, 2d6 pa chacun.

Sergent gobelours

NC 4
+1 rang de boss : +2 en att, aux DM et en DEF. +20 PV.

Sergent : Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ses ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Chef gobelours

NC 7, créature humanoïde

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +4
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 19 **PV** 75 **Init** 10

Masse cloutée (2 attaques) +12 **DM** 1d8+7
Hache de jet (10 mètres) +8 **DM** 1d6+4

Sergent : Voir Leader gobelours

Capitaine : Le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, il bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'il utilise une action limitée.

Riposte : Le champion peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque, à l'exception de celui qu'il a lui-même choisit d'attaquer à son tour.

Équipement : Armure d'écaille, *bouclier +1*, masse cloutée en sombracier (*CO Fantasy* p.167), 3 haches de jet, clé (salle 10), 8 po, 25 pa et un quartz de 100 pa.

l'abri que si on lui ouvre le passage secret qui y mène.

Si un combat éclate entre les PJ et les géants de l'entrée, ces deux meurtrières seront occupées par des gobelours au bout de 10 tours, soit le temps qu'ils se rendent compte de ce qui se passe et qu'ils aillent quérir leurs armes de tir.

Mihonu, géant de pierre (NC 8, *CO Fantasy* p.250). *Trésor :* cinq lingots d'or de 1000 pa chacun, 245 pa et un rubis de 1000 pa.

A. Sol piégé. Une gigantesque fosse, profonde de douze mètres (4d6 de dégâts pour la chute) s'ouvre dès qu'une personne passe au milieu. Généralement, le piège n'est pas en fonction, sauf si l'alerte a été donnée. Le mécanisme de verrouillage est situé en salle 7.

B. Coupe jambe. Ces deux zones situées face aux escaliers qui mènent à la porte sont piégées, mais elles ne sont armées par les Gobelours de la salle 11 qu'en cas d'alerte. Chaque dalle s'enfonce dans le sol lorsqu'une personne marche dessus. Vingt centimètre plus bas, la dalle libère une lame acérée qui balaye l'endroit à 5 cm au-dessus du niveau initial du sol. Ainsi, la lame frappe légèrement au-dessus de la cheville. Elle inflige 2d6 point de DM. La victime doit réussir un test de CON de difficulté [10 + DM subits] ou être ralentie pour 24 heures (ou jusqu'à obtenir un sort de Guérison - prêtre rang 4).

C. Statue d'Orbis. Une statue du dieu du commerce haute de douze mètres accueille les voyageurs. Ses bras sont grands ouverts en signe d'amitié et elle arbore un large sourire. Le sommet du crâne de la statue se trouve au niveau d'un palier dans les majestueux escaliers de pierre qui s'élèvent derrière elle. Ses bras font d'ailleurs partie de la rambarde. La peinture a été grattée çà et là, mais l'ensemble reste encore magnifique.

D. Palier piégé. Ce vaste palier dissimule un immense piège, armé en permanence. Le mécanisme se trouve dans la salle 7. Quand une personne y pose le pied, l'ensemble des marches des escaliers pivotent sur elles même pour former une sorte de toboggan très glissant enduit d'huile. Toute personne dans les escaliers doit réussir un test de DEX difficulté 20 pour ne pas chuter. Ensuite, il est virtuellement impossible de monter sur ce toboggan à pied vers les portes (DEX difficulté 20 tous les 3 m). Ce piège n'est pas très dangereux, mais une personne occupée à essayer de monter ne pourra guère éviter les attaques des gardes des portes un peu plus haut (-5 en DEF).

E. Portes. Deux hautes portes de fer (2,5 m de large par battant pour 6 m de haut) se dressent sur le dernier palier. Ce sont les portes d'entrée de la ville de Kerserac. Elles sont bloquées de l'intérieur et seul le mécanisme situé en salle 17 permet de les ouvrir. **Deux gobelours** sont chargés de défendre ces portes coûte que coûte. D'autres gobelours sont postés dans la salle 16, d'où ils mènent une garde très discrète derrière des meurtrières situées à 3 mètres du sol et très bien dissimulées (test de SAG/perception difficulté 20 pour les détecter) dans les reliefs du mur.

4. Salle de manœuvre

Hormis les mécanismes de manœuvre des herses, ces deux salles ne contiennent rien d'intéressant. On y trouve seulement quelques détritus laissés par les gobelours.

5. Couloir vers la ville

Le large couloir qui se trouve au-delà des portes d'acier est barré par une imposante herse qui est toujours baissée. Les murs sont décorés de bas-reliefs représentant des nains au travail dans des mines ou en guerre contre des créatures du mal ou des dragons.

Pour lever la herse, il faut impérativement actionner la roue située dans la salle 17, aile Est. On arrive jusqu'à cette pièce par un passage secret dans le sol indiqué par la lettre T sur le plan (SAG difficulté 15 pour la détecter). Pour l'ouvrir, il faut appuyer sur l'œil d'un des dragons (SAG ou INT difficulté 20 pour trouver). Une trappe de pierre s'enfonce dans le sol, dévoilant des échelons de métal qui donnent sur un passage sous le couloir.

La galerie se prolonge sur environ 10 km avec des postes de garde vides tous les 3 km. Elle débouche dans la grande caverne de Kerserac.

6. Salle de garde

Trois gobelours sont constamment en faction dans cette ancienne salle de garde. Ils sont relevés toutes les quatre heures. Le mobilier est assez sommaire : une grande table, six chaises, une petite commode qui contient de la nourriture et un râtelier d'armes occupé par 4 arbalètes lourdes, une centaine de carreaux et 3 masses cloutées. Les gobelours ont pour consigne de surveiller l'entrée (salle 3) par la meurtrière se trouvant au niveau du passage secret. En cas d'attaque, ils doivent d'abord donner l'alerte, puis éventuellement prendre part à la défense du lieu. L'un d'entre eux est perpétuellement de faction au niveau de la meurtrière.

7. Salle de contrôle

Cette pièce contient les mécanismes qui arment les pièges de l'entrée (3A et 3D). En temps normal, les deux roues de manœuvre sont en position piège bloqué.

8. Salle d'armes

Cette grande pièce sert de salle d'entraînement. Les gobelours y ont installé de nombreux mannequins sur lesquels ils s'amusent à passer leurs nerfs. Il y a également des stands de tirs et d'autres divertissements de guerriers. Au moment où les PJ pénètrent dans Kerserac, un **sergent gobelours** est en train de donner une leçon de combat à **quatre gobelours**. Dès qu'ils voient les PJ, ils attaquent.

A. Armurerie. Les murs sont couverts de râteliers. On peut y trouver 8 arbalètes légères, trois arbalètes lourdes, 500 carreaux, 9 boucliers en acier, 7 haches de bataille, 2 haches naines et 5 marteaux de guerre. Il semble certain que certaines armes ont été ramassées sur des cadavres de nains, mais la majorité d'entre elles sont neuves ou très récentes, notamment les carreaux qui n'ont pas encore tous été déballés de leurs

caisses de bois. Il n'y a aucune indication de la provenance des caisses.

Quand les PJ entrent dans la salle d'armes (salle 8), le **chef des gobelours** et **un gobelours** se trouvent dans cette pièce en train de comptabiliser les armes que les maîtres elfes noirs leur ont fournies. Tous deux attaquent à vue et arrivent en salle 8 au bout d'un tour en cas de combat.

9. Dortoir

Cette grande pièce puante sert de dortoir à 12 gobelours qui sont généralement absents. L'endroit est dans un tel désordre que les 12 paillasses sont à peine visibles. La pièce est infestée d'une vermine bien nourrie par les innombrables détritus qui jonchent le sol.

10. Quartier du chef

La porte de cette pièce est fermée à clé quand le chef des gobelours ne s'y trouve pas. Une paillasse malodorante est installée dans le coin Sud-Ouest de la pièce.

A. Salle au trésor. Un large coffre occupe le centre de cette pièce. Il contient le trésor des gobelours, jalousement gardé par le chef. Il se compose de 248 po, 858 pa et 1584 pc, d'une *potion de lévitation* et d'un *parchemin de destruction des morts-vivants*.

11. Salle de garde

Trois gobelours montent la garde à cet endroit. Ils sont relevés toutes les quatre heures. Le mobilier se compose d'une grande table avec quatre chaises, d'un buffet très rustique contenant un peu de nourriture et d'un râtelier présentant 4 arbalètes lourdes, 100 carreaux et 3 masses cloutées. Un des gobelours est toujours de garde devant le passage secret qui se trouve dans le coin Nord-Est de la pièce, d'où il surveille l'entrée (salle 3) par la meurtrière. Tout comme leurs collègues de la salle 6, leurs consignes sont claires : en cas d'attaque, ils doivent d'abord donner l'alerte, puis, éventuellement, prendre part à la défense du lieu.

12. Dortoirs

Ces deux pièces sont sensiblement identiques à la salle 9. Toutefois, contrairement à cette dernière, **cinq gobelours** se reposent dans chacune d'elles.

13. Chambre des leaders

Cette pièce a été reconvertie en dortoir pour les deux sergents gobelours du groupe. Actuellement, un seul **sergent** se trouve dans ses appartements, où il se relaxe. Quoique tout aussi dégoûtant que les autres dortoirs, celui-ci semble un peu moins en désordre. Il n'y a rien de précieux ici, sinon une améthyste de 100 pa qu'un des leaders garde cachée dans sa paillasse.

14. Réfectoire

Une grande table occupe le centre de cette pièce. **Quatre gobelours** y prennent un repas. La boisson coule à flot et une importante quantité de nourriture est éparpillée sur la table. Un test d'INT difficulté 15 permet de comprendre que la qualité de la nourriture ne correspond pas au mode de vie habituel des humanoïdes : ils sont visiblement entretenus. Dès qu'ils voient les PJ, les gobelours attaquent.

15. Réserve

Cette pièce sombre est littéralement remplie de victuailles en tous genres. Il y a là des caisses entières de poissons ou de viande séchée, de nombreuses barriques de bière et de piquette, des céréales, des rations conservées, des réserves d'eau potable, etc. Bref, de quoi soutenir un très long siège. Cette nourriture, fournie aux gobelours par les elfes noirs, est très correcte et peut conve-

nir aux PJ si ces derniers ne sont pas des gourmets avertis.

16. Vigies

Ces deux postes de vigie sont constamment occupés par **deux gobelours**, un de chaque côté. Ceux-ci se tiennent sur un petit promontoire à 3 mètres du sol, soit juste au-dessus du passage secret qui permet d'accéder aux portes en haut des escaliers de l'entrée. Ils sont très vigilants et relevés toutes les deux heures. Chacun est équipé d'une arbalète légère.

17. Couloir secret

Un gobelours est toujours de faction dans ce corridor qui fait communiquer les deux côtés de la défense de l'entrée Nord. Son rôle est de surveiller si des elfes noirs viennent de la ville pour parler aux géants. Pour cette raison, il ouvre régulièrement la trappe pour pouvoir surveiller le couloir. Les consignes sont de lever la herse immédiatement si les elfes noirs se montrent, puis d'aller prévenir le chef pour qu'il organise leur escorte.

Kerserac - Grande caverne

La grande caverne de Kerserac est d'une taille impressionnante, elle mesure plus de 120 mètres de long pour 60 de large et elle culmine à presque 40 mètres de hauteur. Toutefois, l'absence d'éclairage ne permet pas aux visiteurs d'appréhender la majesté de ces dimensions. La grotte est relativement bruyante. Quelque part dans le noir, une chute d'eau résonne entres les parois. La cavité abrite une petite cité troglodyte et de nombreuses maisons de pierre cubiques sont éparpillées sur son sol. À son apogée, environ un millier de nains pouvaient loger ici. Le quartier était jadis grouillant d'activité et sa place centrale servait de marché permanent.

Nous ne détaillerons pas les lieux et les habitations. Kerserac est un lieu rendu aux ténèbres, désolé et déserté. Exceptionnellement (1 sur un d12), on peut y rencontrer une patrouille d'elfes noirs qui se rend vers l'entrée ou les forges pour donner quelques ordres ou vérifier la bonne marche des forges.

Trois issues permettent d'accéder à la cité : au Nord, un vaste couloir mène vers l'entrée principale (K1), à l'Ouest, un autre permet d'accéder aux forges (K2) et, enfin, l'issue Sud mène aux Halls des Aigles (K3).

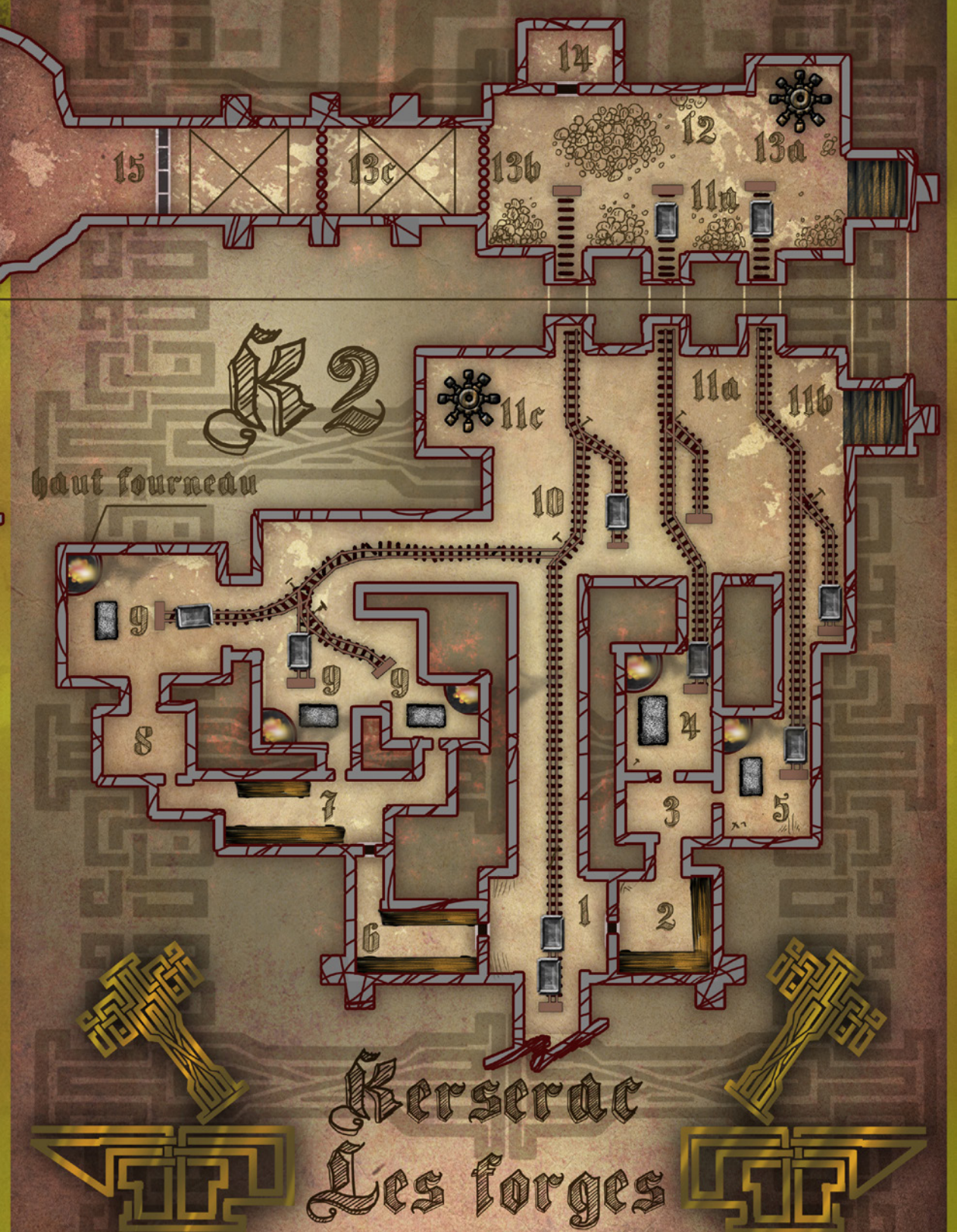
Kerserac - Les forges (K2)

Cette zone est chaude et très bruyante. Les hauts fourneaux produisent un bruit d'enfer, le son des marteaux sur les enclumes résonne de toutes parts, etc. Il est plutôt facile de se faufiler discrètement dans cet endroit (DEX difficulté 10). Mais ce qui est vrai pour les PJ l'est aussi pour leurs adversaires.

1. Rails et wagonnets

Les nains de Kerserac avaient doté leur forge d'un ingénieux système de rails et de wagonnets qui est toujours en service. Les wagonnets sont chargés dans la zone prévue à cet effet (salle 12) et, de là, ils sont montés vers les forges par un système d'ascenseur actionné manuellement. Grâce à divers aiguillage, il est alors possible d'amener le minerai aux diverses fonderies sans trop d'effort. Au cas où les fonderies ne suivraient pas le rythme d'arrivée du minerai, des voies de garages ont été prévues. Celle du Sud comporte deux wagonnets vides.

Ce long tunnel tourne assez rapidement vers l'Est, puis il se poursuit en


14
15
13c
13b
12
13a
11a
K2
11c
11a
11b
haut fourneau
10
9
9
9
8
7
4
3
5
6
1
2
Kerserac
Les forges

ligne droite sur cinq kilomètres avant de déboucher sur la *Grande caverne*.

2. Réserve de lingots

La porte de cette pièce est renforcée de métal et fermée par trois imposantes serrures. Seul le contremaître de la salle 3 en possède les clés et est habilité à s'y rendre. Les murs de la pièce sont couverts de niches d'environ 20 cm de côté et de 30 cm de profondeur. Celles qui ne sont pas vides contiennent divers lingots. La plupart de ces lingots (853) sont de fer et n'ont pas beaucoup de valeur (5 pa chacun), en revanche, il y a également 24 lingots d'argent (100 pa chacun) et 2 lingots de mithril (5 000 pa chacun). Chaque lingot pèse 1 kg, à l'exception de ceux de mithril, beaucoup plus légers.

3. Contremaître

De cette pièce sombre, il est possible d'observer les deux fonderies attenantes. Ce sont les quartiers du responsable des fonderies de fer et d'argent et de ses deux aides (**deux ogres**). Il y a là trois paillasses crasseuses et une sorte de coin cuisine sans intérêt. Un des aides est toujours éveillé et surveille le travail. Pendant ce temps, l'autre se repose.

Contremaître

Ogre avec un rang de boss (+2 att, DM et DEF, +20 PV).

Équipement : Énorme fléau d'arme, fouet, brigandine, grand bouclier, clé des chaînes des esclaves et de la réserve, 98 pa.

4. Fonderie du fer

Cette grande pièce est la fonderie de fer de Kerserac. Elle comporte un haut fourneau dans lequel le minerai est fondu. Le métal se déverse ensuite du corps du haut fourneau dans un système de creusets de pierre, surélevé par rapport au sol, qui alimente différents ateliers munis des moules pour fabriquer les lingots. Le surplus est évacué dans un grand bac central, puis repart ensuite dans le fourneau. Cinq esclaves orques fabriquent des lingots de fer avec le métal récolté. Les esclaves sont enchaînés entre eux et attachés à une énorme enclume sur laquelle ils travaillent le plus clair de leur temps. Ils dorment sur place.

5. Fonderie de l'argent

Cette pièce est organisée comme la précédente, à la nuance près qu'il s'agit d'une fonderie d'argent et, occasionnellement, de mithril. Les esclaves qui y travaillent sont trois nains des montagnes.

6. Réserve d'or

Les deux portes d'accès à cette pièce sont en bois renforcé de métal (Solidité 30, RD 10) et comportent chacune trois serrures. C'est Granka, le chef des duergars, qui en possède les clés. Tout comme la salle 2, les murs de cette pièce sont creusés de niches dans lesquelles sont entreposés des lingots d'or. En tout, il y a ici 651 lingots valant chacun 1000 pa. De quoi faire chavirer un nain dans la folie ! Quand le seuil des 1000 lingots sera atteint, les drows emmèneront ce précieux chargement dans le monde souterrain.

7. Ancienne réserve

Du temps des nains, cette salle servait de façonnage pour les lingots et d'entrepôt pour les outils des forges. Désormais, elle est également le quartier pour des duergars (Nains sombres, *CO Fantasy* p.264). Ces nains immondes se sont alliés aux drows et, en échange de leurs services, ils touchent une importante solde en or.

Le mobilier de la pièce se compose de 12 petits lits éparpillé au milieu des divers établis et d'autant de

coffres contenant des effets personnels sans intérêt. Il y a toujours une équipe de duergars qui se repose ici pendant que les deux autres travaillent. Une équipe est constituée de **3 duergars et d'un leader** (nain sombre avec un rang de boss).

Équipement : Cotte de mailles, bouclier, pique d'infanterie, arbalète légère. 2d6 po, 5d6 pa pour chaque nain, le double pour les leaders.

8. Contremaître

Cette pièce est le domaine exclusif du contremaître chargé des fonderies d'or. Il s'agit d'un duergar entré au service des elfes noirs. Il est à la tête de trois équipes de nains sombres et a organisé leur emploi du temps de telle sorte que deux des trois fonderies soient toujours actives. Il quitte rarement cette pièce, qu'il a aménagée pour être à la fois sa chambre et son bureau. Il conserve de nombreuses ardoises sur lesquelles figurent les comptes de la production de ses hommes. Un personnage qui réussit un test d'INT difficulté 20 découvrira ainsi que, jusqu'ici, plus de 7000 lingots d'or ont été produits par les duergars sur 5 ans. À part ces ardoises de comptabilité, la pièce ne contient rien de précieux.

Contremaître : Nain sombre avec 2 rangs de boss (+4 att et DM, +4 en DEF et +40 PV).

Équipement : Armure de plates, bouclier, *marteau de guerre +1*, épée courte, 50 po et 5 émeraudes de 500 pa.

9. Fonderies d'or

Quoique de formes différentes, ces trois fonderies sont semblables et ont été construites sur le même modèle que la fonderie de fer. À tout instant de la journée ou de la nuit, deux des trois fonderies sont utilisées. Chacune est manœuvrée par une équipe de duergars constituée d'**un leader et de trois nains sombres**.

Géant de feu

Le géant de feu mesure environ 4 mètres de haut et il est puissamment musclé. Son torse est énorme et ses jambes relativement courtes pour sa taille. Sa peau varie du rouge foncé au noir et sa chevelure ressemble à un feu vivant. Il habite habituellement des volcans ou de profondes cavernes brûlantes.

NC 7, taille énorme, créature humanoïde

FOR +11* **DEX** +0 **CON** +11 **INT** +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 20 **PV** 90 (RD 4) **Init** 10

Épée 2 mains +15 **DM** 3d6+11

Lancer de rocher (20m) +10 **DM** 2d6+5

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 21 ou être *Renversée*.

Balayage : Si plusieurs cibles sont présentes face au géant, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°).

Immunisé au feu : Le géant de feu est immunisé aux DM de feu.

Combat dans la fonderie

Une fonderie en activité n'est pas un endroit typique pour mener un combat, notamment contre un géant du feu dans son élément. Pour rendre la chose inoubliable, permettez aux géants quelques actions qui sortent de l'ordinaire :

- Renverser le contenu d'un bac au sol pour faire le vide autour de lui,
- Projeter le métal en fusion sur les PJ comme on arroserait des amis en tapant dans l'eau du plat de la main,
- Agripper un adversaire pour le plonger dans le bac,
- Jeter un objet lourd dans le métal pour éclabousser les PJ
- Ouvrir un pan du haut fourneau pour qu'une flamme de plusieurs mètres vienne les brûler...

Considérez qu'il s'agit d'une action de mouvement et faites un test d'attaque à +10 contre la DEF de la cible du géant. Les dégâts sont déterminés par la table ci-dessous et adaptez votre description en conséquence.

Test d'attaque compris entre DEF et DEF +5	1d6 DM
Test d'attaque compris entre DEF +5 et DEF +10	2d6 DM
Test d'attaque supérieur à DEF+10	3d6 DM

10. Zone de tri

Cette immense salle sert de zone de triage. C'est ici que les wagonnets chargés arrivent par les trois ascenseurs en provenance de la zone de chargement plus bas. Comme il s'agit d'une zone sensible, les drows y ont placé deux de leurs plus fidèles serviteurs, des frères géants de feu. Ils ont pour ordre de tuer tout intrus. Ces créatures logent près de la roue

qui actionne les ascenseurs. Ils n'ont pas de trésor.

11. Ascenseurs

Ces merveilleux mécanismes ont été construits par les nains de Kerserac. Ils sont en très bon état et permettent d'accéder à la zone de chargement située soixante mètres en contrebas en seulement 6 tours.

Si personne ne fait fonctionner les ascenseurs, il est tout de même possible de monter ou de descendre en grimpant le long des énormes chaînes qui relient les deux étages et les cabines. Il faut réussir 3 tests de DEX difficulté 10 pour arriver en haut en environ 3 minutes (il est possible de prendre 10). Si les ascenseurs entrent en fonction pendant une telle escalade, la difficulté augmente de +5 et il n'est plus possible de « *prendre 10* ».

A. Pour wagonnets. Il s'agit de trois cabines identiques, chacune étant indépendante des autres. Un levier se trouve près de l'arrivée de chacune d'entre elles. S'il est actionné, l'ascenseur correspondant est déconnecté du mécanisme d'entraînement.

B. Pour le personnel. Cet ascenseur fonctionne comme les précédents, mais il est plus vaste.

C. Roue d'entraînement. Cette imposante roue entraîne les quatre cabines d'ascenseurs. Quoiqu'un ingénieux système de démultiplication de la force permette de rendre son utilisation plus aisée, il faut tout de même combiner 40 points de force pour l'actionner correctement.

12. Zone de chargement

Cette vaste pièce sert de salle de chargement pour le minerai en provenance des mines. C'est le domaine exclusif des six géants de pierre (*CO Fantasy* p.250) qui s'occupent de la collecte du minerai et de son acheminement jusqu'aux hauts fourneaux. La pièce est d'ailleurs encombrée d'imposants tas de minerai. Les géants vivent dans le coin Nord-Ouest où ils ont aménagé un semblant de campement. Habituellement, **3 géants** sont présents, les absents sont dans les mines.

13. Mécanismes d'ouverture

Tout comme ceux des forges plus haut, ces mécanismes sont en bon état et parfaitement fonctionnels.

A. Roue d'entraînement. Cette imposante roue permet à la fois de lever les herses qui bloquent la sortie de la pièce vers l'Ouest, de désamorcer les pièges qui se trouvent dans le même couloir et de lever l'imposante porte d'acier qui obstrue la sortie. Il faut combiner 40 points de force pour l'actionner.

B. Herses. Ces deux herses sont très imposantes (solidité 30, RD 20).

C. Pièges. Ces deux zones de 9 mètres de côté correspondent à d'énormes fosses pouvant s'ouvrir à tout instant quand les herses sont baissées. Dans ces conditions, tout poids de plus de 20 kg fait s'ouvrir les trappes et précipite ce qui se trouve dessus dans une fosse de 15 mètres de profondeur dont le fond est hérissé de pieux rouillés (dégâts 5d6 de chute plus 2d6 de pieux). Elles se referment automatiquement 30 minutes après avoir été ouvertes.

14. Salle vide

Cette ancienne salle de garde est désormais vide et inutilisée.

15. Porte des mines

La porte des mines est un imposant panneau d'acier épais de 30 cm et virtuellement à l'épreuve de tout. Une sorte de petit panneau peut s'ouvrir à

Araignée rouge (3)

NC 5, taille grande

FOR +8 **DEX** +4* **CON** +8*
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 18 **PV** 40 **Init** 18

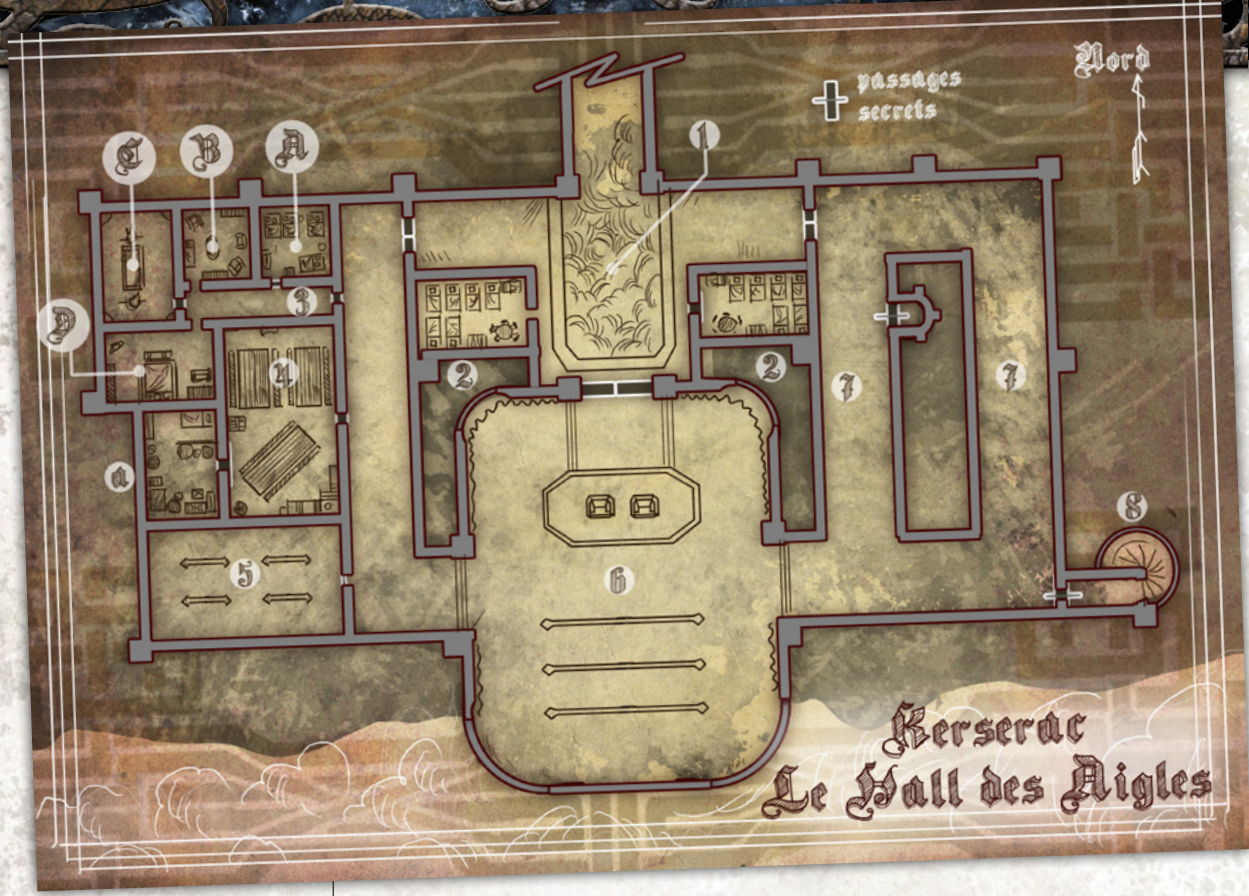
Morsure +10 **DM** 2d6+8+poison

Toile (L) : Sur un test d'attaque réussi (portée 5 m), l'araignée emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. La cible est *Immobilisée* (pas de déplacement et d12 à tous les tests). Se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un test de FOR difficulté 18.

Rapide : Un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Résistant : Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Poison mortel : Le poison inflige 8d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les DM au rythme de 2d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement (non cumulable).



environ 1 mètre du sol, il servait de judas pour observer qui venait. Il est situé beaucoup trop bas pour être utile aux géants, aussi cette porte reste à présent ouverte en permanence afin de laisser circuler les géants et le minerai.

Kerserac – Hall des Aigles (F3)

Le hall où sont installés les elfes noirs est situé à exactement six kilomètres de la cité. À mi-chemin du long couloir ténébreux qui court sous la montagne, les drows ont posté trois araignées en guise de sentinelles. Cette rencontre ne sera pas une surprise, car les personnages découvrent d'énormes toiles poisseuses presque un kilomètre avant l'attaque des vermines. Les araignées assaillent toutes les créatures à l'exception des drows.

Selon les critères drows, ces araignées constituent de magnifiques spécimens, une race assez rare, d'un très beau rouge soyeux, capable d'inoculer un venin particulièrement virulent. La prêtresse leur porte une grande affection. Si elles sont tuées, elle organisera immédiatement une grande battue dans Kerserac, et même dans la vallée, pour retrouver les coupables…

Le nid des araignées contient le cadavre d'un gobelours qui avait enfreint les consignes et avait été envoyé « *porter un message aux elfes* ».

1. Hall des seigneurs

Si les personnages disposent de lumière, l'arrivée dans le hall des aigles est à couper le souffle. Les nains se sont donné beaucoup de mal pour que l'on ait l'impression de se trouver au beau milieu des nuages, flottant au-

Guerrier elfe noir (12)

NC 3, *CO Fantasy* p.248.
Trésor : 3d6 pa, 1d6 po.

Guerrière sacrée (4)

NC 5, *CO Fantasy* p.248.
Trésor : 2d6 pa, 2d6 po.

dessus de terres inconnues. Cette mise en scène très réaliste est le fruit de la pose experte de mosaïques colorées au sol, sur les murs et jusqu'au plafond.

L'endroit est sombre et silencieux. **Deux elfes noirs** des salles de garde (salle 2) montent la garde près de l'entrée. Dès qu'ils détectent une présence, ils alertent leurs compagnons et ils tendent une embuscade.

2. Salle de garde

Ces deux pièces servent de poste de garde pour **cinq elfes noirs**. Leur rôle consiste à surveiller l'accès à la ville et à tuer toute personne étrangère qui en vient.

Chaque pièce est meublée sommairement avec six lits, une table avec des chaises, une commode contenant des effets personnels, un buffet contenant de la nourriture et quelques armes.

3. Quartier des femmes

Ces pièces servaient de réserve pour entreposer des présents à l'intention des aigles du Pic de Valme. Les drows ont brûlé toutes ces denrées dès leur arrivée.

Une guerrière sacrée se trouve généralement en faction devant la porte du couloir. Les mâles ne sont pas autorisés à emprunter sans autorisation le couloir qui dessert les pièces 3, 4 et 5.

A. Dortoir des guerrières sacrées (4)

Cette pièce est occupée par quatre lits. Généralement, **2 guerrières sacrées** sont présentes et une autre monte la garde devant la porte du couloir (voir 3). La dernière peut être à différents endroits (salle à manger, salle de torture, temple ou même en train d'entraîner et maltraiter quelques mâles).

Chacune d'elle possède un coffre fermé à clef, muni d'un piège à aiguille empoisonnée (Détecter SAG 20, désamorcer INT 10, poison 4d6 DM ou moitié, test de CON 15).

Coffre 1 : 115 pa, 25 po, *potion de clairvoyance* (ensorceleur), *potion de peau d'écorce* (druide, +5 DEF).

Coffre 2 : 75 pa, 18 po, *grande potion de soins modérés* (3 doses, prêtre).

Coffre 3 : 28 pa, 22 po, un saphir valeur 500 pa, *potion de furie du berserk* (barbare).

Coffre 4 : 62 pa, 10 po, 10 *carreaux +2 tueurs de vermine* (+2 attaque, +2d6 DM contre les insectes).

Toutes les potions possèdent une étiquette en elfe noir décrivant leur contenu. Si les guerrières ont le temps de se préparer pour une mission ou un combat important, il est probable qu'elles portent sur elles certains de ses objets (potions, carreaux) et qu'elles s'en servent contre les PJ.

B. Chambres des acolytes (2)

L'endroit n'est que faiblement éclairé par la lueur des braseros situés dans les coins de la pièce. Ils dégagent un étrange brouillard d'encens qui plane sur le sol jusqu'à hauteur de genou, sent très fort, mais n'est pas dangereux. Au centre de la pièce, une grande baignoire de cuivre remplie d'eau chaude émerge du brouillard. Non loin se dresse un buffet dans lequel sont rangés des onguents, des huiles corporelles, du savon et divers parfums (250 pa au total). Il n'est pas rare qu'une des prêtresses soit là en train de se délasser dans un bain.

Le mobilier comporte une table basse entourée de trois fauteuils moelleux et un petit bar contenant diverses boissons alcoolisées. Une patère supporte des robes cérémonielles noires et violettes brodées de fil d'argent en motifs de toiles d'araignée. Dans un coin, un lit pourvu de draps de soie noire sert de couche unique aux deux prêtresses.

C. Temple de Maëdra

La porte (Solidité 20, RD 10) de cette pièce a été peinte en noir et une araignée en argent a été fixée à la place de la poignée. Toute autre personne qu'un prêtre de Maëdra qui y touche subit immédia-

Julzébelle et Xavanée

Acolytes (2), NC 6. Trésor : 2d6 pa, 2d6+10 po. Mêmes caractéristique que les guerrières, mais elles attaquent à la masse-serpent et lancent des sorts de Toiles.

Toiles : La prêtresse de Maëdra fait apparaître d'épaisses toiles d'araignée qui bloquent ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

Masse-serpent : La masse serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque. Elle doit faire un test de CON difficulté 10 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes. La masse serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.



Melviria d'Al'artha

(NC 8, prêtresse elfe noir, *CO Fantasy* p.248. DEF 22, RD 4 (réduction des DM). Possibilité d'utiliser le sort de Toiles.). Ne lésinez pas sur la capacité *Injonction mortelle* : Melviria doit être un terrible adversaire.

Trésor : 25 po, 2 rubis de valeur 750 pa chacun, *bracelets de DEF 16 de défense supérieure*, *anneau de protection +2 d'action libre*, *scarabée de sagesse* (+2 au Mod. De SAG), dague +2

tement 6d6 DM d'empoisonnement. Un test de CON difficulté 15 permet de diviser les DM par deux.

Un énorme bloc de roche noire a été déposé au centre de la pièce. De part et d'autre, des braseros de bronze éclairent la scène d'une faible lueur rougeâtre. Sur le côté, une dague de pierre est posée sur un présentoir. Une urne noire est posée dans chaque coin de la pièce.

Chaque urne contient une **nuée d'araignées venimeuses** (4 nuées de NC 3, *CO Fantasy* p.265) qui attaque toute personne qui touche à l'autel, à la dague ou à une urne.

La dague de pierre est très maléfique. Toute personne autre qu'un prêtre de Maëdra qui la touche doit réussir un test de SAG difficulté 15 ou être maudite jusqu'à ce qu'un sort de *délivrance* (prêtre rang 3) lui soit administré. Tous les dés de la victime sont lancés deux fois et elle doit toujours choisir le moins avantageux. Darène peut soigner cette malédiction.

D. Chambre

C'est ici que réside **Melviria**, la prêtresse de plus haut rang et chef incontestée des drows. Un immense lit à baldaquin trône au centre. Les draps et Les rideaux sont en soie noire d'une beauté malsaine. Un coffre à vêtements est posé au pied du lit. Le mobilier se compose d'un secrétaire avec un large fauteuil, d'une bibliothèque murale et d'un mannequin à armure dont les formes généreuses ne laissent aucun doute sur le sexe de celle qui porte l'armure.

Le coffre à vêtements comporte un double fond où une bourse contenant huit diamants (1000 pa pièce) et un parchemin de prêtre (tous les sorts de la Voie des Soins) est cachée. Un des tiroirs du secrétaire dissimule un autre double fond dans lequel se trouvent une lettre écrite et une broche représentant une araignée d'argent, un signe de distinction chez les drows. La lettre écrite en drow est signée de la main de Meveldra, dirigeante des Al'artha.

Chère cousine.

En tant que Maîtresse des Al'artha, je tiens à vous féliciter. Votre dernière caravane est bien arrivée et les richesses qu'elle transportait ont d'ores et déjà été utilisées comme il se doit. Vous serez ravie d'apprendre que notre allié géant des collines, le Comte Nosra du Ponant a finalement cédé à nos avances et menace déjà l'Ouest de la Principauté. Selon mes prédictions, ce pays devrait tomber en nos mains lorsque la peste argentée sera déclenchée, c'est à dire dès que nous aurons capturé le sage qui a échappé à ce barde stupide. Je vous demande donc de doubler la cadence de production dans vos mines jusqu'à nouvel ordre. Nous avons besoin de ces richesses pour tenir les rois géants, mais aussi pour corrompre les nations humaines lorsque leur système monétaire sera exsangue. Je compte sur vous, n'économisez pas vos esclaves ! Vous savez que je n'aime pas être déçue. Soyez forte ! Soyez une Al'artha ! Puisse l'avenir vous être clément ou alors, que Maëdra vous accueille dans son étreinte mortelle.

Meveldra de la Haute Maison des Al'artha, Haute Prêtresse de Maëdra.

Ce document contient deux informations capitales pour les PJ qu'il est urgent de transmettre au Haut prêtre Nicolaï : la traîtrise du comté du Ponant d'une part et la « *peste argentée* » d'autre part. Ce dernier indice fait référence au complot de la fausse monnaie et à l'enlèvement d'Emarin...

4. Salle à manger

Cette vaste pièce sert de salle à manger et la cuisine se trouve plutôt dans le coin Sud-Est. Un trou percé dans le plafond de la salle permet une évacuation efficace de la fumée.

Chaque jour, aux heures des repas, la moitié des gardes est ici tandis que l'autre moitié reste en faction. Les mâles restent alignés debout pendant le repas des femmes, puis ils sont autorisés à manger ce qui reste, une fois que les guerrières sacrées et les prêtresses sont retournées dans leurs appartements.

A. Réserve et chambre

C'est ici que le cuistot réside et que les drows entreposent leurs aliments. Les goûts culinaires des elfes noirs sont toutefois très surprenants pour un habitant de la surface. Les étagères supportent de nombreuses variétés de champignons séchés ou en bocaux, mais surtout des insectes de toutes sortes et sous diverses formes : séchés, grillés, fumés ou confits dans des liquides étranges. Contre le mur Nord, plusieurs terrariums permettent d'élever des cafards, des larves et d'autres insectes vivants, un met de qualité réservé aux femelles.

On trouve aussi quelques aliments plus classiques, comme du pain et de la viande séchée, bien qu'une fois de plus, il n'est pas certain que le pain soit fait à base de farine, ni la viande celle d'une créature à sang chaud...

Le cuistot est un être vil et abject qui occupe aussi les fonctions d'inquisiteur et de tortionnaire. Manba est le chouchou de ces dames. À force de servilité et de cruauté, deux qualités reconnues pour un mâle, il a su se faire une place enviable. Tous les autres mâles le jalousent et le détestent.

Si Manba est surpris seul, il se jette aux pieds des PJ et les supplie de l'épargner dans un commun approximatif (il a mené de nombreux interrogatoires). Mais ce n'est que pour mieux les poignarder dans le dos dès qu'ils seront face à ses compatriotes ou à la moindre occasion valable.

5. Salle de torture

Une odeur de mort et de putréfaction émane de cette pièce qui comporte quatre grands perchoirs en pierre. C'est ici que les aigles blessés pouvaient se reposer avant de quitter la cité naine. Les drows ont trouvé que les perchoirs constituent des structures idéales pour attacher les prisonniers destinés à être torturés. Le fait que cette salle de convalescence soit devenue une salle de torture satisfait leur humour tordu.

Deux corps de nain sont attachés face à face, aux perchoirs les plus à l'Est. Ils portent d'abominables traces de sévices. L'individu le plus au Nord est mort depuis deux jours et c'est lui qui dégage l'odeur infecte qui sature la salle. Les drows ne vont pas tarder à le jeter pardessus la terrasse de la salle 6, mais ils répugnent à s'exposer à la lumière. Son vis-à-vis est inconscient et dans un état de faiblesse extrême (0 PV). Il s'agit de Durik Heaume-de-fer, un guerrier nain particulièrement coriace (NC 4), un esclave qui s'était révolté.

Dans le coin Nord-Est, une table comporte de nombreux outils, tandis que 4 caisses de métal sont entreposées le long du mur Ouest. Elles renferment des boîtes qui contiennent des insectes carnivores et des vers infâmes que les drows utilisent dans leurs séances de tortures en les insérant dans les plaies et les orifices de leurs victimes.

Si la caisse la plus à l'Ouest est ouverte, elle libère une **nuée de frelons** (NC 4, *CO Fantasy* p.265). La nuée se disperse d'elle-même après 5 tours de combat.

6. Salle des entrevues

Cette vaste pièce s'ouvre au Sud sur une terrasse couverte surplombant le vide. En face s'étend une vaste vallée au fond de laquelle on distingue très nettement le Pic de Valme. Le sol est à plus de 200 mètres en-dessous. Toute

Manba

NC 4, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +2* **CHA** +0

DEF 18 **PV** 36 **Init** 23

Dague +10 **DM** 1d4+2+poison

Arbalète légère (30 mètres) +10 **DM** 2d4+2+ poison

Poison violent : Lors de la première attaque réussie par l'assassin, la cible doit faire un test de CON difficulté 20 ou subir 4d6 DM et être *Affaiblie* pour le reste du combat. En cas de réussite, elle subit seulement la moitié des DM et elle n'est pas *Affaiblie*.
Attaque mortelle (L) : Une attaque similaire à l'attaque sournoise du voleur, qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute 4d6 aux DM. La créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Trésor : 28 pa, 32 po, 4 turquoises de 25 pa, *dague +2 d'attaque sournoise* (ajoute +2d6 aux DM des attaques exécutées dans les conditions d'une attaque sournoise. Alternativement, ajoute +1d6 aux DM de la capacité de voleur).

chute est mortelle et les drows se débarrassent ici des cadavres des prisonniers morts sous la torture.

Les murs de la pièce sont décorés d'une suite de tentures héraldiques chantant la lignée des rois nains du clan des Nordelem. Un test d'INT (Héraldique) difficulté 10 est nécessaire pour en comprendre le sens. Visiblement, le premier nain aurait fait quelque chose qui lui aurait valu le respect des aigles, ce respect s'étant ensuite étendu à ses descendants. Les tentures sont en trop mauvais état pour pouvoir en apprendre plus.

Au Nord de la pièce, deux trônes de pierre se dressent sur une estrade de pierres qui fait face au vide. Les décorations qui les ornaient ont été visiblement enlevées de force. Face à ces trônes imposants se dressent de lourds perchoirs en bronze. Celui qui fait directement face aux trônes est en soi une statue magnifiquement ouvragée, digne d'un roi ; en l'occurrence, celui des aigles de Valme.

Les drows évitent cet endroit, car ils détestent la lumière du jour.

7. Promenade

Tous les murs de cette promenade sont couverts de bas-reliefs formant une gigantesque fresque qui représente de magnifiques montagnes où les nains luttent pour survivre. On les voit affronter mille dangers : des hordes d'orques, des géants, des dragons, etc. Cet endroit retrace l'histoire du clan, même si les nains n'ont pas toujours été autant à leur avantage que la fresque voudrait bien le faire croire. Mais l'intérêt de cet endroit réside ailleurs. En effet, c'est ici même qu'est caché le fameux objet qui pourra permettre aux PJ d'aller jusqu'au pic de Valme.

A. Cachette

Un aigle qui fond sur sa proie est représenté à cet endroit précis de la fresque. Si on appuie sur sa tête et sa queue en même temps, un panneau secret s'ouvre à côté. La cachette contient une magnifique corne rehaussée de mithril et de pierres précieuses : la *Corne des Serres du monde*, symbole du pacte liant le peuple de Kerserac à celui des seigneurs des cimes.

Dès qu'elle voit l'objet, Darène sait de suite que c'est ce qu'elle est venue chercher. Elle s'en servira dès que possible (voir *Chapitre IV*) pour appeler les aigles.

8. Sortie secrète

Ce passage se trouve derrière un élément de la fresque qui représente une entrée de caverne. Celle-ci n'est autre que le passage en lui-même. Au bout d'un petit couloir, un escalier en colimaçon descend dans la roche jusqu'au niveau du sol de la vallée qui mène au pic de Valme. Là, il débouche dans une petite crevasse très discrète.

IV - Le Pic de Valme

Le pic de Valme est peuplé d'aigles géants que les nains de Kerserac nomment les seigneurs des cimes. Alors qu'il était jeune, un roi de Kerserac a sauvé la vie du roi des aigles, celui que l'on peut voir sur les tentures de la salle des entrevues. Ayant échappé à la mort, l'aigle donna une de ses plumes au jeune nain et lui fit comprendre que, quand il le désirerait, les aigles viendraient à son secours. Quelques années plus tard, alors que la vallée était assiégée par une importante armée d'orques, celui désormais devenu roi nain lança l'appel et les aigles géants sauvèrent les nains de la famine. Les aigles devinrent alors très populaires chez les nains et le hall des aigles fut construit en leur honneur. La *Corne des Serres du monde* fut créée par les prêtres nains quelque temps plus tard pour sceller l'alliance entre les deux peuples.

Traditionnellement, seule une poignée de dignitaires connaissent la cachette de la corne et Darène est de ceux-là. Si elle accepte d'appeler les aigles pour qu'ils aident les PJ (et son peuple), il est pour elle hors de question de céder la corne aux PJ. Il s'agit d'un artefact

sacré pour son clan et elle compte le conserver pour les générations futures.

Réveil de l'Einistar

Dès que le porteur de l'Einistar voit le pic de Valme, le gant se met à scintiller d'une lueur étrange et le porteur a l'impression très nette que l'objet «*est revenu à lui*». La nuit suivante, le porteur rêve d'aigles majestueux auxquels il parle et qui le mènent par-delà les cimes. Les PJ doivent rencontrer les aigles et les convaincre de les porter au-delà de l'horizon, car, le porteur en est sûr, les seigneurs des cimes savent où se dresse Anathazerïn.

Rencontre avec les aigles

Peu après que la C*orne des Serres du monde* ait été sonnée, une délégation de **douze aigles** géants (*CO Fantasy* p.235) se présente dans le hall pendant que d'innombrables oiseaux planent au-dessus de la ville. Parmi eux, un seul vient se poser, sur le perchoir le plus en avant des trônes (salle 6). C'est le roi des seigneurs des cimes, un oiseau magnifique au plumage noir et soyeux (NC 6, 2 rangs de boss). Il observe les PJ de ses yeux de feu, puis son regard s'arrête sur celui ou celle qui tient la corne. Il l'interroge alors par télépathie (seul le roi des aigles possède ce pouvoir) sur le motif de cet appel. Une conversation silencieuse s'engage alors entre l'oiseau et les PJ. Le roi des aigles est amical si les PJ le sont et le traitent comme une personne de haut rang.

De prime abord, le roi des aigles est d'accord pour aider les nains à fuir la vallée. S'il accepte d'aider les nains gracieusement, il faudra lui promettre des présents comme du coton, de la laine ou d'autres choses (à la discrétion du MJ) pour qu'il accepte de transporter les PJ vers cette ville qu'ils cherchent si ardemment. Lorsque le roi des aigles donne son accord, il précisera que celui-ci ne vaut que pour un voyage aller. Il ne tient pas à risquer la vie de ses aigles inutilement, car la ville que les PJ recherchent se trouve à deux jours de vol vers le Sud, dans une région très dangereuse.

Au moment de cette conversation, si les nains sont encore réduits en esclavage et le camp des prisonniers toujours en fonction, les PJ peuvent nouer une alliance avec le Roi des aigles pour les aider à combattre les géants et les ogres. De toute façon, le Roi des Aigles est très réticent à aider les PJ si les nains n'ont pas été libérés.

Épilogue

Avant de mettre les siens en sécurité, Darène fait tout son possible pour que Kerserac et ses richesses ne tombent pas entre des mains ennemies. Cela consiste à fermer et bloquer la lourde porte d'acier et les herses qui permettent d'accéder aux forges (K3), puis à faire ébouler la galerie qui y mène depuis la cité. Cela prend aux nains une semaine de travaux. Les portes de l'entrée principale (K1) sont fermées et tous les pièges mis en fonction, puis les mécanismes permettant de les désactiver sont faussés par les derniers nains avec les larmes aux yeux. Le silence et les ténèbres engloutissent la cité. Il faudra au moins une année pour rétablir un accès normal à Kerserac, mais les nains jurent de revenir avec une armée. Ensuite, tous quittent la cité par la terrasse des aigles.

Il faut une dizaine de jours aux aigles pour convoyer les nains et les autres réfugiés jusqu'à Piémont et revenir. Pendant les préparatifs et le voyage des nains, les personnages peuvent s'installer où bon leur semble et s'entraîner pour atteindre le niveau 12 (peut-être seulement 11 si la mission précédente n'avait pas été un franc succès).

Une fois arrivés à Piémont, les nains se rendent à Kaerimbor pour recruter leurs frères. Ils leur parlent de l'or entreposé dans les forges et une armée se met bientôt en route. Elle se joindra aux forces amassées à Salant pour reprendre Dorn. Chez les nains, la réputation des PJ est désormais faite. Ils sont considérés comme des héros.

Capacités épiques

Au niveau 12, chaque PJ obtient une capacité épique en plus des 2 points de capacité habituels (voir *CO Fantasy* p.156). Exceptionnellement, si un ou plusieurs PJ ne sont que de niveau 10 suite à la mission du pays de Dorn, accordez leur une capacité épique en passant au niveau 11. Le parcours particulier des PJ leur permet de choisir parmi les trois nouvelles capacités épiques suivantes si le joueur le souhaite. L'un des PJ peut aussi obtenir d'un des fils du Seigneur des cimes qu'il se mette à son service (Compagnon animal épique, aigle géant avec un rang de boss) s'il a réussi à nouer une relation de respect et d'amitié avec son roi de père.

Libérateur de Dorn : Le personnage obtient un bonus de +2 en attaque, en DEF et +2d6 aux DM contre les géants (ogres compris).

Libérateur de Kerserac : Le personnage obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM contre les géants (ogres compris), les drows et les insectes.

Libérateur d'Anathazerïn : Le personnage obtient un bonus de +2 en attaque et +2d6 aux DM contre les drows et les insectes et un bonus de +2 à tous les tests pour résister à leur poison.



Scénario 12
Les secrets d'Anathazerïn

Les portes d'argent viennent de s'ouvrir dans une intense lumière. « *Tu crois que…* », commence Urd avant que le nain ne lui coupe la parole. « *Tais-toi* », ordonne Kroril. Tous les regards convergent alors vers Thyleen. L'elfe s'avance doucement, comme si chaque pas durait un siècle. Elle est la première à pénétrer la Chambre des Anciens depuis plus de deux mille ans. Face à elle, le roi Drinizar Vent d'Etoile est là, debout, magnifique dans son cercueil de cristal, témoin de l'ultime sacrifice pour sauver les secrets de son peuple et les Terres d'Osgild. La druidesse ne peut retenir ses larmes.



Les secrets d'Anathazerïn

Anathazerïn

Scénario 12

En quelques mots...

La présentation de ce scénario se fait sous la forme d'une liste de lieux mais cet épisode comporte deux parties distinctes. D'abord une exploration classique d'Anathazerïn, mais dès que les personnages rencontrent l'archange, la mission devient une course contre la montre.

Les PJ auront moins de vingt-quatre heures pour entrer dans la Chambre des Anciens du Sanctuaire, récupérer l'Anneau des Rois, ouvrir la Porte de Lunédor et, enfin, fermer la source de magie d'Anathazerïn ! Ou sinon...

Fiche technique

TYPE • Mystère/Exploration contre-la-montre/ Révélations
PJ • 4 personnages de niveau 12
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ☆☆☆

Un peu de contexte

La cité d'Anathazerïn fut établie dans la vallée de Lunédor, une contrée pourtant éloignée de la forêt de Hautesylve et du reste du royaume des elfes, pour une raison très précise : le lieu abrite un point focal de magie d'une puissance telle que les elfes n'en avait jamais rencontrée. À cet endroit, un flot de magie suinte en permanence par une brèche dans les forces telluriques. Les elfes réussirent à le concentrer et le canaliser au centre d'un édifice baptisé la Porte de Lunédor.

Cette source de magie brute leur permit de réaliser des prodiges auparavant inconcevables. Ainsi, les magiciens elfes inventèrent de nouveaux sorts, créèrent des objets magiques extraordinaires (l'Einistar et l'Anneau des Rois), et leurs architectes réussirent à concevoir l'incroyable cité d'Anathazerïn et ses bâtiments improbables. Des réalisations aériennes et immenses, comme les forteresses aviaires qui défient les lois de la gravité, existaient bel et bien.

La naissance d'Anathazerïn fut le début d'une ère de pouvoir et de démesure pour les elfes. Elle éveilla aussi bien des jalousies, tant parmi leurs alliés que parmi leurs sombres frères ennemis. Dans les profondeurs, Maëdra, la nouvelle déesse des drows, ne supportait pas l'insolente réussite des elfes de la surface. La guerre embrasa le Mitan tout entier.

Si la grandeur d'Anathazerïn fut immense, sa chute fut épique.

Une fois la cité tombée aux mains des drows, tandis que Farendil escortait la reine Numahil au loin avec l'aide des grands aigles, les plus hauts dignitaires d'Anathazerïn se rassemblèrent dans la Chambre des Anciens, l'équivalent du grand temple pour les elfes. Là, protégés par la puissante magie du lieu, ils prièrent à l'unisson pendant que la cité agonisait. Ils n'imploraient pas le salut d'Anathazerïn, il était déjà trop tard, mais ils supplièrent les dieux d'abattre leurs ennemis afin de les empêcher d'accéder au pouvoir suprême : l'Anneau et la Porte de Lunédor.

Et de la Porte elle-même vint la réponse des dieux.

Le point focal, source de la magie d'Anathazerïn, enfla et grandit comme jamais aucun des archimages encore présents ne l'aurait cru concevable. Ces témoins privilégiés furent les premiers à disparaître dans l'explosion de lumière. Dans son expansion, la magie vitrifia le bâtiment désormais complètement cristallisé et parfaitement transparent...

Puis l'onde mortelle s'élargit à toute la cité, monstrueuse colonne de lumière visible à plusieurs centaines de kilomètres. Les derniers résistants elfes et hippogriffes, les drows et les géants disparurent dans la lumière sans laisser de trace. Seuls les corps des dix-huit pénitents agenouillés dans la Chambre des Anciens et le Roi Drinizar lui-même furent préservés. Lorsque la vague de lumière traversa le bâtiment, un écrin de cristal jaillit de l'Anneau des Rois et les emprisonna pour l'éternité tandis que leur âme rejoignait le royaume des dieux.

La lumière, tant honnie par les drows, empêcha les elfes des profondeurs tombés à Anathazerïn de trouver le repos. Les mâles, pour la plupart occupés à éliminer une dernière poche de résistance à la commanderie, se relevèrent dès la nuit suivante

sur les lieux même de leur mort. En revanche, la maléfique déesse Maëdra ne céda pas l'âme des femelles. La reine des araignées ne relâche jamais ce qu'elle a pris dans ses toiles…

La chute d'Anathazerïn marqua le point culminant de la guerre entre les drows et les elfes de la surface. Le moment où l'issue du conflit bascula pour les deux camps. Les pertes furent immenses de part et d'autre et la puissance des elfes en fut à jamais amoindrie. C'est ainsi qu'un jeune peuple, les humains, prit l'ascendant sur les terres d'Osguild. Certaines merveilles furent perdues pour toujours. Ce sont ces prodiges des temps anciens que les PJ vont pouvoir toucher du doigt…

L'Einistar

Le porteur de l'Einistar a déjà visité la cité dans ses rêves, et ce au cours de nombreuses nuits depuis qu'il est associé à l'artefact. Il connaît parfaitement la ville et, par conséquent, le MJ répondra à toutes les questions du joueur sur la localisation ou la fonction de tel ou tel bâtiment. Il peut même lui dessiner un plan si le joueur le souhaite.

Le PJ sait exactement où se situe la Chambre des Anciens et il sait que seul l'Einistar permet de l'ouvrir. Il a également connaissance du fait que, pour accéder à la Porte de Lunédor, il a besoin de huit clés qui étaient portées par les plus hauts dignitaires de la cité, tous aux côtés du Roi Drinizar dans la Chambre des Anciens lors de l'épisode final. Les clés sont donc elles aussi dans la Chambre des Anciens. Toutes sauf une, celle du Roi lui-même, car le guerrier chargé de la ramener de la commanderie n'est pas revenu avant que Farendil ne scelle les portes célestes (les portes de la Chambre des Anciens).

Afin d'étayer les connaissances du PJ, vous pouvez lire ou fournir au joueur le texte qui présente les dernières heures d'Anathazerïn, dans le chapitre d'introduction de la campagne (La chute d'Anathazerïn p.13).

En revanche, le personnage n'a aucune idée de l'état actuel de la cité. L'Anathazerïn dont se souvient l'Einistar est intacte. En particulier, dans les souvenirs du gant magique, la Porte de Lunédor n'était pas une structure translucide mais un bâtiment de pierre blanche et le Sanctuaire n'était pas en grande partie effondré.

Voyage

Le jour du départ, le roi des aigles géants vient en personne diriger l'expédition. Le roi se permet également de rappeler aux PJ que les aigles ne resteront pas avec eux au terme de leur voyage. Leur mission consiste uniquement à les amener à bon port, c'est-à-dire dans la vallée où il sait que se trouve la cité qu'ils cherchent. Le roi ne sait pas précisément où est la ville et il appartiendra aux PJ de la trouver eux-mêmes.

Déroulement : Dans les montagnes, l'altitude moyenne à laquelle volent les aigles est de 3500 mètres. L'air y est glacial et la vue imprenable. Pour un aigle, une journée de voyage représente deux périodes de vol de quatre heures de presque 80 kilomètres chacune. Cette distance est réduite à 50 km en montagne, car les hautes cimes empêchent les aigles de voler en ligne droite et les cols les obligent à monter à des altitudes épuisantes. Toutes les heures, les aigles font une pause pour que les PJ puissent se reposer. Il n'est pas facile de rester bien agrippé aux plumes du cou d'un aigle géant…

En fin d'après-midi, les oiseaux se posent sur une zone haut perchée et bien protégée des prédateurs. Peu de temps après, les aigles partent en chasse. Tous sont revenus avant

L'artefact invisible

L'Einistar possède une particularité que son porteur n'a sans doute jamais réalisé. Le gant et son porteur sont totalement invisibles aux sorts de divination (clairvoyance inclus). Ce pouvoir empêché quiconque de le retrouver jusque-là, tant les elfes que les drows. Et même les dieux… Cela explique l'attente patiente d'Aïdé, l'archange qui veille sur la Porte de Lunédor. Depuis deux mille cinq cents ans, il surveille les lieux, car il sait que, tôt ou tard, l'objet refera surface à Anathazerïn…

Les Hauts de Lunédor

Le terme 'Hauts de Lunédor' désigne la région de l'ancien royaume de Lunédor qui était directement sous la coupe de la famille royale. C'est en ces terres montagneuses que se trouve Anathazerïn, l'ancienne capitale du royaume. Les Hauts de Lunédor correspondent à une large vallée d'une vingtaine de kilomètres de long, cernée d'impressionnante falaises, au fond de laquelle un torrent alimente plusieurs lacs. Les nombreux affluents du torrent forment autant d'étroites vallées boisées qui regorgent de gibier et de cavernes où se terrent des prédateurs. Cette région est inhabitée et extrêmement sauvage. L'altitude moyenne des Hauts se situe aux alentours de deux milles mètres. Le climat y est frais en été et glacé en hiver.

la nuit, avec ou sans proie. Comme tous les oiseaux, les aigles dorment la nuit. Guidé par des prédateurs aux sens aiguisés, le voyage des PJ se déroule sans danger, à moins que vous n'ayez décidé de mettre sur leur chemin un clan de géants des nuages ou un dragon ! Vous ne devriez pas vous en priver. Un combat aérien contre un dragon, avec attaque en piqué, chutes possibles, souffles, est d'une intensité dramatique sans pareille.

Arrivée : Alors que les aigles approchent de la cité, les PJ ne distinguent qu'une magnifique vallée au bout de laquelle se dresse l'imposante montagne qu'ils ont déjà pu observer dans l'orbe du sanctuaire de Trenner (voir marge). Le porteur de l'Einistar, quant à lui, voit la ville comme elle est car il est totalement immunisé aux sorts d'illusion qui dissimulent Anathazerïn.

Toutefois, il lui sera impossible de convaincre les aigles de s'écraser contre les flancs abrupts de la montagne. Ils sentent d'ailleurs instinctivement la magie qui s'en dégage et refusent de s'en approcher trop près. Ils déposent donc les PJ à une distance raisonnable, probablement au point noté X sur le plan de la cité.

Protections

Si voler peut paraître le meilleur moyen de rallier la cité, il n'en est rien car de puissants enchantements protègent Anathazerïn. Toute créature volante doit réussir un test de SAG difficulté 15 contre une puissante suggestion qui l'incite à rebrousser chemin. Si le test est réussi, on ne voit pas pour autant la ville car celle-ci reste protégée par l'illusion qui fait apparaître une montagne à sa place. Ces protections magiques pouvaient jadis être franchies grâce à des mots de passe qui ont été oubliés depuis longtemps.

Anathazerïn - Généralités

En longeant la base de la falaise, les PJ peuvent trouver les restes d'un chemin à présent peu visible (SAG difficulté 15) qui monte, franchit un torrent juste au-dessus d'une cascade (test de FOR difficulté 10 pour ne pas être emporté par le courant), puis serpente vers l'Est jusqu'aux Portes d'Anathazerïn (A).

Ce chemin aurait disparu depuis longtemps si les trolls de la grotte (B) ne l'utilisaient régulièrement pour aller chasser dans la vallée. À chaque fois que les PJ empruntent ce parcours, lancez un d6. Sur un résultat de 1, les PJ croisent un groupe de 1d4 trolls.

État des bâtiments

La plupart des bâtiments d'Anathazerïn sont en très mauvais état et ne sont plus que des ruines couvertes de végétation (bâtiments dessinés au crayon sur la carte. On peut les fouiller encore et encore, il n'y a rien à en tirer à part peut-être une cheville foulée.

D'autres bâtisses sont un peu mieux préservées que les précédentes (contour noir, fond beige), mais elles

menacent toujours de s'effondrer. C'est le cas notamment des maisons nobles au pied de la grande forteresse aviaire ou du cirque (J).

Il existe aussi quelques bâtiments en état acceptable (contour brun, fond gris), c'est-à-dire qu'il est possible de s'y réfugier. Ces bâtiments ont gardé un peu de leur superbe, mais ils portent d'indéniables marques de délabrement. C'est le cas, notamment, des Tours de Sorcellerie (I), du Conclave des Mages (K) et de la grande bibliothèque (F).

Enfin, on trouve des bâtiments en très bon état (contour noir, fond noir). Quoique ayant subi le passage du temps, ils sont solides et salubres. C'est le cas des tours et des murs d'enceinte, des forteresses aviaires (A, D, E), des portes de la ville (G), de la Commanderie (H), de la Citadelle Royale (L) et d'une partie du Sanctuaire des rois (M). Pour terminer, la Porte de Lunédor (N) est un cas totalement à part. Ce bâtiment cristallisé est détaillé plus loin.

Les faubourgs

Le terme faubourg désigne tout le territoire protégé par les enchantements masquant la ville, mais hors des murailles. Cela comprend la Porte d'Anathazerïn et ses deux forteresses aviaires (A), la caverne des trolls (B), le lac et le quartier en ruine au-delà du pont.

Ce quartier de la ville présente peu d'intérêt. En effet, la plupart des bâtiments y sont en très mauvais état et les risques de rencontres avec les trolls importants. Tout intrus sur leur territoire est attaqué avec violence et finit en général en casse-croûte. Les drows le savent et évitent d'avoir affaire à ces brutes. Ils ont toutefois installés un avant-poste dans une ancienne auberge encore habitable (C).

Toutes les heures, il y a une chance sur 6 pour rencontrer 1d4 trolls dans cette partie de la ville.

Le quartier des étrangers

A l'époque de la splendeur d'Anathazerïn, le quartier des étrangers était un lieu très animé qui faisait à la fois office de marché et de zone de transit. Les caravanes en provenance de pays lointains venaient y livrer leurs merveilleuses marchandises et ses auberges étaient réputées bien au-delà des frontières de Lunédor.

Désormais, les entrepôts (au Nord) et les auberges (au Sud) sont en ruines. En revanche, une large avenue encadrée de chênes Feuilles-Argent plus que millénaires traverse le quartier comme au premier jour. À l'Ouest, avant de remonter vers la porte de l'arsenal, les personnages découvrent un magnifique parc d'arbres fruitiers. Le spectacle est splendide, car, quelle que soit la période de l'année, une partie des cerisiers, pommiers et autres pêchers sont en fleurs, tandis que l'autre se pare de fruits à maturité. Ces fruits ont des propriétés magiques et, une fois par jour, un personnage qui en consomme récupère 2d6 PV.

Toutefois, ces vestiges proposent un mélange de beauté et de danger, car un mal étrange et invisible rôde dans les ruines et jusqu'entre les arbres en fleurs... Une force élémentaire plus qu'une créature, quelque chose d'incompréhensible pour nos sens. Une entité venue d'un autre monde par la Porte de Lunédor lors de l'explosion issue du point focal.

Les drows ont nommé la créature par un terme qui pourrait se traduire par Chaose (mélange de Chose et Chaos). Ils ont déjà perdu suffisamment des leurs dans ce quartier pour ne plus s'y risquer. En revanche, les lames-en-peines, naturellement silencieuses, n'hésitent pas à s'y aventurer.

Le mal qui rôde : La chose est sensible au moindre bruit et elle attaque

Les gadgets de Grabuge

La nature même de la magie qui imprègne la cité bouleverse le fonctionnement des artefacts fournis par Grabuge. Le **bracelet de communication** ne permet plus de joindre Grabuge dès que les personnages franchissent le périmètre d'illusion qui cache la cité. Ce voile a pour fonction d'empêcher la localisation de la cité et le bracelet ne peut plus entrer en contact avec celui détenu par le gnome.

Le **trou portable** souffre également d'un problème. La présence de la faille dimensionnelle toute proche (le point focal de la Porte de Lunédor) perturbe l'espace créé par l'objet et il a tendance à se refermer de lui-même. Pour chaque heure passée dans le trou, lancer un d6, sur un résultat de 1, l'espace se referme et expulse les PJ à l'extérieur en leur infligeant 2d6 DM. Lorsqu'il est à moins de cinquante mètres de la Porte de Lunédor, l'objet commence même à surchauffer (Voir p.400) et il ne peut plus du tout être utilisé. L'explication de ce phénomène étrange sera donnée dans le volet final de la campagne.


E
M
L
G
N
K
F
G
I
G
J
H
G
G
X



Anathazerïn

A. Porte d'Anathazerïn
B. Caverne des trolls
C. Ancienne auberge
D. Grande forteresse aviaire
E. Poste d'observation
F. Grande bibliothèque
G. Porte et muraille
H. Commanderie
I. Tours de sorcellerie
J. Cirque
K. Conclave des mages
L. Citadelle royale
M. Sanctuaire des rois
N. Porte de Lunédor



N

Ambiance

Un silence de mort plane sur Anathazerïn. Pas un animal, pas un oiseau, pas un souffle de vent. Contrairement à ce qu'on pourrait supposer après l'assaut terrible des drows et des géants, aucun corps, aucun ossement ne jonche les rues de la cité. Seuls les gravats témoignent de la violence des combats et du passage du temps.
Partout, des arbres magnifiques aux ramures millénaires abritent de leur ombre protectrice les ruines d'antiques maisons. Les murs brisés offrent encore au regard la grâce incomparable d'une voûte ou d'une colonne travaillée avec un talent oublié.
Les bâtiments les plus remarquables n'ont rien perdu de leur superbe, les murailles vertigineuses, les tours aux formes de fleurs défient encore et toujours les lois de la gravité, leurs arches suspendues dans l'air, comme figées dans l'espace et le temps.
Il se dégage de la cité une poésie sinistre, une ambiance de sublime nostalgie, de grandeur perdue et de regrets éternels.

avec violence toute créature dont elle surprend les pas. Si les PJ ne prennent pas de précaution particulière, cela arrivera lorsqu'ils approchent du verger, ou même plus tôt, s'ils sont bruyants. S'ils essayent de passer en toute discrétion, il leur faut chacun réussir un test de DEX difficulté 15 pour ne pas éveiller la créature.

Lorsque la Chaose entend les PJ, elle s'éveille dans les ruines en émettant un son discordant et puissant, une sorte de mélange entre un barrissement monumental et une corne de brume métallique. Dès lors, la créature se met en chasse. Elle se déplace en direction des PJ de 40 mètres par tour à moins que ceux-ci restent parfaitement immobiles et silencieux. Dans ce cas, lancer 1d6 : sur un résultat de 1-2 elle continue à s'approcher, sur 3-4 elle reste sur place et, sur 5-6 elle s'éloigne. Si la créature n'a pas à nouveau repéré les PJ au bout de trois tours, elle cesse de se manifester. Jusqu'au prochain bruit un peu important...

Lorsque la créature se déplace, les PJ peuvent aisément localiser la direction d'où elle vient, car elle émet le même son discordant à intervalles réguliers et l'accompagne de la projection d'une colonne de gravats et de blocs de pierres. Une colonne suffisamment haute (une dizaine de mètres) pour être observée de loin et se faire une idée de la puissance de la créature.

Une fois au contact des PJ, la Chaose se manifeste sous la forme d'une énorme silhouette invisible. On ne perçoit sa présence que parce qu'elle altère légèrement la couleur de la lumière autour d'elle et par ses projections intermittentes de pierres et de gravats.

La Chaose est un monstre puissant et terrible, mais elle possède deux points faibles.

Elle n'existe pas totalement sur ce plan d'existence et, si les PJ ne la voient pas, la réciproque est vraie. La Chaose ne peut qu'entendre les PJ, pas les voir. Donc, s'ils sont totalement immobiles et silencieux, elle ne peut pas les repérer. Malheureusement, elle a l'ouïe très fine (retenir sa respiration nécessite un test de CON difficulté 15 à chaque tour !).

L'Einistar possède une magie qui peut la contraindre. Il suffit au porteur de présenter sa main ouverte face à elle (action limitée) pour qu'elle stoppe toute action pour un tour. Dès lors, le porteur de l'Einistar peut entamer un duel de volonté. À chaque tour, pendant 3 tours, il doit réussir un test de SAG difficulté 15.

- S'il ne réussit aucun test, la créature attaque de plus belle.

- S'il réussit un seul test, elle n'attaque plus le porteur de l'Einistar, mais ses camarades ne sont pas protégés. Le porteur peut tenir la

Climat

Dans la cité, la température est étonnamment douce. Malgré l'altitude (environ 2 500 mètres), il n'y fait jamais froid (au minimum 10°C), même au cœur de l'hiver. Cette douceur est due à l'action de la magie de la porte de Lunédor. Lorsque la source du pouvoir sera fermée, la nature reprendra ses droits et les arbres millénaires dépériront, puis mourront l'hiver suivant. Ce sera là la véritable fin de la cité et de ses outrages...

Chaose en respect pendant 1d6 tours supplémentaires avant qu'elle ne les attaque à nouveau.

- S'il réussit deux tests, elle se calme et repart comme elle était venue.

- S'il réussit les trois tests, il peut la contrôler et la faire obéir. Avertissez le joueur qu'il pourra lui demander de combattre pour lui une fois durant l'aventure pendant une durée de 1d6 heures.

Si la créature est attaquée pendant le duel psychique, la difficulté du test de SAG passe à 20.

Détection de l'invisible : Même un sort de détection de l'invisible ne permet pas de déterminer l'apparence de la Chaose. Au mieux le personnage saisit une forme incertaine aux couleurs arc-en-ciel toujours changeantes (et il gagne un bonus de +5 en attaque).

L'arsenal

Nommé ainsi car la plupart de ses habitants étaient des chevaliers, des guerriers et des hommes d'armes, le quartier central de la ville fut le siège de combats si terribles que la plupart des bâtiments ont été rasés. Ceux qui subsistent (au Sud) sont en très mauvais état.

L'arsenal est dominé par une imposante structure érigée sur un promontoire naturel, la Commanderie de Lunédor (H). Pendant l'assaut sur la ville, les étages supérieurs de la bâtisse se sont effondrés, mais les étages inférieurs sont encore très solides.

De jour comme de nuit, l'arsenal reste quasiment désert. Les créatures de la ville savent très bien qu'il ne fait pas bon traîner dans les parages, car les lames-en-peine qui ont trouvé refuge dans la Commanderie (H) tuent sans discernement tous ceux qu'elles rencontrent.

Quatre portes (G) conduisent vers la haute ville tandis qu'une seule permet d'y accéder (quartier des étrangers). La nuit, il y a une chance sur deux pour que chaque porte soit gardée par **deux Lames-en-peine** (Voir H).

Il n'est pas rare qu'une tête de drow, toujours celle d'une femme, soit plantée sur une pique bien en évidence en plein milieu du passage près d'une porte. Les drows ont pour ordre de détruire ces trophées macabres lorsqu'ils peuvent en récupérer un sans risque.

La haute ville

Ce terme désigne le vaste quartier qui se trouve au-delà de l'arsenal, dominé à l'Est par la grande forteresse aviaire (D) et à l'Ouest par l'imposante, mais élégante silhouette de la citadelle (L).

Les bâtiments de la partie orientale de la haute ville sont les mieux préservés. On y trouve divers halls de guildes, notamment le Conclave des mages (K) et la Grande bibliothèque (F). Cette partie était originellement habitée par les elfes les plus aisés du royaume de Lunédor.

La porte (G) la plus à l'Est du quartier est en réalité une simple poterne qui s'ouvre sur un escalier raide taillé à même la falaise. Il mène à un petit quai de pierre sur le lac. Les elfes les plus aisés aimaient venir en cet endroit pour pratiquer le canotage. La falaise s'enfonce à pic dans les eaux turquoises du lac et il n'est pas possible d'accéder au ponton depuis les faubourgs.

La partie Ouest du quartier était plus populaire. On y trouvait de nombreuses boutiques et artisans. Les bâtiments de ce secteur sont en très mauvais état, comme par exemple les Tours de Sorcellerie (I) et le Cirque (J).

Le bâtiment le plus remarquable de la cité se situe au milieu de la haute ville, il s'agit de la Porte de Lunédor (N). Autrefois de pierre blanche, l'édi-

Chaose

NC 11, créature non-vivante

FOR +9 **DEX** +3* **CON** +9
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 26 **PV** 140 **Init** 16

Colonne de pierres +19
DM 3d6+11

Extra-dimensionnelle : La Chaose réduit tous les DM subis de 10 points, les DM des armes magiques et des sorts sont seulement réduits de 5 points. L'Einistar inflige des DM normaux à la créature.

Saisir et broyer : Lorsque la Chaose réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle soulève sa proie gesticulante et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire (avec un test d'attaque à +5). Si la FOR de la cible est inférieure à la sienne, la victime est ensuite projetée à 2d6 mètres et elle subit 2d6 DM supplémentaires.

fice est à présent translucide, comme taillé dans un bloc de cristal. La nuit, il émet une légère luminosité dorée qui donne à l'édifice une beauté irréelle.

La haute ville n'est dominée par aucune faction, mais l'instinct de territorialité exacerbé des béhirs du cirque en fait des ennemis probables.

Le trou portable : Lorsque le porteur du bouclier de Grabuge s'approche à moins d'une centaine de mètres de la Porte de Lunédor, l'artéfact se met à chauffer légèrement. Si le trou portable est utilisé à cet endroit, les chances d'être éjecté passent à 1 sur 2 à chaque heure d'utilisation (1-3 sur le d6) et la chaleur dans l'espace extra-dimensionnel devient vite insupportable. À moins de cinquante mètre, l'artéfact ne fonctionne plus du tout et il devient particulièrement chaud.

La citadelle

Cette partie de la cité comprend la citadelle proprement dite (L) et le Sanctuaire des rois (M), terme du périple des PJ. Ces bâtiments sont délabrés, mais encore solides. Aucun plan de la citadelle n'est fourni. Il appartient au MJ de le développer s'il en éprouve le besoin, mais une description globale de la visite devrait suffire si les PJ insistent pour explorer les lieux (Voir L). Cette partie de la ville est sous la coupe des drows installés dans le sanctuaire.

Lieux remarquables

A. Porte d'Anathazerïn

Il s'agit de la porte imaginaire qu'il faut franchir pour réussir à pénétrer les illusions qui protègent la ville et voir la réalité. Lorsqu'une créature passe entre les deux pics qui l'encadrent, elle a l'impression que la réalité change.

La première fois que les PJ entrent dans la cité, lisez-leur ou paraphrasez le texte suivant :

« Cela fait déjà plusieurs heures que [Nom du porteur de l'Einistar] vous guide d'un pas assuré, toujours plus haut sur les pentes escarpées de la montagne. Vous avez contourné la falaise principale par la droite et, à présent, votre groupe s'engage entre deux pics abrupts. Hélas, au-delà de l'étroit passage, la montagne monumentale se dresse à la verticale, immense royaume de neige et de glace balayé par les vents. C'est un cul de sac.

Pourtant, un pas de plus et votre vision se trouble. La montagne devient translucide. Une autre image s'impose progressivement à votre regard. Encore un pas et le voile se déchire, comme si vous étiez brusquement sortis du brouillard. La splendeur d'Anathazerïn est enfin révélée devant vos yeux émerveillés.

La cité s'élève sur le flanc de la montagne, tel un joyau enserré par une succession de remparts d'argent. La vision est hallucinante et défie l'imagination. Il s'agit assurément de la chose la plus incroyable que vous ayez jamais vue. D'imposantes murailles blanches décorées d'arabesque vous dominent de toute leur hauteur. Les portes de la ville sont situées à votre gauche, au sommet d'une courte montée qui traverse des faubourgs en ruine.

Ça et là, quelques bâtiments élèvent encore leurs silhouettes gracieuses et vertigineuses au-dessus des murailles. Au premier plan, sur votre gauche, les ruines d'une forteresse se dressent sur un promontoire rocheux. Un peu plus haut, en retrait, une étonnante flèche de cristal pur s'élance vers le ciel. Derrière elle, une imposante citadelle blanche s'accroche toujours plus haut sur le flanc du colosse de pierre auquel la cité est adossée.

Frères ennemis

Après une première rencontre sanglante avec une patrouille de lames-en-peine, les PJ partiront sans doute du principe que les revenants sont des ennemis parmi d'autres. Donnez-leur une chance de nuancer leur opinion un peu plus tard : arrangez-vous pour qu'ils soient témoins d'un combat impitoyable entre des drows vivants et leurs doubles translucides. Insistez sur la joie cruelle que prennent ces derniers à encercler, tourmenter, puis tuer la guerrière sacrée qui menait la patrouille.
Les drows mâles tués par les lames-en-peines se relèvent dès la nuit suivante pour venir grossir les rangs des troupes du général Xavor... C'est pourquoi les drows ont pour ordre d'éviter les lames-en-peine plutôt que de les combattre.

Les édifices les plus remarquables sont sans conteste les tours vertigineuses dont les silhouettes effilées et élégantes se terminent par d'étonnantes plates-formes aériennes, telles les pétales d'un lotus en fleur. La plus massive et complexe se situe plus haut sur votre droite, véritable bouquet de fleurs et d'arches en suspensions, mais d'autres plus simples s'accrochent aux ailes de la citadelle. Une fleur solitaire pousse à même le sommet de la montagne.

En vous retournant, vous constatez que l'illusion qui protège la cité est invisible une fois le voile franchi. Vous découvrez aussi avec surprise que chacun des pics jumeaux que vous venez de dépasser est couronné par une de ces tours florales dont les proportions défient les lois de la gravité.

Derrière-vous, le porteur de l'Einistar prononce d'une voix étrange qui n'est pas vraiment la sienne : « La Porte d'Anathazerïn, bienvenue dans ma cité. »

B. La caverne des trolls

Cette caverne (B) est située à l'extérieur de la ville, au Nord-Est des faubourgs. Son unique entrée à flanc de falaise donne dans un petit bois où les trolls ont laissé de très nombreuses traces.

Les trolls se révèlent être de très mauvais voisins. Ils règnent sans partage sur les faubourgs, qu'ils considèrent comme leur territoire. Toute créature qui s'aventure dans cette partie de la ville risque fort de constituer le met principal de leur futur repas. La seule façon de neutraliser la menace permanente que représentent ces géants est de les traquer jusque dans leur tanière.

L'antre des trolls est une vaste caverne qui communique avec quelques salles latérales. Toute la tribu vit dans ces quelques grottes. Elle se compose de 12 adultes (pas de différence de sexe) et 3 jeunes (30 PV, -2 attaque et DM).

Le chef est un troll avec un rang de boss supplémentaire (*CO Fantasy* p.274, +2 att, DM, DEF, +20 PV). Derrière son trône de pierre, en guise de décoration, deux grandes lances de chevaucheur de griffon sont suspendues au mur et un heaume est posé dessus. Il s'agit de deux *lances de cavalerie +2* (*CO Fantasy* p.163) et d'un *casque +1 en DEF* qui permet, une fois par combat, de diviser par 2 les DM d'une attaque subie par le personnage.

Trésor : 200 po, environ 1 000 pa, des pierres précieuses et des bijoux pour une valeur totale de 1 200 pa.

C. Ancienne auberge

Cette vaste bâtisse est un ancien relais qui pouvait abriter de nombreux marchands. Elle fut construite par des nains, pour des nains. Bien que moins gracieux, le bâtiment a mieux résisté aux affres du temps que les autres édifices des faubourgs. Les drows ne s'y sont pas trompés et ils en ont fait un poste de guet avancé et une sorte d'ambassade auprès des trolls.

L'auberge abrite habituellement **4 mâles et une guerrière sacrée** (*CO Fantasy* p.248). Un elfe noir monte la garde en permanence depuis l'intérieur du bâtiment, bien qu'il ne soit pas très attentif. De nuit, si les PJ sont discrets il suffit de réussir un test de SAG (discrétion difficulté 10) pour réussir à passer sans se faire repérer. De jour, la sentinelle est éblouie par la lumière et la difficulté baisse à 5.

Si les PJ sont repérés, les drows ne les attaquent pas, mais ils envoient un des leurs par le tunnel de la cave (voir plus loin) prévenir leur chef au Sanctuaire du roi (M). Il lui faut dix minutes pour faire le trajet et autant pour revenir avec 4 drows et une guerrière sacrée de plus. Là, selon

Comment jouer l'attaque de la commanderie ?

Le problème se pose souvent quand les PJ explorent un « *donjon* ». Faut-il jouer les monstres « *salle par salle* » ? Ou, au contraire, considérer que, lorsque les PJ sont découverts, toutes les forces en présence (13 lames-en-peine, plus Xavor et Sael) débarquent pour faire la peau aux intrus ?

Notre recommandation ? À moins que les PJ ne se donnent un mal de chien pour évoluer le plus discrètement possible, il est plus réaliste et plus intéressant de jouer le plus « *intelligemment* » possible les lames-en-peine, c'est-à-dire comme une force unique sur le pied de guerre. Dans ce cas de figure, il existe plusieurs façons de mener vos monstres de façon à ne pas encercler vos PJ sans leur laisser la moindre chance, ce qui n'a aucun intérêt. Si vos PJ ne sont pas assez expérimentés pour mettre en place la technique de « *l'entonnoir* » (ou du « *bouchon merdeux* », c'est selon), qui consiste à sécuriser une petite pièce et à se battre sur le pas d'une porte pour appréhender leurs ennemis les uns après les autres, vous pouvez envoyer vos monstres par vagues successives selon le timing qui vous paraît le plus dramatique. Ce genre de « *baston-marathon* » jusqu'au bout de l'épuisement laisse souvent des souvenirs mémorables. Assurez-vous aussi que vos PJ disposent de quelques ressources (des soins notamment) qui leur permettent d'enchaîner les combats.

la situation et la position des PJ, les drows pourront tenter de leur tendre une embuscade, surtout s'il fait nuit.À la cave, les PJ peuvent trouver un tunnel étroit qui s'enfonce sous terre. Au bout de 500 mètres, il débouche dans une autre galerie plus vaste. Si les PJ remontent cette dernière, ils arrivent sous le Sanctuaire du roi, au niveau des herses qui empêchent d'entrer dans les cavernes des drows (35). S'ils continent à arpenter ce tunnel, les PJ s'enfoncent toujours plus loin sous terre vers un avant-poste drow situé à une trentaine de kilomètres.

D et E. Les forteresses aviaires

Les elfes utilisaient de nombreuses créatures volantes pour les transports civils (griffons, pégases, etc.), ce qui explique qu'ils aient pu installer leur capitale en un lieu aussi éloigné de la forêt de Hautesylve. Les principales forces militaires d'Anathazerïn étaient également de nature aérienne.

Les forteresses aviaires sont au nombre de huit, elles servaient de cantonnement à ces unités d'élite. Deux flanquent la porte d'Anathazerïn (A), une autre domine la montagne (E), quatre sont attenantes à la citadelle royale (L) et, enfin, la grande forteresse aviaire (D) faisait office de quartier général des troupes aériennes du royaume.

De l'extérieur, les forteresses ressemblent à des fleurs épanouies dont les pétales ouverts sont les plates-formes d'atterrissage. Elles culminent à une hauteur inconcevable pour les architectes d'aujourd'hui (plus de 60 m), gracieuses et rehaussées ça et là de saillies faisant penser à des feuilles ou à des épines. Trois des forteresses se dressent comme des fleurs jaillissant de terre (A et E) alors que d'autres possèdent des arches de pierre, comme celles de la citadelle (L), ou encore s'épanouissent en bouquet, telle la grande forteresse (D).

L'entrée se trouve vers le sommet de la forteresse. On y accède par les airs en atterrissant sur les plates-formes aménagées à cet effet. Le haut de la forteresse est occupé par les stalles des hippogriffes, parfois sur plusieurs niveaux et divers postes de garde. Aux étages inférieurs, on trouve les quartiers des cavaliers et des logements plus ou moins luxueux. Enfin, les étages les plus proches du sol servaient de salles d'armes et parfois de prisons. Les forteresses sont encore en bon état, quoique l'usure du temps y soit nettement visible.

Si les personnages fouillent une forteresse et qu'un trésor est débusqué, vous pouvez considérer qu'il s'agit d'une paire de *bottes de chute ralentie* (rang 2 de magicien, trois fois par jour). Ce type de bottes était souvent porté par les chevaucheurs de griffons.

F. Grande bibliothèque

Le bâtiment est un immense hall, couvert d'une somptueuse verrière composée d'une myriade de rosaces colorées. Située à plus de huit mètres de hauteur, cette voûte transparente d'une beauté éthérée est très certainement enchantée, car nul pilier ne soutient la structure et elle est encore en parfait état.

Il en va tout autrement du contenu et du mobilier de la bibliothèque. Une fois les grandes portes de bois sculptées ouvertes avec peine (test de FOR difficulté 15), les PJ découvrent des monceaux d'étagères et de livres réduits à l'état de débris inutiles. Les drows ont déjà pillé les ouvrages importants et ils ont réduit le reste en lambeaux. S'ils n'ont pas mis le feu aux ouvrages, ce n'est pas faute d'avoir essayé, c'est uniquement parce qu'un puissant enchantement empêche tout

feu de prendre en ce lieu. Même un sort de feu (Flèche enflammée, boule de feu) ou un objet magique ne peut produire la moindre flamme.

Quelques hordes de rats affamés et agressifs ont établi leur repaire dans la bibliothèque. Si les PJ y traînent un peu trop, ils n'hésiteront pas à les attaquer (5 nuées de rat, *CO Fantasy* p.265).

J. Muraille et portes

La muraille d'Anathazerïn mesure en moyenne douze mètres de hauteur. Elle est constituée d'une pierre blanche sculptée d'arabesques rondes qui ne présentent aucune prise pour l'escalade. Elle conjugue ainsi des vertus défensives et esthétiques.

Les tours qui jalonnent le chemin de ronde comportent cinq étages, trois sous la muraille et deux au-dessus, pour un total de vingt mètres de hauteur. Le rez-de-chaussée servait de lieu de vie pour les gardes et le premier étage de dortoir. Le niveau intermédiaire est occupé par une poste de garde qui communique avec le chemin de ronde. L'étage supérieur abrite un second dortoir, habituellement vide, mais utilisé en temps de guerre. Enfin, le dernier étage servait d'armurerie et de réserve de nourriture. Le sommet de la tour comporte une aire dégagée pour permettre à un griffon de s'y poser sans encombre.

Les portes des tours et celles de la ville ont toutes été défoncées par les coups de boutoir des géants. Elles gisent au sol, fracassées par une force monstrueuse.

K. Commanderie

Depuis la chute d'Anathazerïn, la commanderie de Lunédor est devenue le quartier général d'une importante bande de lames-en-peine (voir marge page suivante).

Dirigées par le général Xavor Zolledin, ces créatures contrôlent tout le quartier de l'Arsenal. Elles représentent le plus grand danger que drows et PJ ont à craindre. Le général est épaulé dans sa tâche par le commandant Sael Tanderi, chargé d'organiser les patrouilles des lames-en-peine en dehors de la commanderie.

Durant la journée, toutes les lames-en-peine restent dans la commanderie où elles planifient leurs futures actions, mais, parfois, certaines sont assignées à la garde des portes du quartier pour d'obscures raisons. La nuit, en revanche, les lames-en-peine sont beaucoup plus actives et elles patrouillent l'arsenal (1-4 sur un d6 de rencontrer une patrouille à chaque heure) et, plus rarement, le reste de la cité (1 sur un d6 chaque nuit dans la haute ville ou le quartier des étrangers).

Si les PJ entrent en contact avec les lames-en-peine, la confrontation est inévitable. En effet, les revenants détestent les vivants, plus particulièrement les femelles. Ils représentent ainsi un terrible danger pour les PJ. Malgré cela, le prince Xavor et son second pourraient être une source d'informations, car ils étaient présents lors de l'attaque de la ville. Ils savent dans quelles circonstances la bataille s'est terminée et que les drows rôdent toujours dans la ville à la recherche du Roi Drinizar.

1. Portes d'entrée

Ces imposantes portes de chêne millénaire, hautes de cinq mètres, pendent sur leurs gonds arrachés, légèrement entrouvertes. Toute personne qui les franchit doit réussir un test de DEX difficulté 10 pour ne pas les faire s'affaisser un peu plus. Si ce test est raté, les portes émettent un bruit assez important pour que les lames-en-peine de garde viennent voir de quoi il s'agit. Contrairement aux apparences, elles sont encore solidement attachées au bâtiment et elles ne tomberont pas.

Xavor Zolledin

NC 9, créature non-vivante

FOR +0 **DEX** +2* **CON** +5
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 20 **PV** 69 **Init** 15

Épée courte (2 attaques) +10 **DM** 1d8+6

Capitaine (Voie du chef d'armée, rang 2)
Voie du champion rang 3

Sael Tanderi

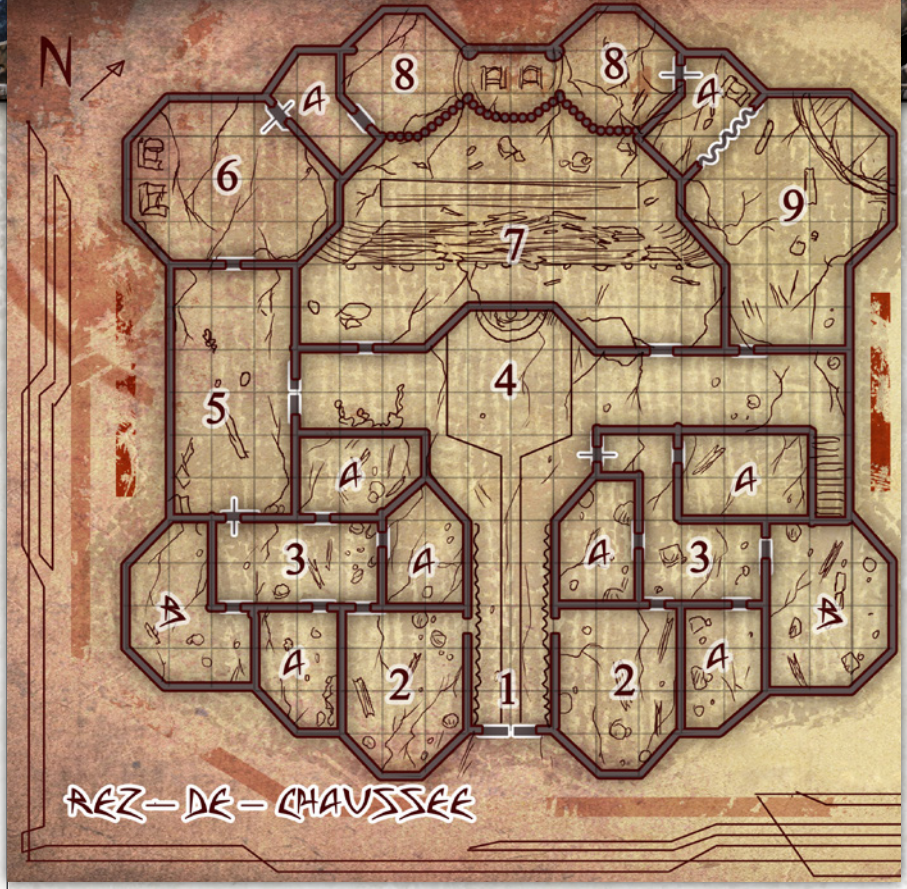
NC 6, créature non-vivante

FOR +0 **DEX** +2* **CON** +5
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 18 **PV** 49 **Init** 15

Épée courte (2 attaques) +8 **DM** 1d8+4

Sergent (Voie du chef d'armée, rang 1)



Lame-en-peine

La terrible magie qui a terrassé les drows au cours de la grande bataille ne les a pas seulement détruits, elle a aussi empêché leur âme de quitter les lieux. Ainsi, les guerriers qui ont assailli la cité n'ont jamais trouvé le repos et ils continuent à hanter ses rues et ses bâtiments, fous de haine contre toute forme de vie. Toutes les lames-en-peines sont des mâles, car les âmes des prêtresses de Maëdra et de ses guerrières sacrées sont promises de longue date à l'appétit dévorant de la cruelle déesse ! Sans se douter que le destin de leurs sœurs tyranniques n'a guère été enviable au leur, les revenants en ont pourtant conçu une terrible rancœur. Ils mènent donc une violente vendetta contre les suivantes de la reine des insectes, les drows femelles encore dans la cité.

Cet état de fait ne fait pas des lames-en-peines des alliés des PJ, loin de là. D'ailleurs, leur rancœur s'étend à toutes les femelles, sans considération de race. Toutefois, il est possible pour un mâle de négocier ou d'acheter des informations contre quelques têtes de femelles drows offertes en offrande

Le couloir d'entrée est sombre et décoré de lambeaux de tentures et de bas-reliefs. Malheureusement, ceux-ci ont tellement souffert qu'ils sont désormais informes et méconnaissables.

2. Gardes

Ces deux grandes pièces nues sont constamment occupées par **une lame-en-peine**, une de chaque côté. Elles attaquent sans sommation.

3. Quartier des gardes

Les quartiers des gardes de la commanderie comportent une pièce centrale, trois chambres (A) plus celle du chef (B). Toutes ces pièces sont vides, sauf les salles centrales où **trois lames-en-peine** font mine de tuer le temps en jouant à des jeux de hasard.

4. Hall des chevaliers

Sur le mur Nord-Est de ce hall se dresse une statue méconnaissable. Partout ailleurs, les murs sont couverts de niches contenant des restes de statues de chevaliers célèbres issus de l'ordre de Lunédor.

5. Promenade

Cette vaste pièce servait de salle d'attente et de promenade pour les chevaliers attendant d'être reçus par le roi et la reine dans la salle d'audience attenante.

6. Salle d'attente

Deux trônes de pierre finement ouvragés se dressent contre le mur Nord-Est de la pièce. Le roi et la reine y tenaient des audiences particulières pour les chevaliers de Lunédor.



Le passage secret dans le mur Est donne dans une pièce (8A) où les souverains pouvaient se préparer avant de présider les séances du Haut Conseil des Chevaliers depuis le balcon (8).

7. Salle du conseil

Des gradins font face à un balcon où se dressent deux trônes (8). L'Est de la pièce est plus bas de 4 m que l'Ouest. Les sièges qui occupaient les gradins ne sont plus que débris et l'endroit est désert.

8. Loges royales

Du haut de ces deux loges, le roi et la reine, accompagnés de leurs plus proches conseillers, présidaient les séances du Haut Conseil des Chevaliers de Lunédor.

9. Taverne

Cette partie de la commanderie était une taverne réservée aux chevaliers. Elle comporte une scène et un salon privé (A). Désormais, l'ensemble est en ruine. Toutefois, **deux lames-en-peine** font mine d'y boire un verre.

10. Grand hall des hippogriffes

Les imposantes colonnes soutenant le plafond de ce hall représentent des hippogriffes. Comme la pièce est ouverte sur l'extérieur à ses deux extrémités, la végétation a ici commencé à reprendre ses droits. Des plaques de mousse et des herbes folles poussent à même la pierre.

Lame-en-peine

Une lame-en-peine ressemble au guerrier qu'elle était de son vivant, mais elle est à présent translucide et immatérielle, ce qui la rend encore plus redoutable.
Les lames-en-peine parlent l'elfe noir en chuchotant d'une voix hésitante.
NC 4, créature non-vivante
FOR +0 **DEX** +2* **CON** +5
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
DEF 16 **PV** 29 **Init** 15
Épée courte (2 attaques) +6 **DM** 1d6+2
Attaque vampirique : À chaque fois qu'elle inflige des DM à une créature vivante, la Lame-en-peine guérit 5 PV.
Immatériel : Les lames-en-peine réduisent de 5 points tous les DM subis par des armes dépourvue de magie. Une lame-en-peine peut passer à travers les murs, mais elle marche normalement sur le sol.
Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si la lame-en-peine obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), elle inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

A. Balcon. De ce balcon, on domine le quartier de l'arsenal. L'endroit est glissant, car couvert de mousse.

B. Limite du plafond. La ligne pointillée indique la limite de la zone protégée par un plafond. Celui-ci se trouve à 6 mètres au-dessus du niveau du plancher.

C. Escalier. Cet escalier conduisait à l'étage supérieur. Il s'est totalement effondré, si bien qu'il est désormais impraticable.

D. Zone découverte et effondrée. Cette partie de l'étage correspond à la zone où il n'existe plus de plafond. L'ensemble des étages supérieurs a disparu, laissant place à des monceaux de gravas.

11. Chambre du Commandant

Cette pièce sert de chambre au **Commandant Sael Tanderi**. Celui-ci y passe le plus clair de son temps à travailler sur des plans et autres cartes qu'il conserve dans la pièce attenante (A). Celles-ci sont en fait des restes de parchemin et n'ont de sens que pour Sael.

12. Salle de repos

Très humide, cet endroit sert de salle de repos pour les lames-en-peine. **Une lame-en-peine** s'y repose après une patrouille.

13. Salle d'entraînement

Cette salle à moitié effondrée sert désormais de salle d'entraînement pour les lames-en-peine. Quand les PJ entrent dans la place, **deux lames-en-peine** sont en train de s'y exercer au maniement des armes.

14. Salon

Cette antichambre des quartiers du général Xavor était jadis un magnifique salon. Elle est désormais totalement vide, à l'exception d'une tête de femelle drow parfaitement desséchée et presque momifiée posée sur une grande pierre. Il s'agit de la tête d'une prêtresse, le plus précieux trophée du général. Il y tient beaucoup.

15. Chambre du général

Les appartements du général Xavor Zolledin ne sont pas plus décorés que les autres pièces de l'édifice. On peut généralement le trouver ici, à ressasser sa haine des prêtresses de Maëdra en torturant les insectes qu'il peut trouver dans le secteur.

16. Baraquement

Cet ancien salon sert désormais de baraquements pour les morts-vivants. La pièce est vide et nue comme les autres. De jour, **quatre lames-en-peine** se reposent ici. La nuit, ils sont en patrouille. Si une lame-en-peine a été tuée par les PJ avant qu'ils entrent dans la commanderie, le MJ devra ajuster le nombre de morts-vivants rencontrés dans cette pièce.

17. Remise bloquée

Il est difficile de discerner cette pièce, car elle est en grande partie ensevelie sous les décombres des étages supérieurs (test de SAG difficulté 15 pour la repérer). Il est possible d'y accéder en se frayant un chemin au travers des gravas de façon à atteindre la porte qui se situe sur le mur Ouest de la pièce. Derrière la porte, un coffre en métal remarquablement bien conservé est partiellement enseveli. Le dégager fait s'effondrer une partie du plafond (3d6 DM) sur toute personne se trouvant à moins de trois mètres du coffre. Une créature qui subit plus de 10 points de DM se retrouve bloquée sous les décombres et suffoque à moins qu'on ne lui vienne en aide (1d6 DM par tour). Le coffre est fermé à clé. Il contient deux grandes potions de soins modérés, une cape de protec-

tion +2 en DEF et une clé magnifique et très ouvragée en argent massif évoquant une épée. Cette clé est la huitième et dernière clé nécessaire pour ouvrir la Porte de Lunédor et accéder au point focal de magie de la cité.

I. Les tours de sorcellerie

Située dans la partie Sud-Ouest de la Haute Ville, ces trois tours de magie ne sont plus qu'un pâle reflet de ce qu'elles étaient jadis. Leurs murs sont toujours debout, mais les étages intermédiaires se sont effondrés, ne laissant que deux cylindres creux. Deux de ces tours sont désormais habitées chacune par un **spectre majeur** (*CO Fantasy* p.272, ajouter un rang de boss pour NC 6). Ces deux monstres sont alliés et coopèrent pour piéger les êtres vivants suffisamment imprudents pour s'approcher. La journée, ils restent dans leur tour. La nuit, ils hantent les alentours. Dès que l'un de ces deux monstres repère les PJ, il les attaque sans hésitation. 1d6 tours plus tard, l'autre intervient dans le combat.

Il est difficile de savoir pourquoi ces deux-là sont revenus sous la forme de spectres, mais cela à probablement à voir avec l'amour interdit qu'ils nourrissaient l'un pour l'autre. Tout aussi étrange, certaines parties de leur équipement n'a pas été détruit par la lumière divine.

Laviani était une des plus féroces et puissante guerrière sacrée des drows, mais, secrètement, elle avait renoncé à sa foi en Maëdra. Son âme n'a donc pas trouvé le repos, mais elle n'est pas devenue pour autant une Lame-en-peine. Elle garde son trésor dans sa tour : 257 pa, un diamant de 5000 pa, une broche en adamantium sertie de rubis représentant une araignée (2500 pa), une *épée courte +3 de vitesse* (permet de faire une attaque gratuite au contact à chaque tour au score d'Init du personnage +10), un *bouclier rond de métal noir +2* et une *potion de forme gazeuse*.

Jonar est un sorcier drow, lui aussi tué pendant la bataille. Son spectre ressemble à un mage sombre muni d'un bâton surmonté d'un cristal brillant d'une lueur rougeâtre inquiétante. Parmi les débris, les PJ pourront trouver une opale noire de 1000 pa, trois jaspes de 50 pa, 1564 pa et son *Bâton de mage +2* (en attaque magique et aux DM de tous les sorts). Il permet de lancer trois fois par jour un sort de boule de feu (capacité de rang 4 de magicien) infligeant 6d6 DM. Ce bâton ne peut être utilisé que par un lanceur de sort.

J. Cirque

Cette vaste structure est désormais recouverte par la végétation. Au temps de sa splendeur, de nombreuses représentations artistiques ou sportives s'y tenaient. Le cirque est construit comme une arène, c'est-à-dire avec des gradins, des loges privées et des coulisses. C'est dans celles-ci, bien à l'abri de la lumière du jour, qu'un **couple de béhirs** a élu domicile (*CO Fantasy* p.237). Ces créatures sont très à cheval sur le respect de leur territoire et elles agressent tout intrus qui entre dans le cirque. Dans leur antre, les PJ pourront trouver divers ossements recouverts de restes de vêtements. Un jet d'INT réussi permet d'identifier qu'il s'agit des restes de drows. Les béhirs n'ont pas de trésor.

K. Conclave des mages

Le conclave des mages de Lunédor correspond à la fois à une académie de magie et à la plus haute instance des mages d'Anathazerïn. Le bâtiment était dédié à la recherche et à l'apprentissage, mais les étudiants ne logeaient pas sur place. Il comprend de nombreux laboratoires, des salles de cours et d'invocation réparties dans les huit ailes de sa

Source de lumière

Encore aujourd'hui, la magie des elfes utilise l'énergie du point focal pour illuminer l'ensemble des pièces et des couloirs. Les murs irradient une lumière discrète (équivalente à de la pénombre : -5 aux attaques à distance). Les créatures qui disposent du trait « *Lumière des étoiles* » y voient comme en plein jour.

Passages secrets

Les passages secrets qui mènent aux **salles 7, 8 et 13** ont été construits par les drows après leur installation. Ils ne sont pas particulièrement bien cachés. Un PJ qui passe devant sans faire de recherche particulière peut tout de même faire un test de SAG difficulté 20 pour le remarquer. En cas de recherche active, un test de SAG difficulté 10 est suffisant. Ces passages secrets ne présentent pas de difficulté particulière pour être ouverts une fois qu'ils ont été détectés. En revanche, les passages qui permettent d'accéder aux **salles 14, 15 et 19** ont été construits par les elfes en même temps que le sanctuaire. Il n'y a aucune chance de les trouver sans les chercher et une recherche nécessite de réussir un test de SAG difficulté 15. Il faut réussir un test d'INT difficulté 10 pour les ouvrir.

structure, chacune dédiée à une forme de magie spécifique (illusions, enchantements, conjuration, etc.). Les ouvrages de magie étaient, pour leur part, conservés dans la grande bibliothèque toute proche.

Une salle centrale circulaire pourvue de huit portes, à la manière de la Porte de Lunédor elle-même, forme le cœur de l'édifice. Elle abritait le conclave proprement dit, c'est-à-dire l'assemblée des mages d'Anathazerïn.

Défense : Le conclave des mages est protégé par le bois qui le borde au Nord. La végétation y est très dense et il n'existe pas de chemin pour la traverser. Une magie puissante empêche les intrus de franchir le bois : elle prend la forme d'un sort de *Prison végétale* (druide, Voie des végétaux) très puissant (test de FOR difficulté 20) qui affecte tous ceux qui essaient de franchir le bois. Cette attaque magique a lieu à chaque tour passé dans le bois. Une personne qui essaye de traverser directement devra réussir 5 tests consécutifs pour ne pas rester empêtré comme une mouche dans une toile d'araignée. Dès qu'elle essaye de rebrousser chemin, les arbres relâchent leur prise.

Exploration : Hélas, le bois magique du conclave n'a pas été suffisant pour arrêter les drows. Peu de race savent mieux que les elfes noirs se défaire d'une toile d'araignée... Les portes et les protections magiques ont résisté un temps, mais l'obstination des serviteurs de la reine des insectes ne tient pas compte des pertes subies. Les mâles ont payé le prix fort en déclenchant une par une toutes les protections magiques du lieu. Il a depuis été pillé en bonne et due forme et il ne reste rien de valeur, si ce n'est la nostalgie qu'un magicien pourrait éprouver en parcourant l'architecture magnifique d'un pareil complexe, dédié à l'étude et la recherche de la connaissance.

L. Citadelle

La citadelle est une structure immense comportant des centaines de pièces, couloirs et autres passages dans lesquels vivent quelques créatures très dangereuses. Ces ruines constituent un véritable labyrinthe, domaine de chasse de nombreux driders. Ces créatures maléfiques sont tolérées par les elfes noirs du Sanctuaire et elles leur sont parfois utiles. Leur repère se situe dans les profondeurs des sous-sols de la Citadelle. Elles nichent là, en couple, y passant le plus clair de leurs journées. La nuit, elles partent en chasse. Les driders ont parfaitement conscience du danger que représentent les lames-en-peine et les béhirs. Aussi ont-ils appris à les éviter. Tout autre adversaire ne les impressionne pas.

Deux driders (*CO Fantasy* p.246) ont élu domicile près de la porte principale. Ils servent de chiens de garde aux elfes noirs du Sanctuaire. Le jour, il est aisé de tromper leur surveillance toute relative : considérez que, si les PJ essayent de faire preuve de discrétion, la réussite est automatique. De nuit, en revanche, il faut réussir un test de SAG (discrétion) difficulté 10 pour échapper à leur vigilance.

M. Sanctuaire des rois

Le sanctuaire des rois est un édifice construit pour moitié dans la montagne. Le bâtiment a considérablement souffert lors de l'Armageddon déclenché par le conseil pour punir les ennemis d'Anathazerïn et toute une partie est aujourd'hui effondrée. Du temps de sa splendeur, le sanctuaire constituait la mémoire du royaume. Les plus grands personnages y étaient enterrés et de nombreuses œuvres d'art y étaient exposées. Après la chute de la ville, une troupe d'elfes noirs dépêchée par le clergé de Maëdra s'y est établie pour fouiller la ville à la

recherche de ses trésors. De très nombreux siècles plus tard, même si les merveilles de la cité ont depuis longtemps été dérobées, les drows n'ont jamais vraiment cessé de rechercher l'Einistar ou un moyen de pénétrer la chambre des anciens. Ils ont donc laissé en faction en ville, un groupe d'une vingtaine d'individus dirigé par une puissante prêtresse du nom de Djelila. Elle tente en vain de passer les portes célestes, car elle est certaine que l'Anneau des Rois, que sa déesse désire, y est enfermé depuis la chute de la cité.

Dès que les elfes noirs repèrent les PJ, ils alertent immédiatement leurs chefs, puis ils attendent la meilleure occasion de frapper. En cas de forte résistance, les elfes noirs battent en retraite et se regroupent. Ce sont des adversaires très coriaces. Dès que le combat commence, ils traquent les PJ sans répit, ne leur accordant aucune trêve. Ils luttent avec une férocité d'autant plus grande s'ils ont compris que les personnages possèdent la « *clef* » capable d'ouvrir la Chambre des Anciens.

1. Porte d'entrée du Sanctuaire

Malgré les siècles, les deux portes d'entrée du sanctuaire de Lunédor n'ont rien perdu de leur superbe, protégées par une magie bienveillante. Les deux vantaux de 6 mètres de haut sont décorés d'immenses sculptures réalisées à même le bois, représentant des chevaliers elfes montant des hippogriffes. Les parties métalliques de la scène ont été feuilletées d'argent et d'or. Le résultat est saisissant. En revanche, les gonds sont grippés et il faut cumuler 60 points de force pour les ouvrir dans un grincement peu discret.

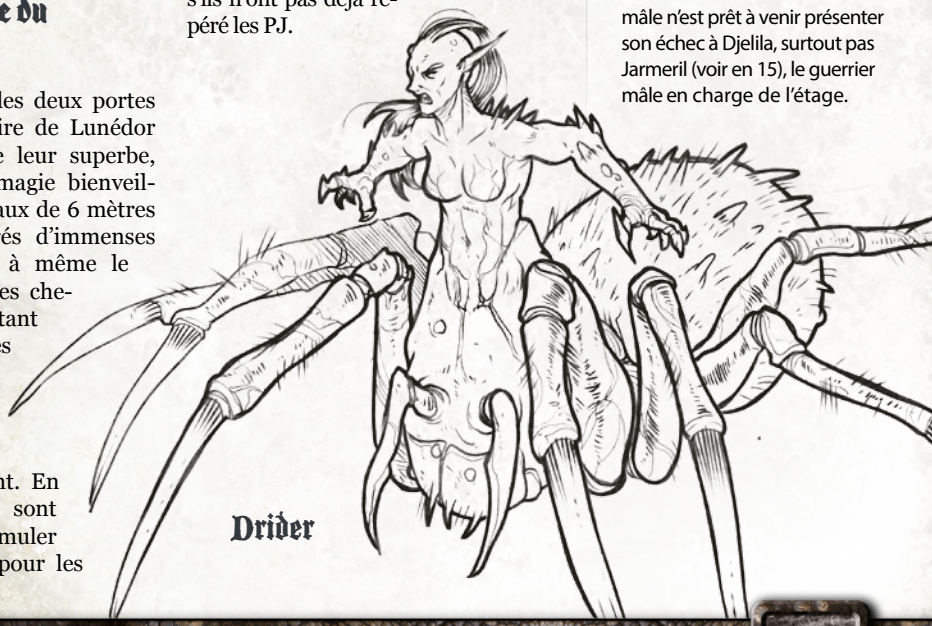
2. Hall des ancêtres

Les murs de 6 mètres de haut sont couverts de fresques en relief représentant des arbres gigantesques où elfes, lutins et autres créatures féeriques se côtoient naturellement. Tout ce peuple de pierre semble se diriger vers le Nord. Le sol dallé représente un parterre de fleurs. Dix mètres plus loin, deux imposantes alcôves s'ouvrent de chaque côté du passage. Chacune contient une statue de licorne cabrée.

Habituellement, **un guerrier drow** (*CO Fantasy* p.248) est toujours de faction dans l'alcôve gauche du couloir, devant le passage secret qui se trouve là et qui conduit à une salle de garde cachée (13). Un autre passage secret est caché un peu plus loin dans le couloir, sur le mur droit. Il mène à une salle de garde (8). Dès qu'un elfe repère les PJ, il emprunte le passage secret et va alerter les siens du côté Ouest du sanctuaire. Une fois ceux-ci alertés, les elfes noirs du côté Est sont alertés à leur tour s'ils n'ont pas déjà repéré les PJ.

Tactique des drows de l'étage :

Les drows (Jarmeril, une guerrière sacrée et 13 guerriers mâles) ont pour consigne de prévenir les autres gardes de l'étage en utilisant les passages secrets à la moindre intrusion puissante. Si les PJ sont repérés, l'objectif est de se retrouver en force dans la salle du bassin (3) pour mener l'attaque la plus violente possible avec le soutien de la pieuvre. La description des salles et l'emplacement des drows à chaque endroit tels qu'ils sont décrits dans les descriptions suivantes n'ont donc plus de sens en tant que tels, si ce n'est bien sûr qu'ils donnent les forces en présence à l'étage. La guerrière sacrée (en 18) est la seule qui fait preuve de mauvaise volonté et met 5 tours avant de rentrer dans le combat. C'est également la seule qui osera prévenir les drows du sous-sol si les choses tournent vraiment mal. Aucun mâle n'est prêt à venir présenter son échec à Djelila, surtout pas Jarmeril (voir en 15), le guerrier mâle en charge de l'étage.



Drider

Pieuvre géante

Il s'agit d'une pieuvre monstrueuse dont chacun des 8 tentacules atteint près de 5 mètres de long.

NC 7, taille énorme

FOR +9 **DEX** +3* **CON** +9
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 22 **PV** 90 **Init** 16

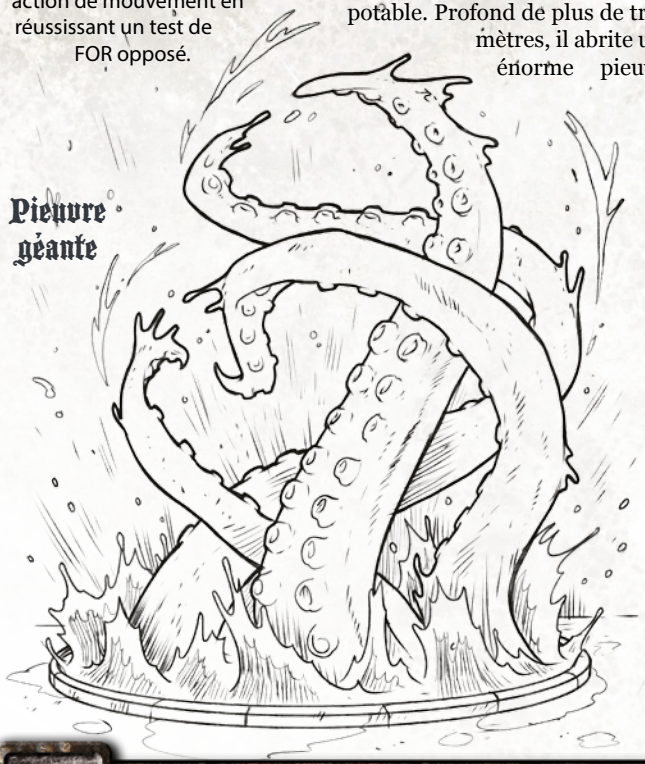
Tentacules (x4) +15 **DM** 2d6+4 (constriction)

Agripper : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *Immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

3. Bassin aux lions

La voûte de cette salle est absolument grandiose. Située à plus de 10 mètres de hauteur, elle donne l'impression que l'on vient d'entrer dans une clairière protégée par des arbres massifs dont la canopée sert de plafond. Ici aussi, des elfes peuvent êtres aperçus parmi les arbres. Deux passages se font face à gauche et à droite de la pièce. Toutefois, des traces d'humidité et de nombreux lichens gâchent un peu le spectacle.

L'humidité est causée par un grand bassin aux eaux noires au Nord de la pièce. Il est flanqué de deux escaliers glissants et dominé par deux énormes têtes de lion qui crachent de l'eau dans un grand vacarme. Entre les deux têtes, on peut distinguer un balcon situé à cinq mètres de haut. L'eau du bassin est sombre mais fraîche et, malgré son aspect, potable. Profond de plus de trois mètres, il abrite une énorme pieuvre qui attaque tout ce qui passe à moins à moins de six mètres du bassin. Et donc quiconque emprunte les escaliers.



La présence de la pieuvre fait de cet endroit un lieu idéal pour une embuscade. Les drows feront tout pour assaillir ici les PJ avec le plus de forces possibles, à coups de carreaux ou de sorts, de derrière, des côtés et à partir du balcon (salle 16), pendant que les héros sont occupés à combattre le monstre.

4. Couloirs aux statues

Les statues qui ornent les alcôves de ces deux couloirs sont en mauvais état. Elles représentent des fonctions importantes pour le royaume. Il y a là un garde de la ville, un mage, un marchand, un prêtre, un forgeron et un chevalier d'airain qui porte l'Einistar.

Dans le couloir de gauche, derrière la statue du forgeron, un passage secret conduit à une pièce creusée par les elfes noirs.

5. Chambre de la guerre

Les murs de cette pièce semblent avoir été martelés rageusement à coups de burin. Ils devaient être intégralement recouverts de bas-reliefs, mais il est à présent impossible de déterminer la nature du sujet. Il ne reste que des tas de gravats aux pieds des murs. Ce sont les prêtresses drows qui ont fait saccager l'ensemble.

Toutefois, en entrant dans la pièce, le porteur de l'Einistar verra la fresque originale se superposer à sa vision ordinaire. Il comprend que les bas-reliefs contaient l'histoire de la dérive des elfes gris au service du Roi-sorcier et la terrible guerre qui s'ensuivit. L'événement qui transforma ce peuple en elfes noirs n'est pas représenté. À aucun moment la déesse Maëdra n'apparaît sur les bas-reliefs. À cause de ce saccage, le passage se-



cret n'est plus aussi discret qu'auparavant, un test de SAG difficulté 15 est suffisant pour le remarquer sans le chercher et la difficulté passe à 5 en cas de recherche active.

6. Salle des ténébreux

L'état de cette pièce est similaire à la précédente, aucune des fresques originales n'a survécu.

Le porteur de l'Einistar comprend que les scènes effacées montraient comment les elfes sombres se sont réfugiés sous terre après le cataclysme qui ravagea l'empire du Roi-sorcier (voir scénario 9). Puis comment ils ont été séduits et corrompus par la déesse araignée.

7. Sortie secrète

À l'origine, il s'agissait d'une simple remise. Désormais, les drows ont creusé un passage qui leur permet de sortir discrètement du sanctuaire sans passer par les lourdes et bruyantes portes de l'entrée. Il y a toujours **un guerrier drow** (*CO Fantasy* p.248) posté dans cette pièce, il est chargé d'ouvrir le passage si une patrouille souhaite entrer ou sortir.

Le passage est constitué d'une porte de bois grossière, recouverte par des buissons de houx. Les personnages passeront probablement à une vingtaine de mètres de là en se dirigeant vers les portes du sanctuaire. Un rô-

deur ou un druide peut faire un test de SAG difficulté 20 pour remarquer que quelque chose cloche au niveau de ces buissons à demi-morts. Tout personnage qui cherche à cet endroit détecte le passage. Toutefois, celui-ci est bloqué de l'intérieur (Solidité 15, RD 5).

8. Quartier des gardes

Cette caverne creusée par les drows sert de baraquement à **3 guerriers elfes noirs** (*CO Fantasy* p.248). Elle est meublée sommairement avec quatre lits, une table, un coin cuisine et un divan. À l'Est, un escalier taillé dans la roche descend vers le sous-sol. Près de celui-ci se trouvent deux caisses de bois. L'une contient 50 carreaux empoisonnés, l'autre des ustensiles et autres outils pour l'entretien des armes des soldats.

9. Chambre des alliés

Cette pièce est décorée en l'honneur des alliés des elfes d'Anathazerïn. Des gravures sur les murs présentent les circonstances dans lesquelles les elfes ont connu ces alliés et ont sympathisé avec eux. Les gravures ont beaucoup souffert, mais sont encore assez bien conservées pour que l'on puisse reconnaître chaque scène. Il y a là des nains menés par un seigneur de guerre, des marchands humains venus livrer de la soie et des épices, des aigles géants qui secourent un chevalier elfe attaqué par une chimère, un couple de dragons d'argent en ambassade auprès du roi des elfes et un géant colossal (titan) qui aide à construire les murailles de la cité. Cette scène dissimule une porte cachée.

10. Salle abîmée

Cette pièce devait beaucoup ressembler à la précédente (la salle 9), mais soit les gravures ont été saccagées, soit elles se sont en partie effondrées. Les rares morceaux encore reconnaissables semblent indiquer que cette salle rendait hommage au peuple nain.

11. Salle des arbres célestes

À première vue, cette pièce ressemble au hall des ancêtres (salle 2). Cependant, à bien y regarder, il s'avère que seuls des arbres y sont représentés. Ces arbres paraissent gigantesques au point de donner une intense impression de petitesse et d'humilité à toute personne qui les contemple.

12. Salle effondrée

Cette pièce est partiellement effondrée et il est dangereux d'y entrer tant le plafond est fragilisé. Chaque fois que la porte est ouverte, il y a 50% de chance de provoquer un éboulement. Celui-ci cause 3d10 DM à ceux qui se trouvent dans la pièce ou à moins d'un mètre de la porte. Toute personne qui subit plus de 20 points de DM de cette façon est ensevelie et suffoque (1d6 DM par tour). Elle ne peut se dégager seule à moins de réussir trois tests de FOR difficulté 25. Il n'y a rien d'intéressant ici.

13. Poste de garde

Cette caverne, creusée par les elfes noirs, sert de poste de garde et **deux guerriers drows** y sont affectés. L'un d'eux surveille le hall des ancêtres (salle 2) pendant que l'autre se repose ici. Tous deux ont établi leur quartier un peu plus loin (salle 14). Il n'y a rien de bien intéressant à cet endroit, sinon un lit et une table avec des chaises.

14. Chambre des gardes

Cette pièce sert de quartier à 4 elfes noirs (deux d'entre eux sont installé en 2 et 13). Ceux-ci ont arrangé l'endroit de façon assez confortable. Il y a là une grande table entourée de 4 chaises, un coin salon avec un vaisselier contenant des alcools raffinés et de la vaisselle,

un coin cuisine avec un poêle à bois et deux lits superposés. Quand les PJ entrent dans le sanctuaire, **deux guerrier drows** (*CO Fantasy* p.248) sont en train de manger.

Comme ceux des salles précédentes, ces elfes sont placés sous la direction de Jarmeril. L'accès au passage secret se situe au fond du vaisselier.

15. Chambre secrète

On ne peut accéder à cette chambre que par un couloir secret pourvu d'un escalier. Toute personne qui pose le pied sur la marche la plus basse fait résonner une clochette à l'intérieur de la pièce de façon à ce que son occupant soit prévenu (test de SAG difficulté 20 pour détecter le système).

La chambre au-delà du passage secret est celle de **Jameril**, un guerrier drow, qui a été chargé par Djelila de superviser les activités des gardes du rez-de-chaussée (salles 7, 8, 13 et 14). Une responsabilité inhabituelle pour un mâle, qu'il a à cœur de parfaitement honorer, car il sait que le moindre faux-pas lui coûtera sa tête.

Sa chambre est meublée simplement avec un lit, un fauteuil, une armoire contenant quelques effets personnels (dont du tabac), un mannequin pour armure et un atelier pour l'entretien des armes. Lorsque les PJ arrivent au sanctuaire, Jarmeril est en train de se délasser dans son fauteuil en fumant du tabac.

Si les choses tournent mal, Jameril préfère encore fuir loin d'Anathazerïn, quitte à mener une vie misérable, seul dans les montagnes, plutôt que d'affronter le courroux de Djelila. Il est donc possible que les drows du sous-sol ne soient pas prévenus de l'arrivée des PJ dans le sanctuaire si ceux-ci manœuvrent bien.

16. Vigile

Ce balcon domine la salle du bassin. U**n guerrier drow** y monte en permanence la garde, il appartient au groupe dirigé par la guerrière sacrée de la salle 18.

17. Couloir aux torches

Ce vaste couloir est interrompu au Nord par des éboulements. Il tient son nom des nombreuses statues d'elfes qui portent une torche à bout de bras. Ainsi, le promeneur qui se tient dans ce couloir à l'impression que les elfes de la cité lui dressent une haie d'honneur.

18. Gardes

Cette salle en partie effondrée ressemble désormais à une grotte. Les drows y ont implanté un poste de gardes. **Une guerrière sacrée et trois guerriers mâles** s'y relaient jour et nuit pour surveiller la salle du bassin et protéger l'accès au sous-sol (un quatrième monte la garde en 16). Le mobilier de la pièce est très sommaire : une table et quelques chaises. Les elfes ne dorment pas là, mais au sous-sol.

La guerrière sacrée déteste le fait qu'un mâle (Jameril) ait obtenu la responsabilité de surveiller cet étage. Aussi, en cas de combat à ce niveau elle retardera son intervention de cinq tours dans l'espoir de voir Jameril échouer et de prouver ainsi son incompétence à commander. En revanche, si les choses tournent vraiment mal, c'est elle qui, si elle en a l'occasion, fuira en bas prévenir les autres drows de la présence des PJ en haut.

19. Pièce moisie

Le sol de cette pièce est couvert d'ossements humanoïdes, essentiellement des os de trolls. Le mur Nord et une grande partie du sol sont recouverts d'une étrange moisissure

Jameril

NC 6, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +4* **CON** +1
INT +0 **SAG** +0* **CHA** +0

DEF 21 **PV** 56 **Init** 23

Épée courte +10 **DM** 1d6+5
Arbalète légère (30 mètres) +10 **DM** 2d4+5 + poison

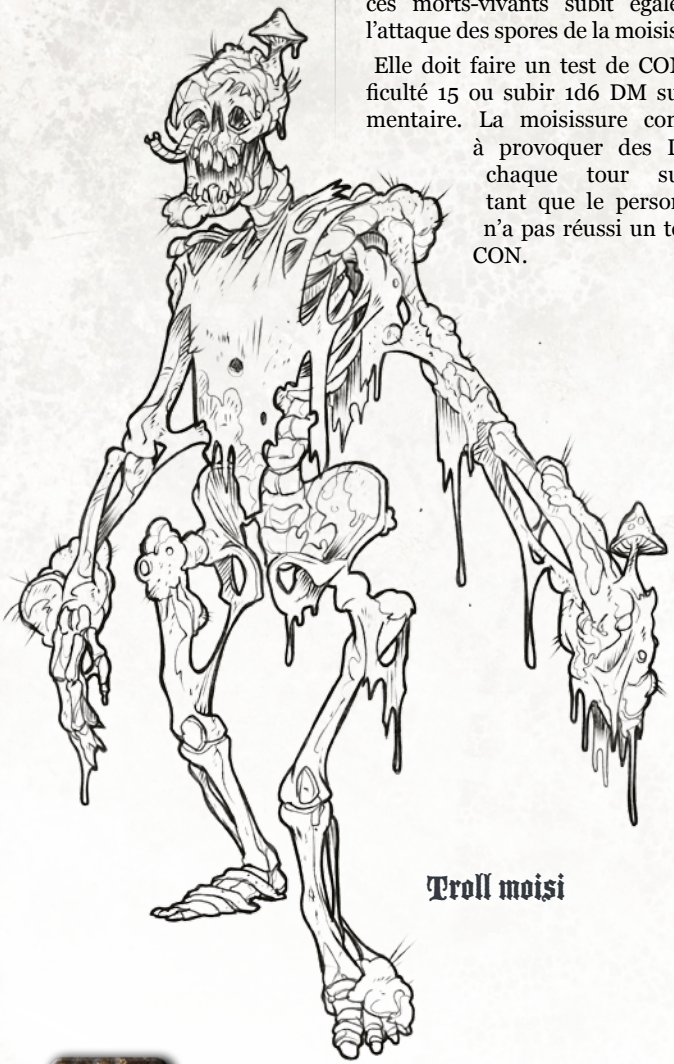
Voie du prédateur rang 1

Sergent : Une fois par tour, le sergent peut donner une action supplémentaire à n'importe quel allié sous ces ordres à portée de vue (attaque ou mouvement). Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le sergent à 0 PV est ignorée.

Poison : Les carreaux d'arbalète des drows sont enduits de poison. La victime d'une attaque réussie doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience en 1d6 tours pour une durée de 1d6 minutes.

jaunâtre. Les ossements peuvent être animés par les elfes noirs en cas de besoin. Un seul mot de commande suffit à animer ces morts. Djelila, Jarmeril et Qnadahile sont les seuls à le connaître. Une fois animés, les **trois squelettes de trolls** (*CO Fantasy* p.272) obéissent aux ordres simples donnés par celui qui les a animés. Malheureusement pour les PJ, ces squelettes sont porteurs de moisissure jaune. Une personne blessée par ces morts-vivants subit également l'attaque des spores de la moisissure.

Elle doit faire un test de CON difficulté 15 ou subir 1d6 DM supplémentaire. La moisissure continue à provoquer des DM à chaque tour suivant tant que le personnage n'a pas réussi un test de CON.



Troll moisi

20. Portes célestes

Ce vestibule de marbre blanc conduit à une superbe porte aux battants forgés dans un argent étincelant. L'ensemble est rehaussé d'une multitude de diamants incrustés dans la porte. Chaque gemme représente l'étoile d'une constellation du ciel du Mitan (test d'INT 15 pour le reconnaître). Une dépression en forme de main marque la jointure des deux battants, juste à hauteur d'elfe.

Ces portes enchantées sont totalement invulnérables à la magie et à la force brute. Toute tentative pour les abîmer ou récupérer un diamant se solde par une décharge d'énergie pure qui inflige 2d6 DM.

Ce sont les fameuses Portes Célestes de Lunédor. Seul le porteur de l'Einistar a le pouvoir de les ouvrir. Pour cela, il suffit qu'il applique sa main gantée dans la dépression prévue à cet effet. Les deux portes s'ouvrent alors dans une explosion de lumière silencieuse. Le porteur de l'Einistar peut également, s'il le désire, refermer ces portes une fois à l'intérieur.

21. Chambre des Anciens

Contrairement aux autres pièces du Sanctuaire, cette vaste salle hémisphérique de 40 mètre de diamètre est très sombre. Toutefois, la moindre lumière révèle un spectacle à couper le souffle.

Les murs de cette salle circulaire sont soutenus par les statues majestueuses de huit dieux. Au pied de chacun d'eux, un objet semble avoir été déposé en offrande. Tout autour, la voûte hémisphérique est hérissée de fantastiques cristaux multicolores à la façon d'une géode géante. Au centre, une estrade de pierre blanche étincelle sous un amas de cristaux. La scène donne l'impression qu'un bouquet cristallin a explosé ici en

ondes concentriques, emprisonnant les corps d'une vingtaine d'elfes, figés pour l'éternité. Chacun d'eux porte une robe blanche d'une grande simplicité, comme un symbole d'humilité. Ils sont agenouillés en deux cercles concentriques, intacts comme au jour de leur mort, dans une prière muette. Devant chacun des sept elfes du cercle intérieur a été déposée une grande une clef d'argent. Au centre de ce tableau surréaliste, debout, le roi Drinizar Vent d'Étoile en personne est figé les bras en croix, la tête renversée vers les cieux.

Si les PJ utilisent un sortilège de détection de la magie, ils se rendent compte que chacun des objets placés au pied des statues est porteur d'une très puissante magie. Il en va de même pour les clés posées devant les elfes du cercle intérieur. Le roi Drinizar porte sur lui un anneau d'or qui étincelle d'une puissance qui éclipse toutes les autres.

Les statues : Il y a huit statues et huit objets ont été placés à leurs pieds. Il s'agit de la dernière offrande que les elfes ont faite aux divinités tutélaires d'Anathazerïn. Les statues comme les offrandes ont été créées grâce à la puissante magie de la Porte de Lunédor. Trenner et Arcanna étaient les deux divinités les plus importantes pour les elfes d'Anathazerïn et elles sont placées en face de la porte d'entrée.

- **Sélenne**, déesse de la Paix et de la Liberté. *Cape de passe muraille* : Le porteur de cette cape est immunisé aux effets de la condition *Immobilisé* (ou englué, retenu, etc.) et aux différentes formes de paralysie. Trois fois par jours, il peut utiliser la capacité *Passe muraille* (moine rang 5, maximum 3 mètres).

- **Solar**, dieu de la Lumière et du Savoir. *Bandeau d'intellect* : Ce bandeau de soie blanche rehaussé de fils d'or accorde un bonus de +2 au Mod. d'INT de son porteur et lui permet de bénéficier de la capacité *Grosse tête* (Forgesort rang 1).

- **Dénora**, déesse de la Compassion et de la Guérison. *Gants de guérison* : Le porteur de ces gants de velours rouge peut apposer les mains pour guérir une créature au contact. Chaque jour, il peut guérir un nombre de PV égal à son niveau multiplié par dix. Il lui faut une action de mouvement et il peut fractionner les soins entre plusieurs cibles à des moments différents.

- **Trenner**, dieu du Temps et des Ancêtres. *Ceinture du temps* : Cette ceinture est constituée de 23 plaques de métal. Le porteur peut utiliser la capacité *Hâte* trois fois par jours (magicien rang 3, 7 tours) au prix d'une action gratuite et la capacité *Arrêt du temps* (magicien rang 5, 7 tours) une fois par jour au prix d'une action limitée).

- **Arcanna**, déesse de la Magie Blanche. *Sceptre de pouvoir* : Ce bâton d'airain est surmonté d'une pierre blanche luisante. Il permet de lancer les sorts de rang 1 à 4 de la Voie de la magie universelle, chacun trois fois par jour (L). Il faut être capable de lancer des sorts de rang au moins équivalent à la capacité utilisée. Si le porteur est déjà capable d'utiliser ces sorts, il peut les lancer en action gratuite trois fois par jour (un sort par tour).

- **Gaëlm**, dieu des Arts et des Artistes. *Luth des armes dansantes* : Ce magnifique instrument de bois noir et d'argent permet d'utiliser la capacité Arme dansante trois fois par jour (ensorceleur rang 4). Si un barde utilise l'instrument, deux armes sont invoquées à chaque fois que le pouvoir est utilisé et il obtient un bonus de +5 en attaque magique à chaque fois qu'il utilise le Luth pour lancer un sort.



Le roi elfe Drinizar

- **Mélenna**, déesse des Forêt et des Animaux. *Arc court runique* : Cet arc de bois blanc +3 porte une rune de puissance (forgesort rang 4, DM maximum une fois par combat). Il accorde la capacité *Nuée de flèches (L)* trois fois par jour : au prix d'une action limitée, le personnage peut tirer simultanément sur un maximum 5 cibles différentes dans une zone de 10 mètres de diamètres (un seul test d'attaque).

- **Gorom**, dieu de la Pierre et des Architectes. *Cuirasse de bronze* : Cette cuirasse équivaut à une cotte de maille +3. Son porteur peut invoquer la capacité *Peau de pierre* (magicien rang 5) trois fois par jour (action libre).

Tous ces objets ont été offerts aux dieux et les PJ devraient éventuellement s'interroger sur la pertinence de déposséder les dieux. Aïdé (voir en N) répondra à cette interrogation selon la réussite des PJ au cours de leur mission.

La gangue de cristal : Elle emprisonne douze elfes dans le cercle externe, sept dans le cercle interne ainsi que le roi lui-même. Il y a là autant de femmes que d'hommes. Le cristal est totalement indestructible, mais, dès que l'Einistar le touche, il se vaporise en un nuage coloré qui se dissipe rapidement. Les corps s'écroulent doucement jusqu'au sol, parfaitement préservés. Ils ne portent aucune richesse, mis à part le roi qui porte la couronne et l'Anneau des Rois.

Le roi est un elfe magnifique dont les cheveux sont de l'argent le plus pur. En plus de la simple robe blanche qu'il avait revêtue pour l'ultime prière, il porte seulement l'Anneau des Rois et un parchemin en guise de testament (voir marge).

Anneau des Rois

L'Anneau des Rois est un anneau très simple, sans pierre précieuse, qui comporte deux larges bagues jumelées, l'une d'or et l'autre d'argent. Les deux sont couvertes de runes sur les deux faces. Ce bijou est l'objet le plus sacré du royaume de Lunédor, il fut le premier objet forgé à la porte de Lunédor, au moment de la fondation d'Anathazerïn. Depuis, il a été porté par tous les rois successifs de Lunédor.

Il s'agit du seul anneau de protection +6 connu (DEF +6), mais il est aussi doté d'un pouvoir bien plus puissant qui fait qu'il est convoité par la déesse Maëdra elle-même. L'anneau, lorsqu'il est porté par un elfe (et seulement dans ce cas), confère à son porteur le pouvoir d'influencer les elfes (drows compris).

Le pouvoir de charme de l'Anneau des Rois s'exerce dans une zone de 30 mètres autour du porteur. Dans cette zone, les elfes affectés par son pouvoir peuvent être choisis par le porteur, mais, par défaut, ce sont ceux qui sont les plus proches de lui qui sont affectées en premier.

L'anneau peut influencer un nombre total d'elfes dont le NC ne doit pas dépasser 50. Toutefois, aucun individu dont le NC est supérieur à 8 n'est affecté (si l'anneau est porté par un demi-elfe, son pouvoir est divisé par deux).

Les elfes sous le pouvoir de l'anneau considèrent son porteur comme leur roi et seigneur légitime et ils lui obéissent du mieux possible, en fonction de leurs principes moraux et de leur éducation. Ce qui, dans le cas des elfes noirs, signifie généralement jusqu'à la mort !

Enfin, la magie de l'anneau va bien au-delà de son pouvoir de contrôle. Il est un symbole de pouvoir et permet de rallier sous sa bannière les elfes de tous bords. Un elfe qui le porte effectue indéniablement un grand pas vers la royauté.

Les personnages doivent avoir conscience que cet objet est convoité

Tactique des drows du sous-sol

Dès que les elfes noirs du sous-sol (Djelila, Qnadahile, 4 guerrières sacrés, 7 guerriers mâles et 7 araignées sabres) sont prévenus de l'arrivée des PJ dans ce niveau, ils se mettent, s'ils le peuvent, en position pour les embusquer de la façon la plus violente et efficace possible en salle 27. S'ils sont prévenus de la présence des PJ à l'étage, Djelila prépare l'embuscade en salle 27, mais envoie un petit parti d'éclaireurs voir si les PJ ont les moyens d'ouvrir les portes célestes (20). Si elle est mise au courant que les PJ ont pénétré la Chambre des anciens, alors elle vient avec toute la puissance possible pour attendre les PJ à la sortie et tenter de récupérer l'Anneau.

par la reine des insectes. Son propriétaire sera donc constamment assailli par les forces de Maëdra jusqu'à ce qu'elle s'en empare. Notons finalement que cet anneau ne peut être détruit que par un dieu.

22. Tombeaux des rois

Les portes sont sculptées pour donner l'impression qu'elles sont faites de brouillard. En franchissant le seuil, on passe en effet dans le domaine des morts. Cette pièce est une des nombreuses salles qui étaient dédiées aux morts du Sanctuaire. C'est désormais la seule encore intacte.

L'intérieur est sobrement décoré de colonnes de marbre blanc veiné de noir. Quatre gisants de marbre blanc sont exposés en son centre. Trois d'entre eux semblent occupés, car des noms sont gravés en elfe : Finarril le Flamboyant, Elberenhdir le Bel, Ilendal l'Archimage. Le dernier, plus au Nord, est vide.

Chaque tombeau contient le squelette d'un des rois et rien de plus. Les anciens elfes n'étaient pas enterrés avec leurs biens.

Sous-sol

L'ensemble de cette zone est plongée dans les ténèbres. Seules les zones où se trouvent des champignons sont éclairées par leur faible lueur.

23. Caverne martiale

Cette grande caverne sert à la fois de salle d'entraînement et de quartier pour **Qnadahile**. Il y a là des mannequins d'entraînement, des cibles de diverses tailles, des caisses d'armes contenant des carreaux, des dagues et quelques épées courtes. L'ensemble est stocké dans un des recoins de la caverne avec des ballots de tissus et des peaux.

Quand les PJ entrent ici, **une guerrière sacrée** est en train de s'entraîner au combat rapproché avec **deux guerriers**, sous l'œil inquisiteur de Qnadahile. Dès qu'ils repèrent les PJ, ils refluent vers la zone de vie (salle 25) pour donner l'alerte.

Qnadahile est un petit bout de bonne femme très vive et alerte. C'est une experte dans l'art de combattre à l'épée courte et elle n'économise pas ses efforts pour instruire ses hommes dans cette spécialité. Âgée de 224 ans, Qnadahile est relativement vieille, mais, malgré de nombreux combats et de multiples cicatrices, elle n'a rien perdu de sa grâce et de sa superbe. C'est un adversaire redoutable, rompu au combat au corps à corps. Dès qu'elle l'aura identifié, elle s'attaquera de préférence au combattant le plus puissant parmi les PJ. Sa cape de déplacement est un de ses atouts les plus puissants et elle lui a sauvé la mise plus d'une fois. Elle la porte constamment.

Équipement : *Chemise de maille +2, épée courte +3. Cape de déplacement :* Cette cape permet à son porteur de se téléporter sur de brèves distance de façon très rapide et imprévisible pendant les combats. Elle donne à son porteur un bonus de +4 en DEF et en Init. Une fois par tour, elle permet de se déplacer instantanément de 10 mètres à un endroit en vue (téléportation, action gratuite).

24. Garde

Un drow est toujours de garde dans cette caverne. Régulièrement, il monte l'escalier taillé dans la pierre à l'Est de la grotte de façon à s'assurer que tout est calme au-dessus.

25. Zone de vie

C'est dans cette grande caverne allongée que les drows passent le plus clair de leur temps. Il y a là deux feux couverts très discrets autour desquels **deux guerriers drows** s'affairent à préparer la nourriture pour tout le

Qnadahile

NC 7, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +4* **CON** +1
INT +2 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 23 **PV** 76 **Init** 23

Arbalète de poing (10 mètres) +12 **DM** 1d6+7+poison
Épée courte (2 attaques) +12 **DM** 1d6+7

Capitaine (Voie du chef d'armée rang 1) : Qnadahile donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. De plus, elle bénéficie d'une attaque supplémentaire à chaque tour lorsqu'elle utilise une action limitée.

Poison : Les carreaux d'arbalète des drows sont enduits de poison. La victime d'une attaque réussie doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience en 1d6 tours pour une durée de 1d6 minutes.

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à Qnadahile de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 19 ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, Qnadahile inflige +1d6 aux DM. Elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.



monde. Des caisses sont entreposées au Sud de la caverne ; elles contiennent de la nourriture et des objets divers (ficelle, vêtements, cordes, etc.).

26. Quartier des mâles

Cette grotte sert de chambre à tous les mâles de ce niveau du sanctuaire. Il y a là une douzaine de lits, plusieurs armoires, un buffet contenant diverses boissons liquoreuses et des gobelets, et un large coffre contenant des draps et des coussins de rechange. Le centre de la pièce est occupé par une grande table ronde entourée d'une quinzaine de tabourets. Les vestiges d'un repas se trouvent encore dessus.

Quand les PJ entrent dans ce niveau, **deux guerriers** somnolent dans leurs lits respectifs. Une fois alertés de la présence des PJ, ils s'équipent avant de se joindre à la bataille (5 tours).

27. Champignons géants

Lors de ses aventures, Djelila a eu la chance de pouvoir capturer et éduquer des araignées sabres. Ces araignées sauteuses se déplacent sur des pattes dont les extrémités ressemblent à des lames de sabre.

Celles-ci sont désormais les gardiennes de son temple. Certaines d'entre elles sont cachées parmi les champignons, d'autres immobiles le long des parois de la caverne, promptes à attaquer férocement quiconque qui ne leur a pas été présenté par Djelila. Elles ne quittent cette grotte que si Djelila le leur ordonne. Elles nichent dans le temple.

28. Quartier des guerrières sacrées

Cette caverne est occupée par les **trois guerrières sacrées** (*CO Fantasy* p.248), elles sont chargées de veiller sur le temple et de se relayer en salle 18.

La caverne comporte plusieurs lits confortables, plusieurs coffres à vêtements et une table.

29. Temple de Maëdra

Une volée de marches taillées dans la pierre mène à une caverne où plane une forte odeur d'encens. Les murs de la salle sont couverts de très nombreuses toiles et de petites araignées inoffensives.

Le renfoncement au Nord sert de nid pour **une araignée sabre**. Elle y demeure, immobile, veillant tel un chien de garde. Des ossements jonchent le sol de cet endroit.

Au Sud-Ouest, une inquiétante statue d'araignée à tête d'elfe noir est taillée à même le roc. Elle représente Maëdra. Un autel de pierre noire flanqué de deux encensoirs en forme de champignons supporte une vasque en argent (500 pa) contenant du sang. Des traces lugubres indiquent que des sacrifices macabres y ont eu lieu récemment.

Le petit renfoncement au Sud-Est de la caverne a été aménagé par **Djelila**. Ses appartements comprennent un lit double, un secrétaire contenant des parchemins vierges et de l'encre, une armoire avec des vêtements de cérémonie, un coffre de lit et deux étagères contenant des bibelots et des livres écrits en elfe noir traitant de démonologie. La maîtresse des lieux, Djelila, y passe le plus clair de son temps. Si les PJ font irruption dans ses quartiers, sa première réaction est de se cacher

Araignée sabre (3)

NC 5, taille moyenne

FOR +4 **DEX** +4* **CON** +4*
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 17 **PV** 26 **Init** 23

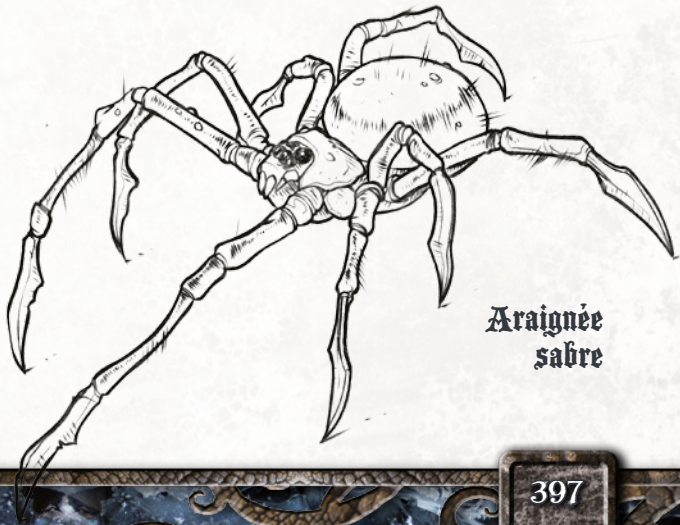
Morsure +8 **DM** 1d6+4+poison

Embuscade : Au premier tour de combat, si l'environnement permet à l'araignée de se dissimuler, la cible doit faire un test de SAG difficulté 19 ou être *Surprise*. Si elle attaque avec succès une cible *surprise*, l'araignée inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*. La créature obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

Empaler : Lorsque l'araignée sabre réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle empale sa proie avec ses pattes et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus *Renversée* et *Immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Rapide : Un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Résistant : Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.
Poison mortel : Le poison inflige 4d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement (non cumulable).



Araignée sabre

Djelila

NC 10, créature humanoïde

FOR +2 **DEX** +4 **CON** +2
INT +2* **SAG** +4* **CHA** +2

DEF 23 **PV** 76 **Init** 18

Masse serpent +12 **DM** 1d6+6
Attaque magique (30 mètres) +12
DM 8d6

Voie de la sombre magie rang 5
Voie de la magie Universelle rang 5

Attaque magique (L) : Un pouvoir magique qui inflige 8d6 DM (de feu) sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique. Alternativement, le pouvoir inflige les même DM dans une zone de 10 mètres de diamètre, un test de DEX difficulté 10 réussi permet alors aux cibles de diviser les DM par 2.

Chair à canon : Une fois par tour, le PNJ peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Toiles : La prêtresse de Maëdra fait apparaître d'épaisses toiles d'araignée qui bloquent ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

Poison : La masse serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque. Elle doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes. La masse serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.

Équipement : Chemise de maille +2, petit bouclier +2, symbole de Maëdra, grande potion de soins modérés, collier avec une rune (symbole de la Maison Maedriss), 125 po, un diamant de 5000 pa.



Djelila

(invisibilité), puis d'aller chercher de l'aide pour organiser une contre-attaque. Si elle est acculée, elle combat à mort.

Djelila est un personnage complexe à utiliser, le MJ devra prêter une attention particulière aux capacités conférées par la Voie de la sombre magie et la Voie de la magie universelle (invisibilité, vol) s'il veut utiliser ce PNJ à son plein potentiel.

30. Fosse

À cet endroit, la caverne est très profonde, formant une énorme fosse de 12 mètres de profondeur (DEX difficulté 15 pour descendre). Le fond de la fosse est un paradis pour les nombreux rats et autres mille-pattes qui servent de repas aux araignées.

31. Toiles

Cette partie des grottes est surélevée de 6 mètres par rapport au sol de la caverne. Des toiles d'araignées de taille conséquente la couvrent ainsi que les zones avoisinantes. Il s'agit du repère de **trois araignées sabres** qui attaquent quiconque passe à leur portée, sauf s'il s'agit d'un elfe noir.

32. Herses

Une imposante herse de fer bloque le passage. Elle semble pouvoir se lever, mais aucun mécanisme n'est visible... Il faut 25 points de force pour la soulever. Un système la maintient

automatiquement en position si elle est levée à plus de trois mètres.

33. Antichambre du monde souterrain

C'est dans cette vaste caverne que les caravanes en provenance du monde souterrain débarquent leurs marchandises. Quand une caravane se présente, le portier ouvre la herse et la caravane est autorisée à venir débarquer son chargement et prendre ce qu'elle doit éventuellement emmener. La caverne est actuellement vide.

34. Portier

Une odeur nauséabonde se dégage d'une immense paillasse de peaux et de détritus sur laquelle dort un **géant déformé** (géant des collines, *CO Fantasy* p.250). Cette créature a été élevée par les drows pour servir de portier. Sa force naturelle lui permet de soulever les herses qui délimitent la zone. Le géant attaque sans hésitation tout intrus pour le dévorer, mais il se recroqueville et se protège la tête de ses mains s'il perd plus de la moitié de ses PV.

35. Entrée du monde souterrain

Ce large couloir mène dans les profondeurs du monde souterrain où vivent les drows. Après environ cinq cents mètres, un tunnel plus étroit permet de remonter en direction du Sud. Il mène dans la cave de l'auberge des faubourgs (C).

Le tunnel principal se poursuit toujours plus loin sous terre vers un avant-poste drow situé à une trentaine de kilomètres. Il appartient au MJ de développer cette partie si les PJ décident de s'y aventurer.

N. Porte de Lunédor

Un bâtiment de conte de fée se dresse devant vous. Huit hautes tours de cristal translucide encerclent un dôme du même matériau fantasmagorique. À travers les murs transparents, vous pouvez contempler une sorte de flamme éthérée qui danse au centre de l'édifice. Elle semble dégager une lumière ténue qui éclaire à peine les parois de cristal. Pourtant, lorsque vous tentez de la regarder directement, elle vous brûle la rétine aussi sûrement que si vous aviez contemplé l'astre solaire. Vous détournez rapidement le regard, mais la flamme irréelle brûle encore au fond de vos yeux avec une intensité douloureuse.

Les personnages viennent d'apercevoir le point focal de la Porte de Lunédor. Le bâtiment était à l'origine construit dans le plus blanc des marbres, mais l'explosion de magie qui a anéanti les belligérants à littéralement vitrifié la structure. La porte est un bâtiment sphérique encerclé de huit tours, construit autour du point focal. Les elfes l'appelaient aussi la porte de la source, car, à cet endroit, les hauts mages pouvaient puiser directement dans l'énergie surnaturelle des forces de la nature. Ce lieu de grande puissance justifie à lui seul l'étonnante décision des elfes d'installer leur nouvelle capitale aussi loin dans les montagnes, au mépris de toutes leurs traditions et de la paix avec les nains !

Le point focal prend la forme d'une fissure dans l'espace, un peu à la manière d'une flamme irréelle. Les elfes avaient compris qu'il était également possible d'utiliser cette ouverture pour contacter d'autres mondes. C'est pourquoi ils trouvèrent sage de concevoir un système pour verrouiller son accès. Ils fabriquèrent huit clés d'argent et de cristal. Une clé fut confiée à chacun des sept plus hauts dignitaires de la cité et la huitième au Roi de Lunédor lui-même. Elle est encore dissimulée dans la Commanderie de Lunédor (salle 17). Chacune de ces clés permet d'ouvrir une des huit tours me-

nant au Cœur de Lunédor, là où se trouve le point focal. La huitième active la tour du roi et permet d'accéder au Cœur.

Des enchantements d'une puissance phénoménale protègent la Porte de Lunédor et tirent leur puissance du point focal. Le fait que les murs de l'édifice aient été transformés en cristal ne change strictement rien à leurs propriétés. Ils sont indestructibles et empêchent tout transport magique. La seule façon de franchir ces murs est de passer par la porte d'entrée en utilisant les clés. Mêmes les dieux et leur envoyé, un archange nommé Aïdé, n'ont pas réussi à pénétrer dans le lieu afin de sceller la Porte définitivement.

Trou portable

Lorsque le porteur de l'artéfact de Grabuge s'approche de la Porte de Lunédor, le bouclier se met à vibrer doucement et son umbo devient incandescent tant il chauffe.

Si Aïdé (voir ci-dessous) est consulté à ce sujet, il fronce les sourcils d'un air soucieux :

« Comment se fait-il que vous possédiez un tel objet ? Je ne suis pas certain que de simples mortels devraient utiliser de telles forces. Vous devriez faire attention à ne pas trop vous approcher de la Porte. Je ne suis pas habilité à en dire plus. »

Si les PJ ignorent l'avertissement d'Aïdé et emportent l'artefact dans le bâtiment, des éclairs se forment entre le bouclier et le point focal. Chaque tour, un tel éclair frappe le porteur pour 2d6 DM, la majeure partie est absorbée par le bouclier.

Ange-gardien

Dès que les personnages ont contemplé le Cœur de Lunédor (voir la description plus haut), un événement majeur se produit.

Lorsque l'air se met à onduler devant vous, vous pensez de prime abord que la flamme extraordinaire contenue à l'intérieur du bâtiment de cristal affecte encore votre vue. Pourtant, il faut rapidement vous rendre à l'évidence, une silhouette immense prend forme au centre d'un pilier de lumière chatoyante. D'un pas empreint de puissance contenue, la silhouette franchit le rideau de lumière et flotte devant vous. Cet être est d'une beauté inhumaine. Il est impossible de dire s'il s'agit d'un homme ou d'une femme tant ses traits sont fins et sa silhouette athlétique. D'un geste théâtral, il déploie de magnifiques ailes aux plumes d'argent et plante au sol une immense épée au fil acéré d'un geste nonchalant.

« Bonjour, mortels. Je suis Aïdé, Volonté des dieux. Je suis venu nettoyer tout ce gâchis. Et vous avez l'objet dont j'ai besoin. »

Aïde est de taille à éparpiller les tripes des PJ sans prendre le moindre risque. Un prêtre voit immédiatement en lui un représentant divin, mais un test de SAG difficulté 10 réussit permet de comprendre qu'il s'agit d'un être dont le statut dépasse de loin celui d'un ange ordinaire. Une créature si puissante sert tout un panthéon plutôt qu'une seule divinité…

Mauvaise nouvelle pour les PJ. La mission d'Aïdé consiste à récupérer l'Einistar pour ouvrir la Chambre des Anciens, récupérer l'Anneau des Rois et les clés de la Porte de Lunédor et fermer définitivement le point focal. L'archange est envoyé par les divinités tutélaires d'Anathazerïn, soutenues par les autres dieux (même les dieux maléfiques) afin d'empêcher Maëdra d'asseoir un pouvoir trop considérable sur les terres d'Osgild.

La méthode Aïdé : Si les PJ ne comprennent pas ce que veut Aïdé, il leur indique clairement. Le porteur de l'Einistar protestera sans doute, ne serait-ce que parce qu'il sait qu'il est incapable de retirer l'artefact. L'ange lui demande



Aïdé l'Ange et sa formidable épée vorpale apparait devant l'extraordinaire bâtiment de cristal...

alors la permission d'essayer. En cas de refus, il paralyse sa victime d'un regard (Injonction, ensorceleur rang 1).

Lorsqu'Aïdé tire sur le gant, il ne semble pas exercer une grande force, mais cela inflige tout de même 1d6 DM à son porteur.

« Voilà qui est gênant... Mes excuses les plus sincères ». Avant que le personnage n'ait le temps de réagir, Aïdé lève sa formidable épée et tranche le bras qu'il retient de son autre main. « Voilà qui est mieux ! »

Aïde utilise la capacité Intervention divine (rang 4 de prêtre) pour obtenir un critique avec son épée vorpale. Il tranche net le bras du PJ ([2d6+20] x2 DM, moyenne 54 points).

Si les personnages ne réagissent pas en attaquant l'archange, il s'agenouille auprès du blessé et lui lance un sort de *Guérison* (rang 4 de prêtre), ce qui guérit le personnage, mais ne fait pas repousser son bras. Si Aïdé est attaqué, il essaie de calmer les PJ et se défend jusqu'à ce qu'ils décident de cesser le combat. Il ne cherche pas à les éliminer et ne les prend pas totalement au sérieux.

Lorsque le calme est revenu, l'ange enlève l'artefact du membre tranché et tente de l'enfiler. Le gant se referme à son contact. L'Archange fronce les

sourcils et tente de forcer en vain. Il se concentre et lance plusieurs sorts complexes sans plus d'effet. Aïdé finit par sourire, à la fois surpris et amusé. *« Cette chose est beaucoup plus puissante que je ne l'imaginais, je comprends mieux pourquoi mes maîtres attachent autant d'importance à ce lieu... Très intéressant. »*

L'ange ignore les sarcasmes éventuels des PJ et leur pose quelques questions sur l'endroit et les conditions lors lesquelles ils ont trouvé l'artefact. Quelles que soient leurs réponses, il écoute d'une oreille distraite comme s'il menait en même temps plusieurs conversations (en réalité, il lit la vérité directement dans leurs pensées).

Changement de stratégie : Pour finir, Aïdé décide d'entrer en contact avec les dieux eux-mêmes pour prendre ses ordres à la source.

L'ange pose un genou au sol et incline la tête en présentant l'Einistar vers les cieux. Ses yeux se révulsent et ses lèvres remuent faiblement comme s'il conversait avec quelque entité divine que lui seul entend. Enfin, il acquiesce plusieurs fois. Il se relève et vous adresse une déclaration solennelle :

« Il semble que l'Einistar ait confiance en vous. Il vous a choisi pour mener à bien une mission. La volonté des dieux et celle de cet artefact convergent sur plusieurs points et mes maîtres sont prêts à vous accorder une chance de régler ce problème à votre façon. Je crois également que votre épopée les distrait au plus haut point. Cela fait un moment qu'ils vous observent et ils sont très curieux de connaître la fin de cette histoire. Vous avez donc jusqu'à l'aube pour récupérer l'Anneau des Rois afin qu'il ne tombe pas entre de mauvaises mains, ainsi que pour retrouver les huit clés et venir ici fermer la Porte de Lunédor, où je vous attendrais.*

Toutefois, je dois vous avertir que, si vous échouez à protéger l'Anneau des Rois, votre monde souffrira sous le joug de la déesse des insectes. Le risque de vous laisser maîtres de votre destin est donc énorme. Pour terminer, si vous ne rapportez pas les huit clés à temps, il me faudra intervenir à ma façon. » Il marque une pause « Et ma façon ne vous plaira pas. »

Il dépose l'Einistar aux pieds du PJ qui a perdu son bras et disparaît dans une légère ondulation de lumière. À son départ, un PJ à la fois charismatique et de moralité irréprochable reçoit un dernier message télépathique de la part de l'ange. Une sorte de confidence qu'il prend sur lui d'offrir aux personnages.

« Les dieux que je sers ne sont pas tous bienveillants. La seule chose dont ils veulent s'assurer c'est que la source du pouvoir ne tombera pas entre les mains d'une déesse qui leur dénie leurs droits. Les dommages collatéraux importent peu, certains pourraient même s'en réjouir. Si vous échouez, fuyez, très loin et très vite. »

* Si les personnages rencontrent l'Archange au milieu de la nuit, vous pouvez éventuellement remplacer l'aube par le prochain crépuscule.

Aïe mon bras : Le personnage qui a perdu son bras dans l'affaire ne l'a pas récupéré. Heureusement pour lui, s'il se saisit à nouveau de l'Einistar, le gant magique remplace la partie manquante par un bras de métal brillant (bonus de +2 au Mod. de FOR avec ce bras) et va s'installer sur la nouvelle main du PJ.

Épilogue

Si les personnages apportent les huit clés à Aïdé à temps, celui-ci les accueille avec un sourire bienveillant. Il leur demande de glisser chacune des sept clés dans les serrures des portes

Monothéisme

Maëdra ne tolère aucune autre religion que la sienne dans ses cités et, pour son peuple, le culte de la déesse araignée s'apparente pratiquement à du monothéisme. Si les drows ont conscience de l'existence d'autres dieux, ils ont interdiction formelle de les adorer et leur représentation est interdite. Pour cette raison, même les autres dieux maléfiques détestent Maëdra et ils apportent leur soutien aux actions qui visent à empêcher la déesse de s'emparer d'un pouvoir trop important qui lui permettrait de régner sans partage sur les terres d'Osgild. C'est pourquoi Aïdé a été mandaté par l'ensemble des dieux pour contrecarrer les plans de Maëdra.

des tours de cristal. Elles doivent rester en place. Ensuite, le porteur de l'Einistar doit utiliser la clef du roi dans la dernière tour.

Au moment où vous insérez la clef de cristal et d'argent du roi dans la huitième et dernière serrure, une étincelle de lumière en jaillit. Elle s'enfuit ensuite vers la tour suivante, traçant un fil lumineux sur la paroi. Elle rebondit de tour en tour et chacune d'elle s'illumine dans un spectacle saisissant. Brusquement, le dôme de cristal qui empêchait d'accéder au point focal disparaît entièrement, laissant place à une simple esplanade où danse une flamme magique qui enfle doucement. La huitième porte a complètement disparu et il ne vous reste plus que la clef dans la main. Aïdé vous fait signe d'entrer.

« À présent, jetez la clef dans la source. Ce geste la fermera à jamais. Cela est nécessaire. »

Le porteur de l'Einistar sent que c'est également le souhait de l'artefact. Si les PJ n'obéissent pas, Aïdé leur demande une seconde fois. Si le porteur de l'artefact ne ferme pas le point focal, Aïdé soupire et il s'en occupe lui-même, sans utiliser la clef.

Cette décision des PJ aura alors les mêmes conséquences que celles indiquées plus loin en cas d'échec. Si le PJ s'exécute, lisez le texte suivant :

Vous lancez la clef en direction de la flamme qui mesure à présent plus de trois mètres, mais qui est désormais beaucoup moins aveuglante qu'auparavant. Lorsque la clef entre dans l'éclat éthéré, elle disparaît dans une brusque explosion de lumière. Simultanément, les huit tours s'effondrent dans un violent fracas de cristal et une projection d'éclats tranchants.

Tous les personnages présents reçoivent 2d6 DM d'éclats.

Vous avez à peine le temps de vous relever qu'un grondement secoue la cité. Partout, les murailles millénaires et les tours qui défiaient les lois élémentaires de la gravité s'effondrent d'un seul mouvement dans un bruit de tonnerre assourdissant. Un nuage de poussière se déploie sur la cité et la recouvre tout entière.

Lorsque les PJ s'en préoccupent, Aïdé a disparu depuis un long moment sans laisser de trace. À sa place est plantée une magnifique épée à deux mains : *Rétribution divine*. La Porte de Lunédor détruite, la magie qui alimentait les enchantements d'Anathazerïn se tarit. La cité perd son manteau d'illusions et les bâtiments encore debout s'écroulent dans un dernier soupir... Le Sanctuaire de Lunédor finit de s'effondrer, il enterre les éventuels drows survivants sous des tonnes de rochers. La cité repose en paix.

Échec

Si les personnages sont défaits par les drows et se font voler l'Anneau des Rois, la déesse des drows a mis la main sur un artefact qu'elle compte utiliser pour prendre le pouvoir au royaume de Hautesylve. Les conséquences à long terme seront terribles pour les mortels.

Si les PJ ne ramènent pas les huit clés à temps, Aïdé envoie un Ange (*CO Fantasy* p.234) chercher chaque clef. Chaque créature ou personnage qui porte une clef voit un Ange se téléporter à quelques mètres de lui pour lui demander la clef. En cas de refus, l'ange attaque le porteur. Un nouvel ange apparaît tous les dix tours. Bien entendu, si les portes célestes sont restées closes et que les clés y sont encore enfermées, Aïdé se met en quête des PJ et de l'Einistar afin d'obliger son porteur à ouvrir les portes célestes sous contrainte magique (Voie de l'envoûteur).

Rétribution divine : cette splendide arme +3 semble forgée dans de l'or pur. Lorsqu'un personnage s'en saisit, l'arme change de forme pour s'adapter parfaitement à la force et à la morphologie de celui-ci. Rapidement, le personnage prend conscience qu'avec un effort de volonté (action limitée, test de SAG difficulté 15), il peut modeler l'arme de son choix (de contact, à une ou à 2 mains) : masse, rapière, etc. Pour terminer, Rétribution divine permet à son porteur d'utiliser, trois fois par jour chacune, les capacités Ailes célestes et Foudres divines (prêtre rang 3 et 4).

Aïdé

NC 20, créature humanoïde, taille grande

FOR +10* **DEX** +6 **CON** +10
INT +6 **SAG** +6 **CHA** +8*

DEF 30 **PV** 200 (RD 10) **Init** 22

Épée 2 mains +20 **DM** 2d6+20

Arc de précision +20 **DM** 2d6+10
Attaque magique +20

Voie du champion rang 3 (riposte)
Voie des créatures volantes rang 1
Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10/ armes maléfiques)
Don des langues : Les Anges peuvent converser avec toutes les créatures par télépathie à une distance de 50 mètres ou à l'oral dans leur propre langue.

Résistances : Aïdé divise par deux tous les DM de feu, froid, électricité et acide. Il est immunisé au poison, à la pétrification et à toute forme de paralysie, d'influence mentale ou de peur.

Épée vorpale : Sur un résultat de 19 à 20, l'épée d'Aïdé inflige un coup critique et elle coupe un membre de la cible (lancer 1d6 : 1, jambe droite, 2 jambe gauche, 3, bras droit, 4, bras gauche, 5-6 tête). Si la tête est déterminée au hasard, la victime doit réussir un test de CON difficulté 15 ou mourir décapitée. En cas de succès, elle subit des DM triplés (au lieu de doublés pour un critique ordinaire), mais elle garde sa tête.

Magie des arcanes : Aïdé peut lancer n'importe quel sort des voies de magicien ou d'ensorceleur une fois par tour en action de mouvement (peau de pierre, désintégration, arrêt du temps, etc.).

Magie divine : Aïdé peut lancer n'importe quel sort des voies de prêtre une fois par tour en action de mouvement (Mot de pouvoir, intervention divine, guérison, rappel à la vie, etc.).

Jouer Aïdé

Malgré un visage bienveillant, l'archange est totalement impitoyable et discipliné. Sa mission passe avant tout, peu importent les conséquences pour les PJ, comme ces derniers l'apprendront rapidement à leurs dépens. Il ne perd jamais son calme et s'exprime toujours avec douceur, même pour envisager les pires horreurs. Il émane de lui une puissance terrifiante et ses silences doivent être beaucoup plus menaçants que ses paroles.

Lorsqu'il est en possession des clés, Aïdé ouvre les portes lui-même. Toutefois, il ne jette pas la dernière clef dans le point focal, mais un objet sphérique noir que les dieux lui ont confiés. Une sphère à base de sombracier.

Le point focal explose avec la violence de plusieurs bombes à fusion. La cité et tout ce qui s'y trouve est réduit en poussière. Un éclair de feu est visible dans toutes les terres d'Osgild pendant de longues minutes, symbole visible pour tous de l'action et de la puissance des dieux. Un cratère énorme remplace la montagne. Si les PJ n'ont pas quitté Anathazerïn à temps, ils sont annihilés. S'ils sont hors de la cité, ils doivent faire un test de CON difficulté 25 moins le nombre de kilomètres entre eux et la ville. En cas d'échec, le personnage meurt. En cas de succès, il survit avec 1 PV. Au-delà de vingt kilomètres, les personnages subissent seulement 10d6 DM moins 1d6 par kilomètre supplémentaire.

L'Einistar

L'Einistar désire accomplir son destin : sceller la fin de Lunédor en offrant un enterrement digne à son dernier roi et fermer le point focal.

Ensuite, le gant n'a plus aucune raison d'exister et il se désagrège en quelques secondes. Le personnage conserve seulement un bras de métal qui lui octroie un Mod. de FOR supplémentaire de +2 lorsqu'il l'utilise (principalement en attaque au contact).

Si la mission des PJ est un échec et qu'Aïdé ferme lui-même la Porte de Lunédor, l'Einistar explose en même temps que le point focal. Son porteur subit 4d6 DM (moitié si test de CON difficulté 15 réussi) et il perd son bras magique.

Retour au bercail

Les PJ sont perdus quelque part au beau milieu des Serres du monde. Ils peuvent repartir dans la direction de leur choix, probablement vers l'Est ou l'Ouest. Il leur faudra deux semaines pour traverser les montagnes. Désormais, le bracelet de communication et le trou portable fonctionnent à nouveau. Ils peuvent donner des nouvelles à Grabuge qui commençait à se faire du souci non seulement pour eux, mais surtout pour son matériel. Il ne manque pas de leur signifier son anxiété en étant, si cela est possible, deux fois plus grossier qu'habituellement.

Laissez aux personnages deux à trois semaines de périple sans les détailler et indiquez aux joueurs que leurs personnages passent au niveau 13 pendant ce laps de temps. Un beau matin, tandis qu'ils campent enfin en vue des derniers contreforts montagneux, le bracelet de communication les réveille. La suite est détaillée dans la prochaine aventure...

Annexe :
le testament du roi
Drinizar

À quiconque trouvera cet écrit,

Nous allons bientôt entrer dans la Chambre des Anciens. Il n'y a malheureusement pas d'autre solution. Les drows et leurs alliés géants ont fini par nous trouver et l'armée qui menace Anathazerïn est beaucoup trop puissante pour que nous puissions la repousser. Notre destin est scellé. Cependant, il ne sera pas dit qu'Anathazerïn se sera éteinte sans avoir livré un ultime combat qui, s'il ne fera l'objet d'aucune chanson, permettra pourtant aux Premiers Nés de rejoindre leur dernière demeure avec honneur et fierté. La défaite est nôtre, mais la victoire ne sera pas leur. Jamais je n'autoriserai les drows à poser leurs doigts maléfiques sur l'Anneau des Rois. Ils ne l'auront jamais. Je vais mourir pour m'en assurer.

Il y a deux heures, le Haut Conseil s'est réuni et il a été décidé, sur ma proposition, que nous ferions appel aux dieux pour abattre nos ennemis. Tous savaient que cette terrible décision entraînerait la mort de tous ceux qui restent dans la ville, alliés comme ennemis. C'est malheureusement le prix que nous devons payer pour que les générations futures aient une chance de vivre libres. Notre sacrifice est la rédemption pour avoir découvert et exploité une puissance qui dépasse l'entendement des mortels. À l'heure où je pose ces mots comme un guerrier caresse les cheveux de son enfant endormi, avant de partir pour son dernier combat, une centaine de nos chevaliers montés harassent les forces du mal de façon à retarder l'assaut au maximum. Dans quelques instants, Farendil scellera les Portes Célestes sur nous et mènera mon épouse Numahil vers l'Est. Puissent les dieux permettre qu'ils trouvent des êtres sages et bienveillants pour revenir ici un jour prendre l'Anneau des Rois et le protéger des forces ténébreuses. Cet anneau est le symbole de la royauté des elfes, partout et de tous temps. Il doit revenir entre les mains du souverain légitime de notre peuple. Mais vous qui me lisez aujourd'hui, sachez que la reine des insectes veut l'Anneau et n'aura de cesse de le retrouver. Jamais vous ne serez tranquilles.

Enfin, puisqu'il s'agit ici de ma dernière volonté, j'aimerais reposer près de mes ancêtres dans la Salle des Tombeaux. Quant à mes nobles et fidèles compagnons, puissiez-vous faire en sorte qu'ils reposent dignement.

Les ruines de Lunédor et ses richesses sont désormais légitimement vôtres.

Que les dieux vous gardent.

Drinizar Vent d'Etoile,

Seigneur d'Anathazerïn, Gardien de la Source, Roi de Lunédor et de Hautesylve.



Scénario 13
La pacification de Krön

« *Regarde-moi, je suis ta fin !* » Urd Mâcheloup, le barbare venu du froid se jette sur la Reine-Araignée. Il n'a aucun espoir de survivre à l'injonction mortelle qui a déjà eu raison de Thyleen la druidesse. Mais il veut attirer l'attention de la créature. Elle tourne la tête. « *C'est fait* », pense-t-il en croisant le terrible regard du monstre. Il détourne les yeux et devine Ninuelle passée sous le ventre de l'horreur. Il entend Caliostro préparer son plus bel éclair et sourit en voyant Kroril charger. Il lève sa fidèle hache dans l'espoir fou de savoir si une fille de déesse saigne...



La pacification de Krön

Anathazerïn

Scénario 13

En quelques mots...

Le plan de conquête des drows arrive à son terme. La machination de la « peste argentée (S4 et S5), est enfin révélée. Emarin Grisant ou, plus probablement, Rodrick Finelame, a été enlevé par les elfes noirs pour être sacrifié. Les personnages sont envoyés dans le cratère de Krön où la Princesse-Araignée doit procéder au puissant rituel sur la Pierre du Ciel. Les personnages tiennent une occasion unique de mettre un terme à la guerre et de renvoyer les drow d'où ils viennent. Le grand final !

Fiche technique

TYPE • Infiltration/Combat final/Enjeux et conséquences
PJ • 4 personnages de niveau 13
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ☆☆☆

Un peu de contexte

Le **désert des Morteroches** porte parfaitement son nom. Cet erg inhospitalier est une vaste étendue de cailloux de toutes tailles, parsemée de cactus géants pouvant atteindre plus de vingt mètres de hauteur. Des blocs de roche vitrifiée se dressent en groupes épars, de plus en plus nombreux à mesure que le voyageur se rapproche du cratère de Krön.

Le désert offre deux visages totalement différents de jour ou de nuit. La période diurne est le domaine des insectes géants, scorpions, fourmis, guêpes et autres fourmilions pouvant atteindre la taille d'un éléphant ! La température y est infernale et il ne pleut jamais. À l'inverse, la nuit, il gèle et il arrive parfois qu'il neige. Dès le crépuscule, les orques émergent de leurs cachettes souterraines et parcourent les étendues désertiques pour chasser les insectes géants à demi paralysés par le froid et affronter leurs frères de sang lors de querelles tribales sans fin.

Le **cratère de Krön** est une exception. Il n'y fait jamais froid, une chaleur malsaine baigne les environs, même la nuit. Pour les orques, il s'agit d'un lieu saint. Dans leur langue, le nom complet est Krön Magar, soit « *creuset sacré* ». D'après leurs légendes, c'est ici que les peaux vertes ont été forgées. Ce n'est pas complètement faux. Le cratère a été créé par la chute d'une Pierre du Ciel (Ouro-Kaer), il y a plus de sept mille ans. Comme les personnages pourront le constater, la pierre aux ondes corruptrice est toujours présente au fond du gouffre effondré, bien qu'elle soit aujourd'hui beaucoup moins active. Durant les siècles qui suivirent sa chute, les tribus de nomades qui s'installèrent dans la région furent corrompues par les ondes invisibles émises par la pierre et ils commencèrent à se transformer en créatures qui s'apparentent aux orques et aux gobelins. Toutefois, plusieurs milliers d'années plus tard, le Roi-sorcier de Tor-Angul poussait ces mutations à l'aide des pierres de la Forêt Sombre, créant ainsi les puissants orques noirs et les hobgobelins. À la chute de son empire, les humanoïdes se dispersèrent sur le Mitan et, naturellement, ils vinrent s'installer dans ce lieu inhospitalier où ils pouvaient sentir la caresse de l'onde corruptrice qui avait présidé à leur naissance. Les races inférieures du désert de Morteroches s'accouplèrent aux créations du Roi sorcier donnant naissance à toutes sortes d'hybrides, du gobelin chétif au gobelours massif.

Avant l'arrivée insidieuse des drows, les abords du cratère servaient de cimetière sacré pour les orques, un endroit où reposent les os de leurs ancêtres. Les shamans utilisaient le pouvoir de la Pierre du Ciel pour animer les morts au nom de Belzoeth, dieu des Tombeaux et des Morts-vivants. Depuis, les choses ont changé et le grand temple de pierre est désormais dédié au culte de Maëdris, le Roi-scorpion, seigneur des insectes, qui n'est qu'une façade pour Maëdra, la déesse des drows. Les shamans récalcitrants ont été envoyés au front et un nouveau clergé a remplacé l'ancien. Les orques patrouillent à la surface et occupent les grottes des alentours, mais ils ont été évincés du cratère, à l'exception de quelques esclaves difformes.

Le centre du cratère est devenu le domaine exclusif des prêtresses qui y ont établi un complexe religieux afin d'exploiter la magie corrompue de la

Pierre du Ciel. Un peu plus profondément sous la surface, les drows sont en train d'établir la future capitale de leur empire, une vaste cité que la pierre maléfique baigne de sa lumière malsaine. Pour le moment, il ne s'agit encore que d'un vaste chantier où des milliers d'esclaves orques travaillent sous le fouet des elfes noirs.

La peste argentée

L'opération peste argentée a débuté par la fabrication d'une grande quantité de fausse monnaie. Elle doit se conclure par l'enlèvement d'Emarin Grisant et son sacrifice lors d'un rituel sanglant. Son décès provoquera la fin de l'enchantement qui camoufle la fausse-monnaie et révélera les pièces d'argent pour ce qu'elles sont réellement, du fer. L'utilisation de la Pierre du Ciel du cratère de Krön permet aux drows de réaliser un rituel complexe et néfaste. Chaque pièce de fer devient porteuse d'une étrange maladie, la « *peste argentée* », qui se propage aux véritables pièces d'argent avec lesquelles elle entre en contact, les transformant à leur tour en métal sans valeur. Ainsi, il suffit d'une seule pomme pourrie pour contaminer tout un panier et de véritables fortunes vont disparaître en une nuit. Le système monétaire des deux grandes nations humaines sera complètement ravagé, laissant la place au chaos.

I- Syndoril

L'aventure débute au moment où Maëla entre en contact avec les PJ grâce au bracelet de communication, alors qu'ils sont en chemin vers la destination de leur choix.

Il est tôt ce matin et vous êtes encore emmitouflés dans les fourrures de la nuit lorsque le bracelet de communication de Grabuge se met à luire tout en émettant un son strident. Une sorte d'appel d'urgence, un procédé que vous n'aviez pas encore expérimenté. Vous vous préparez à une joute verbale avec le gnome le plus vulgaire de la création, mais la voix qui s'adresse à vous est douce et féminine. Elle ne vous est pas inconnue, mais, assurément, il ne s'agit pas de celle de Grabuge.

« Mes excuses pour ce réveil matinal mes amis, mais l'heure est grave. » Derrière elle, une autre voix ajoute : « On va pas non plus leur embrasser le cul pour se faire pardonner ! »

La voix féminine reprend. *« C'est Maëla, la magicienne elfe, qui vous parle. Nous avons un besoin urgent de vous faire venir à Syndoril. Les drows ont enlevé Emarin Grisant. Ou plutôt Rodrick, qui se faisait passez pour lui*. Si vous voulez bien vous préparer rapidement, nous allons vous invoquer ici grâce à un portail fabriqué par notre ami commun. Recontactez-moi dès que vous êtes prêts. Je cesse cette conversation, le sieur Grabuge doit encore calibrer la convergence des bracelets de façon à servir d'onde porteuse, ou quelque chose comme ça. »* Derrière, vous entendez. *« Et ça va être une putain de première mondiale ! »,* juste avant

Avertissement

Ce dernier épisode est sans doute un peu plus dirigiste que les précédents, mais tout a été fait pour que cela ne se sente pas trop en jeu. C'est pour la bonne cause, car toute la tension dramatique de l'action est basée sur une course contre la montre pour sauver Rodrick juste à temps et un combat épique plein de rebondissements. Cela nécessite du rythme et un timing serré.



Grabuge

que la communication ne soit coupée !

Le portail magique

Les PJ peuvent réagir comme bon leur semble et préparer leurs affaires. S'ils recontactent Maëla via le bracelet magique, ils ne réussissent pas à avoir une conversation et, au lieu de cela, le portail apparaît. S'ils ne recontactent pas Maëla, au bout de 15 minutes, la même scène se produit.

> Le bracelet se met à vibrer intensément. Simultanément, un point lumineux apparaît à quelques mètres du porteur de l'artefact. Il grossit et s'aplatit pour devenir un disque violacé de deux mètres de diamètre qui vibre doucement en émettant un son grave. De temps à autre, un éclair s'en échappe et frappe le sol aléatoirement en faisant fumer la roche au point d'impact.

Si un PJ s'approche à moins de deux mètres, il a une chance sur deux à chaque tour qu'un éclair le prenne pour cible (2d6 DM d'électricité, test de DEX difficulté 15 pour moitié). Le porteur du bouclier de Grabuge est immunisé à cet effet. L'éclair rebondit sur le bouclier sans provoquer de dommages.

Un PJ qui passe à travers le portail subit automatiquement un éclair. Au bout de 5 tours, si aucun PJ n'a franchi le disque lumineux (ou cinq tours après chaque PJ qui aura traversé), un cylindre de métal d'une dizaine de centimètre de long en surgit soudain et roule au sol. Il contient un parchemin sur lequel est simplement écrit : « *Bougez-vous le cul !* »

Au bout de 12 tours, le portail se referme même si tous les PJ ne l'ont pas franchi. Grabuge ne peut pas l'ouvrir à nouveau avant 1d6 heures et, bien entendu, les retardataires se feront copieusement insulter ! Avec un nouveau dysfonctionnement à la clef (voir ci-dessous).

Une arrivée impeccable...

Les PJ se retrouvent dans la salle du haut conseil des elfes, là où a eu lieu le procès de Tinsirith. L'assemblée est déserte, seuls quelques gardes sont postés aux issues. Maëla est là, Grabuge aussi, toujours aussi grossier. Il accueille les PJ par un hourra de joie et saute littéralement dans les bras du premier qui franchit le portail, entamant avec lui une ronde effrénée aux cris de : *« Par les couilles de Solar, ça a marché ! Bordel ! Ça a marché ! »*

Les PJ sont arrivés par un étrange portail constitué de deux arbustes auxquels sont accrochés divers cristaux reliés entre eux par des fils de cuivres. Si les PJ connaissaient cette tradition, ils trouveraient que les arbustes ressemblent à des arbres de noël décorés de guirlandes... C'est sans doute le portail de téléportation le plus ridicule et le plus génial de toute l'histoire des portails : du pur bricolage !

À y regarder de plus près, les deux arbustes sont des excroissances de l'Arbre-cœur lui-même. Au pied de l'un d'eux, un grand sceau contient des entrailles puantes et un amas de plumes à coté d'un balai et d'une serpillère. Les restes d'une tentative de fonctionnement, ratée, sur une poule ! « *Je n'avais réussi aucun test concluant avant vous !* »

Dysfonctionnement : Pour chaque personnage qui franchit le portail, demandez un test de CON difficulté 10. En cas d'échec, le PJ se sent nauséeux et il est *Affaibli* pour les 1d6 prochaines heures. Plus important, le premier (et seulement le premier) PJ qui obtient un résultat de 1 à 5 au dé est victime d'un disfonctionnement majeur.

*Rodrick ou Emarin

Ce scénario est écrit en partant du principe que les PJ ont fait protéger Emarin Grisant. *A minima*, les PJ devraient avoir prévenu le haut prêtre Nicolaï, via Grabuge, que le sage était en danger. Ainsi, les héros de Clairval (Maëla, Rodrick) ont pris des dispositions pour protéger Emarin et Rodrick s'est fait passer pour le sage. Il a été enlevé à sa place. Si ce n'est pas le cas, il vous appartient de faire les modifications nécessaires. Quelques conseils vous seront parfois donnés (par exemple l'utilisation d'une fausse pièce de monnaie pour localiser Emarin vers le cratère de Krön). Cela ne change rien au déroulement du scénario, mais les PJ ne bénéficieront pas des renseignements fournis par Rodrick. Si le rituel sanglant des drows est mené à terme, la peste argentée fonctionne réellement tandis que, si c'est Rodrick qui est sacrifié, le sort est de toute façon un échec !

Si aucun des personnages précédent n'a fait entre 1 et 5, c'est automatiquement le dernier à franchir le portail qui hérite du problème ! Le personnage subit une mutation plus ou moins gênante au choix du MJ, dont voici deux exemples.

- Son nez est planté sur son front (« *En fait, c'est une faible marge d'erreur. Croyez-moi ça aurait pu être bien plus gênant, si c'était un organe situé plus bas...* »)

- Il change de sexe (« *Comment ça ? C'est vous qui le dites... Personnellement, avant de me prononcer j'aurai besoin de vérifier. Je palpe ou tu nous la montres ?* »)

Au final et dans tous les cas, Grabuge pense que « *pour une première tentative improvisée sur un portail de merde construit en trois jours, c'est une putain de réussite totale et un grand pas pour la science.* » Il qualifie le problème « *d'erreur négligeable et d'une crotte de nez à régler pour le prochain essai !* ».

La politique des elfes

Voici donc les PJ de retour à Syndoril, la capitale elfique de Hautesylve. Ici, l'ambiance dépend évidemment de la façon dont s'est terminé le scénario 7. Si Tinsirith a gagné son procès (S7), il rejoint immédiatement les PJ et les retrouvailles sont aussi chaleureuses que possible pour un elfe de son rang. En revanche, si Eléas Glorofindel est à la tête du Haut Conseil, considérez que Maëla est devenue une proche conseillère de la Reine qui est désormais sur le point de perdre définitivement tout pouvoir face au traître. Et c'est donc la magicienne qui jouera la scène suivante seule. Elle est alors leur seul appui à Syndoril, faites sentir aux PJ qu'elle agit presque de façon clandestine.

Quoi qu'il arrive, le contact des PJ (Tinsirith ou Maëla) demande immédiatement aux PJ de lui conter le récit de leurs dernières aventures. Lorsqu'ils lui parlent de l'Anneau des Rois ou si un PJ le porte à sa main (il ou elle le reconnaît immédiatement pour en avoir vu des représentations dans des ouvrages anciens), l'elfe s'enquiert de ce qu'ils souhaitent en faire.

Les joueurs doivent prendre une décision en fonction de la situation. Que faire de l'anneau ? Maëla sait que la reine Galaëlle Main d'étoile ne souhaite pas gouverner elle-même et que, si l'anneau lui est offert, elle prendra un époux afin de lui confier l'Anneau des Rois. Le donner à Tinsirith ou à Eléas selon l'issue du S7 ? Le garder ?

Une seule chose est certaine, Maëla leur interdit d'emporter l'Anneau avec eux là où elle compte les envoyer. C'est à dire dans la gueule des elfes noirs ! Au pire, elle leur propose de le garder jusqu'à ce qu'ils reviennent. Elle jure de leur rendre à leur retour ! Elle leur conseille malgré tout de le rendre immédiatement, car la reconnaissance des elfes pourrait les aider dans la mission à venir...

Si les PJ décident de le restituer à leurs légitimes propriétaires, les effets exacts dépendent de la situation politique chez les elfes (voir le dernier chapitre). Une entrevue impromptue est organisée durant les quelques heures dont Grabuge a besoin pour reconfigurer son portail vers Krön.

Si les PJ remettent directement l'Anneau à la Reine ou à Tinsirith (qui le remettra à la Reine), en récompense, la souveraine leur remet un présent royal en main propre. Chaque PJ reçoit une *potion de Sang l'Arbre-Cœur*, un élixir d'une valeur inestimable créé à partir de la sève de



Tinsirith



Eleas Glorofindel

« 1 » naturel

À moins que le résultat du d20 n'ait été un « 1 » naturel, la mutation n'est pas permanente, le personnage retrouvera son apparence ordinaire lorsqu'il empruntera à nouveau le même portail à la fin du chapitre.



L'Anneau des Rois

L'Anneau des Rois

Au bout du compte, si les PJ refusent de confier l'Anneau des Rois à un elfe, les choses s'enveniment. Pour commencer, Maëla refuse de les envoyer à Krön. Ce serait servir sur un plateau l'arme dont leurs ennemis rêvent depuis toujours ! Elle préfère encore qu'Eléas Glorofindel s'en empare et prendre le risque que la peste argentée ravage les nations humaines.

Pour s'en assurer, elle détruit le portail de Grabuge, puis, après avoir informé la Reine de la situation, elle se téléporte seule à proximité de Krön, où elle tentera elle-même de sauver la vie de son vieil ami Rodrick. Ce sera un échec. Tous deux périssent. Si c'est Emarin qui est prisonnier, elle ne se rend pas au cratère et la peste argentée prend effet douze heures plus tard.

Les PJ sont coincés à Syndoril et la Reine ne les laissera quitter la capitale qu'à la condition qu'ils se séparent de l'Anneau des Rois. Tinsirith, malgré l'amitié qui le lie aux PJ, est totalement en accord avec Maëla sur la question.

Et si les PJ proposent de détruire l'Anneau ? Plus d'anneau, plus de problème ? (Ça s'est déjà vu…) Impossible, seul un dieu peut détruire l'Anneau des Rois forgé à Anathazerïn.

l'Arbre-cœur. Pour l'anecdote, si les PJ rencontrent la Reine, profitez-en pour décrire l'antique bâton-lance qu'elle porte. Celui-là même que les PJ ont retrouvé dans le Sanctuaire de Trenner (S3), même si sa valeur est plus sentimentale que véritable.

Potion de Sang de l'Arbre-Cœur : Cette potion soigne immédiatement toutes les blessures (les PV remontent à leur maximum), les infirmités, les maladies ou les poisons. Le bénéficiaire est immunisé aux poisons et aux maladies pendant une année complète. Pendant les prochaines 24 heures, il sera protégé des effets néfastes de la Pierre du Ciel du cratère de Krön, il régénère 5 PV par tour et reçoit un bonus de +5 en DEF et à tous les tests de résistance à la nécromancie.

Mais l'effet principal de l'élixir, celui qui fait sa réputation, est d'augmenter l'espérance de vie d'un siècle complet. Cet effet ne peut être obtenu qu'une seule fois dans la vie d'un mortel.

Hélas, même la potion n'a aucun effet sur les difformités provoquées par le dysfonctionnement du portail de grabuge !

La mission

Que les précédents scénarios aient accouché de réussites ou d'échecs, rien n'est encore perdu ni gagné. Les informations dont dispose Maëla permettent d'envisager de porter un coup fatal au cœur même de l'invasion drow. Une fois le problème de l'anneau réglé ou, plus probablement, simultanément, Maëla leur explique qu'Emarin/Rodrick a été enlevé. Elle leur propose d'aller le délivrer, d'en apprendre le plus possible sur les plans des drows et d'en profiter pour leur infliger un maximum de pertes. Grâce au portail de Grabuge, elle veut les envoyer dans le cratère de Krön, où elle sait que les elfes noirs ont établi leur quartier général. C'est là-bas que sera lancée l'opération « *peste argentée* ». Elle sait qu'un grand rituel doit avoir lieu dans quelques heures. Il impliquera la plus haute autorité religieuse de la déesse des drows, Médreï Ar Maédra, la Princesse-Araignée elle-même. Elle tient ces renseignements de Félindra Lupus, qui a mené une mission de renseignement jusqu'au cœur du désert des Morteroches. Ce nom ne dit peut-être

plus rien aux PJ. Il s'agit de la rôdeuse dont ils ont rencontré le loup dans le scénario 2, alors qu'ils se rendaient à Fort Boueux, il y a bien longtemps. La rôdeuse est toujours sur place et elle est au courant de leur arrivée. Les PJ pourront donc sans doute compter sur son appui.

Si les PJ sont d'accord pour la mission, Maëla leur indique qu'ils ont environ huit heures devant eux pour se reposer, le temps pour Grabuge de régler le portail pour le prochain « *bond* ». Il ne les enverra pas directement dans le complexe souterrain « *trop dangereux, vue la précision du bordel* », mais le plus près possible. Ensuite, à eux de jouer ! Maëla étant devenue une proche conseillère de la Reine, elle ne peut quitter son poste, c'est pourquoi elle n'accompagne pas les PJ. Son rôle auprès de la Reine rêveuse et influençable est de la plus haute importance. En revanche, elle leur confie plusieurs objets qu'elle a conçus avec l'aide de Grabuge.

• Trois *billes de force* : Pour fonctionner, une bille de force doit être lancée au sol violemment (action de mouvement). En se brisant, elle invoque un mur de force hémisphérique, transparent et indestructible de 5 mètres de rayon centré sur le point d'impact. La durée est de 10 tours. Maëla suggère que ces objets peuvent être utilisés autant pour bloquer un adversaire puissant à l'intérieur que pour se protéger d'un trop grand nombre d'assaillants extérieurs.

• *Géolocalisateur :* Cet objet ressemble à une boussole. Toutefois, son aiguille n'indique pas le Nord mais la direction dans laquelle se trouve celui dont quelques gouttes de sang ont été déposées dans le réceptacle. En l'occurrence, Rodrik. Si c'est Emarin que les PJ doivent délivrer, le génial Grabuge a utilisé à la place une pièce de fausse monnaie qu'il a fixée sous le géolocalisateur.

• Une *grande potion de soins modérés* chacun (3 doses, 2d8 + niveau PV). Une seconde si les personnages ne bénéficient pas de la potion de Sang de l'Arbre-cœur.

Lorsque les PJ auront terminé leur mission, ils devront contacter Grabuge via le bracelet de communication pour qu'il calibre l'onde porteuse et le portail par lequel ils sont arrivés se matérialisera rapidement devant eux (1d6+3 tours !). Il suffira de le franchir pour être de retour dans l'Arbre-cœur. Enfantin !

Révélations

Au cours de la conversation, au moment de votre choix ou pour répondre aux questions des PJ, Maëla leur fournit quelques détails supplémentaires en leur présentant le portail.

« - Notre ami Grabuge n'a pas chômé. J'ai eu beaucoup de peine à obtenir l'autorisation du Haut Conseil, mais nous avons pu construire le portail ici même. Vous vous demandez certainement pourquoi justement ici. La réponse est un peu longue et je vais laisser Grabuge vous expliquer ça, c'est lui le spécialiste.

- Je leur dis tout, ma Dame ? Vous êtes certaine que leurs cervelles de moineaux sont capables d'entendre ? Bon, c'est vous qui décidez... Moi je pense que c'est ambitieux. Bien peu de créatures connaissent ce que je vais vous dire et moi-même je n'ai assemblé les dernières pièces du puzzle que très récemment. Alors ouvrez bien les fosses à merde qui vous servent d'esgourdes !

Il s'agit de l'histoire de la race la plus jeune et la plus décérébrée du Mitan, j'ai nommé les hommes ! Les humains ne sont arrivés avec leurs dieux qu'au début de deuxième Age. À cette époque, les pierres du ciel, Kaer Ouros

en langue ancienne, se sont écrasées sur le Mitan comme autant de morceaux de bouses projetés par une vache sacrée chassant des mouches ! Mais à l'échelle de l'univers.

Tout comme les dieux, les pierres étaient de deux sortes, lumière contre ténèbres, bien contre mal, magie contre corruption, belle et rebelle contre moche et remoche, et j'en passe. Bref, certains fragments filaient la gaule et d'autres des maladies honteuses. La Forêt Sombre abritait plusieurs éclats de pierres de ténèbres qui furent exploités par le Roi-sorcier de Tor Angul. Vous avez pu en constater les effets sur place quelques milliers d'années plus tard. Notamment dans les Jardins de Ma'ïshar. En fait, à l'échelle du mal, il s'agit d'un jardin d'enfant ! Les pierres obscures ne sont que de pâles imitations. Ça vous donne une petite idée de la puissance du braquemart originel...

Et les pierres de lumières, où sont-elles passées me direz-vous ? C'est là que ça devient cocasse ! Les pierres de lumière n'ont jamais vraiment eu de présence physique, ce sont plutôt des sortes de source d'énergie, des failles dans la trame de l'univers. Tout comme les pierres sombres, elles sont plus ou moins puissantes. Vous avez déjà côtoyé la plus puissante connue à ce jour. Une petite idée, les génies? »

Laissez le temps aux joueurs de tenter une réponse. Bien entendu, en cas de mauvaise réponse, Grabuge moque l'étron qui sert de cerveau au PJ concerné.

« Eh oui... Anathazerïn ! La source du pouvoir des Premiers-Nés que vous avez refermée. Bingo ! Une pierre du ciel ! Mais il y a mieux, depuis que nous avons compris ça, nous avons fait quelques recherches... Syndoril et l'arbre-cœur ? Rebingo ! Un point focal de magie est situé sous nos pieds. Rien à voir avec le niveau de puissance de celui d'Anathazerïn, mais tout de même de quoi faire monter la sève d'un certain corps fibreux bien haut. Je parle de l'Arbre-cœur bien entendu !

Et voici pourquoi j'ai établi ce portail ici-même... Avec quelques mois devant moi, je pourrais sans doute en construire un dans votre propre fondement. Mais, en trois jours, c'est déjà un putain d'exploit, même ici ! En fait, Dame Maëla a eu le cul bordé de nouille de tomber sur moi ! Sans me vanter, je suis le seul spécialiste du Mitan de ce vaste merdier magique. Vous en doutez ? Que croyez-vous que renferme l'umbo de mon bouclier dimensionnel ? Rebingo ! Une minuscule faille, je l'appelle aussi singularité ou source positive. C'est pourquoi cet objet chauffe un peu en présence d'un autre point focal. Ca ne risque rien si ça ne dure pas trop longtemps, mais mieux vaut faire gaffe. Ce truc peut péter plus fort qu'un cul divin après une indigestion de pruneaux célestes ! C'est d'ailleurs le principe même de mon fameux système d'autodestruction... »

Voilà qui éclaircit quelques mystères.

Si, à la suite de ce discours, les PJ interrogent Grabuge sur la fonction d'autodestruction du bouclier, quelques bons arguments et un test de CHA difficulté 10 à 15 (selon les arguments) peuvent le convaincre de révéler la méthode d'activation de cette fonction. Il faut tourner l'umbo central selon un code précis. Le système peut être programmé pour exploser entre 3 et 10 tours plus tard. Il lui faut aussi avouer qu'il ne peut pas l'activer à distance, c'était du bluff ! En revanche, il précise que l'explosion de sa merveille « *ma plus belle réussite, bande de tocards* »– devrait être « *d'une amplitude à même de désintégrer un régiment de dragons !* » Cela vaut le coup de répéter cette précision pour qu'elle n'échappe pas aux joueurs. Ce sera un élément déterminant de la fin du scénario.

II - Krön Magar

Évidemment, si certains PJ étaient blessés, ils ont été soignés par une prêtresse avant leur départ. Maëla met toutes les chances de leur cotés ! Lorsqu'ils empruntent à nouveau le portail, comme prévu, les PJ sont téléportés près du cratère de Krön. Ils ont sans doute de légitimes appréhensions concernant l'arrivée. Ils n'ont pas tout à fait tort.

Chaque PJ doit faire un test de Chance (d20 + nombre de points de chance disponibles). Celui qui obtient le résultat final le plus faible est téléporté à distance du reste du groupe, à environ 80 mètres des autres, mais aussi à 20 mètres de hauteur. À moins qu'il ne soit capable de ralentir sa chute, il s'écrase au sol (6d6 DM) et se relève pour se retrouver nez-à-nez avec un scorpion géant monté par un shaman du Roi-scorpion. À propos de nez, n'oubliez pas que celui qui était au milieu du front d'un personnage en a profité pour reprendre sa place d'origine.

Les autres PJ sont arrivés dans un espace dégagé entre les roches coupantes, dans une sorte de canyon sablonneux qui mène au cratère des ossements (une des « *pattes* » de l'araignée). À moins de voler, il faut quatre tours complets aux autres PJ pour rejoindre leur compagnon en raison du terrain difficile (voir les abords du cratère).

Le PJ malchanceux est, quant à lui, tombé en plein milieu du passage qui sert d'avenue au temple du Roi-scorpion. L'un des prêtres et sa monture revenaient garder le temple après avoir accompagné les autres prêtres partis à la poursuite de Félindra (voir plus loin). Toutefois, dès le début du troisième tour de combat, le PJ obtient une aide inattendue, le loup de Félindra bondit sur le scorpion et, perché sur son dos, il attaque le shaman.

Grâce au vent strident qui siffle en permanence entre les blocs de roche, les quelques occupants du temple n'entendent pas le combat.

Tant qu'il est sur le dos du scorpion, le loup obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques du shaman et son bec de corbin (une longue arme d'hast terminée pat un pic en forme de dard de scorpion). Dans cette position, le scorpion ne l'attaque pas : ses pinces sont inefficaces et il risque de piquer son cavalier s'il utilise son dard. Shade (le loup de Félindra) fuit se réfugier entre les roches coupantes s'il est réduit à moins de 20 PV. Il ne reviendra qu'à la fin du combat pour délivrer son message.

Après le combat, Shade récupère un petit cylindre de métal qu'il avait déposé dans le sable un peu à l'écart et l'apporte aux PJ entre ses crocs. Le cylindre se dévisse et révèle un message.

« Dès que j'aurai confié ce message à Shade, je ferai diversion pour attirer les gardiens du temple dans le désert des Morteroches. Lorsque vous lirez ces lignes, je serai déjà loin. Je me débrouille pour tenir au moins jusqu'à la tombée de la nuit. Ensuite, le froid ralentira leurs montures et je les sèmerai facilement. Ils ne seront pas de retour avant le matin.

Dans le temple, tenez-vous au pied de la statue du Roi-Sorpion au moment où le soleil se couche. Vous aurez une chance unique d'entrer dans le sanctuaire inférieur sans affronter la gardienne du puits. Je ne sais pas ce qu'il y a en-dessous, j'ai les souterrains en horreur... Connaissant les drows, le rituel du sacrifice n'aura pas lieu avant la nuit noire, mais il faudra faire vite !

Ma mission ici est terminée et je quitte la région. À vous de jouer. La prochaine fois peut-être ferons-nous connaissances !

Bonne chance.

Félindra

PS : Embrassez tendrement pour moi ce vieux Rodrick, il a encore fallu qu'il se fourre dans de sales draps ! Ce n'est plus de son âge... »

Scorpion géant

NC 8, taille grande

FOR +8 **DEX** +4* **CON** +8*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 20 **PV** 80 **Init** 17

Pinces +14 **DM** 2d6+12 + étreinte
Dard +14 **DM** 1d6 + poison
Étreinte (scorpion) : Lorsqu'il obtient un résultat de 15 à 20 sur son dé d'attaque, le scorpion attrape son adversaire. Au début de son tour, la créature saisie doit faire un test de FOR en opposition avec le scorpion. En cas de succès, elle réussit à se libérer, sinon elle est *Étourdie* (pas d'action et -5 en DEF) et le scorpion maintient l'étreinte. Lorsqu'il maintient une étreinte, le scorpion inflige automatiquement [1d6+3] DM à la créature prisonnière et peut faire une attaque de Dard.

Poison mortel : Le poison inflige 12d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Cuirassé (RD 5) : Les scorpions bénéficient de cette capacité qui leur permet de retrancher 5 points à tous les DM subis.

Résistant : Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Rapide : Un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Dès qu'il a remis son message, Shade récupère le cylindre de métal dans sa gueule, puis il part en trottinant pour rejoindre sa maîtresse.



Shaman Scorpion

Heure d'arrivée : Alors que les PJ terminent de lire le message de Félindra, informez-les que le soleil est justement en train de disparaître à l'horizon. La nuit va tomber rapidement, il y a donc urgence ! Cela ne colle pas forcément avec leur heure de départ (plutôt aux environs de 17-18 heures), mais qui a dit que le portail de Grabuge transportait de façon instantanée ?

Les abords du cratère

Le cratère des ossements (B) mesure environ 250 mètres de diamètre, mais il est lui-même au centre d'une dépression vingt fois plus grande (environ 5 kilomètres de diamètre) et profonde d'une centaine de mètres. Toute la dépression est occupée d'énormes blocs vitrifiés aux arêtes tranchantes qui créent un véritable labyrinthe ou s'engouffre un vent strident. Ils sont si rapprochés qu'ils bloquent le passage et forment des barrières infranchissables. Si un PJ n'emprunte pas un des espaces dégagé par les orques, il divise par deux sa vitesse de déplacement.

Le seul chemin d'accès direct vers le temple du Roi-Scorpion (A) est une large avenue. Le nouveau dieu des orques a fait dégager huit autres passages autour du cratère et utilisé les blocs de pierre pour agrandir le temple. Ce sont toutefois des culs-de-sacs et ils

n'ont aucune idée de la raison qui a poussé leur dieu à tracer ces étranges chemins. Pour comprendre, il faut contempler les lieux depuis les cieux. Maëdra envoie un message clair. « *Cet endroit est mien* ».

A - Temple du Roi-Scorpion

Le temple est une imposante construction hémisphérique d'environ 30 mètres de diamètre et dont les murs extérieurs sont constitués de blocs de pierre vitrifiée empilés. Les arêtes tranchantes de la roche donnent à l'ouvrage un aspect guerrier.

1. Nids de scorpion

Huit grandes alcôves sphériques sont réparties sur la façade, de part et d'autre d'une entrée béante de plus de quatre mètres de haut pour autant de large. Les alcôves hébergent habituellement les scorpions géants des gardiens du temple, mais sept d'entre eux sont partis à la poursuite de Félindra. Les PJ ont déjà rencontré le huitième. On n'y trouve rien d'autre que quelques restes de carapace de scarabée et des fientes.

Dans l'esprit des drows, ces huit alcôves correspondent aux yeux de l'araignée dont le temple représente la tête.

2. Grande nef

Cette immense salle est une sorte de cathédrale obscure dont la voûte, qui culmine à une vingtaine de mètres de hauteur, est perdue dans les ténèbres. Au fond, dans la pénombre (-5 aux attaques à distance), sur une estrade de pierre, on distingue deux gardes postés de part et d'autre d'une grande statue qui représente un scorpion pourvu d'un buste d'orque.

Les gardes chargent les PJ dès qu'ils comprennent que ce ne sont pas des orques.

Devant la grande statue, deux paniers contiennent des offrandes offertes par les orques. Il s'agit de nourriture : de la viande de scarabée géant et des tranches de cactus plutôt sucrées bien que très coriaces.

Si les PJ examinent attentivement la statue, un test de SAG (détection) difficulté 15 permet de comprendre que la statue, le mur derrière elle et une large zone circulaire devant, peuvent pivoter. La statue et tout ce qui est posé à ses pieds peut disparaître tandis que ce qui est de l'autre côté du mur prendra sa place. Si un sort de détection de la magie est lancé dans la nef, il révèle qu'un sort de ténèbres a été lancé sur la statue. Il n'est pas actif pour le moment.

Les murs de la pièce 7 ont été placés sous un enchantement qui empêche d'utiliser des effets de type passe-muraille pour passer à travers.

Crépuscule : Le soleil se couche au beau milieu du combat contre les gardes. La statue enchantée est soudainement noyée dans les ténèbres sur un rayon de 10 mètres. À ce moment, les drows de la salle 7 actionnent le mécanisme qui fait pivoter la statue. Dans un réflexe pavlovien, les deux gardes se prosternent immédiatement. Au tour suivant, le sort prend fin et les PJ se retrouvent face à la statue de Maëdra (salle 7). Il est alors possible de profiter de la posture des gardes pour obtenir un critique automatique au tour suivant. Ensuite, ils se défendent tant bien que mal en évitant de regarder la statue, ce qui leur octroie un malus de -5 en attaque et en DEF si les PJ prennent soins de se placer entre le garde et la statue.

Trois tours plus tard, la statue pivote à nouveau pour la dernière fois. Il est important qu'un PJ profite du voyage. La statue commence à tourner en début de tour et termine à un score d'Init de 10. Tout personnage avec une Init supérieure à 10 peut tenter de passer de l'autre côté en

Shade

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +3*
INT -2 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 16 **PV** 64 **Init** 12

Morsure +18 **DM** 1d6+3
Shade est le loup de Félindra.

Shaman du Roi-Scorpion

NC 6

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 21 (26) **PV** 75 **Init** 10

Bec de corbin +10 **DM** 2d6+9 + Fauchage
Jet d'acide (L) (30m) +9 **DM** 4d6+6
Peut aussi être utilisé sur une zone de 10 mètres de diamètre (test de DEX 10 pour ½ DM).

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 15 ou être *Renversée*.

Nuées de scorpions (L) :* En réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le shaman libère sur sa cible une nuée de scorpions affamés qui l'attaquent pendant 10 tours. La victime subit 1d6 DM par tour et un malus de -3 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.

Hors de portée : Tant qu'il est perché sur sa monture, le shaman obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques au contact.



réussissant un test de DEX difficulté 15 (action de mouvement).

Une fois le passage franchi, le personnage devra gérer les attaques des quatre guerrières sacrées tout en essayant d'actionner le levier d'ouverture, qu'elles tentent évidemment de protéger. Si aucun PJ ne franchit le passage, il leur faudra trouver un autre moyen pour entrer dans le complexe souterrain. Comme les murs de la salle 7 sont sécurisés contre toute intrusion magique, ils devront sans doute tenter leur chance par le puits de la gardienne (C).

3. Salle de vie

C'est ici que les orques se réunissent et mangent. Des tables, des chaises et des victuailles sont disséminées dans la salle.

4. Dortoir des shamans

Ce dortoir comporte huit lits. Au pied de chacun d'eux, un coffre de métal est fermé à clef (solidité 30, RD 10, crocheter 20). Chacun d'eux contient des effets personnels, une potion de soins modérés (rang 2 de prêtre) et 3d6 x 10 pa en pièces, bijoux et autres gemmes.

5. Salle de réunion

Une grande table et neuf chaises occupent le centre de la pièce. Une carte est étalée au centre de la table, elle détaille les actions des troupes orques au Nord de la principauté lors de l'attaque finale à venir. C'est un document intéressant pour les PJ, bien que la tactique des orques soit assez primaire.

6. Chambre du grand prêtre

Cette pièce est la seule à être munie d'une solide porte de bois renforcée et fermée par un sort de blocage rendu permanent (Solidité 30, RD 15. Forgesort rang 2).

Il n'y a pas grand chose dans cette chambre et le grand prêtre est rarement présent. Et pour cause, il s'agit d'une puissante prêtresse elfe noir qui occupe cette fonction sous un déguisement magique. C'est une des sept matrones et elle se prépare à exécuter le rituel de la peste argentée.

Un passage secret situé dans l'angle Nord-Est permet à la matrone d'accéder directement à la salle secrète (7) depuis sa chambre. Ce passage n'est pas accessible aux PJ, il s'agit d'une porte de phase qui rend le mur immatériel lorsque le porteur d'un anneau spécifique pose la main sur le mur. Seule la prêtresse possède l'anneau et le passage ne peut être détecté que par un sort de détection de la magie.

Une fouille détaillée de la pièce permet de comprendre que cette chambre ne sert pas vraiment (test d'INT difficulté 15) : Le lit ne semble pas avoir servi depuis bien longtemps, les orques ont souvent une odeur assez forte et ce n'est pas le cas ici.

7. Cachette des drows

Les murs de cette pièce ont été placés sous un enchantement qui empêche d'utiliser des effets de type passe-muraille pour passer à travers.

Deux guerrières sacrées montent la garde devant l'énorme statue de Maëdra, une araignée à buste de femme, qui occupe tout le mur Sud. Peu avant la tombée de la nuit, deux guerrières supplémentaires arrivent dans la pièce. Au moment où le soleil disparaît, la statue est plongée dans les ténèbres magiques pendant quelques instants. C'est le signal qu'attendaient les gardes pour actionner un levier situé à l'Est de la statue, ce qui la fait pivoter de 180°. Les deux nouvelles arrivantes récupèrent les offrandes, puis les emportent au sanctuaire inférieur. Les deux gardes actionnent à nouveau le mécanisme et les statues reprennent leurs places respectives.

Au crépuscule, dès que la statue est soudainement plongée dans les ténèbres magiques, les orques de garde et les shamans du temple ont pour ordre de s'agenouiller et de contempler le sol sans jamais lever les yeux. Les prêtresses drows adorent l'idée perverse que les shamans et les gardes s'inclinent devant la représentation de Maëdra sans jamais la voir.

Toutefois, il est déjà arrivé qu'un orque aperçoive furtivement la statue de Maëdra pendant le processus. Celui qui s'en est ouvert au grand prêtre n'a jamais vécu assez longtemps pour en parler une seconde fois.

Dans l'angle Ouest de la pièce, un escalier en colimaçon descend dans les profondeurs de la terre. Cent mètres plus bas, un long couloir mène au sanctuaire inférieur (repère 1).

B - Cratère des ossements

Un large escalier de pierre descend dans le cratère sur presque 30 mètres de profondeur. Les bords du cratère sont instables et sa paroi constituée de sable et de galets. Il est impossible de l'escalader, toute tentative est vouée à la chute au fond du trou (5d6 DM).

Le fond du cratère est un vaste cimetière orque à ciel ouvert. Lorsqu'un orque a eu une mort honorable, ses restes sont emportés et déposés ici. Cette coutume dure depuis des siècles et le sol est recouvert d'ossements sur plusieurs mètres d'épaisseur.

En face de l'escalier, un chemin aplani se découpe parmi les osse-

Gardes du temple (2)

NC 7

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3 **INT** +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 21 **PV** 75 **Init** 10

Bec de corbin +10 **DM** 2d6+9 + Fauchage

Charge (L) : La créature parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque, lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie ajoutez +2d6 aux DM.

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, même si l'attaque est ratée (dans ce cas, elle n'inflige pas de DM), la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 15 ou être *Renversée*.

Enrager : Lorsqu'elle reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, la créature devient enragée. Elle ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Elle peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Guerrière sacrée (4)

NC 5, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +4* **CON** +1
INT +2 **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 19 **PV** 36 **Init** 23

Arbalète légère (30 mètres) +8 **DM** 2d4+3
Épée courte (2 attaques) +8 **DM** 1d6+3

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le champion obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Poison : Les carreaux d'arbalète des drows sont enduits de poison. La victime d'une attaque réussie doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience en 1d6 tours pour une durée de 1d6 minutes.
Trésor : 2d6 pa, 2d6 po

Gardienne du puits

NC 12, taille colossale

FOR +15 **DEX** +2* **CON** +15*
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4

DEF 24 **PV** 150 **Init** 14

Morsure +21 **DM** 4d6+15 + poison

Dévorer : Lorsque la gardienne réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire.

Gober : Lorsque la gardienne utilise sa capacité Dévorer, la victime doit faire un test de FOR opposé. En cas d'échec, elle passe directement dans l'estomac de l'araignée. Un personnage avalé subit 3d6 DM d'asphyxie et d'acide chaque tour. Il peut attaquer avec une arme pas plus grande qu'une dague en réussissant un test de FOR difficulté 15 à chaque tour. L'attaque se fait avec une pénalité de -5 en attaque et les DM sont divisés par 2 (mais pas soumis à la RD de la créature).

Toile (L) : Sur un test d'attaque réussi (portée 15 m), l'araignée emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un test de FOR difficulté 25. Chaque compagnon qui aide le prisonnier accorde un bonus de +5 au test.

Résistant : Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Poison Affaiblissant : En cas d'échec d'un test de CON 25, la victime est *Affaiblie* pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type durant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

ments, il mène à un petit balcon au-dessus du puits central. Il est utilisé pour offrir des sacrifices à la gardienne du puits (et à la nourrir !).

C - Puits de la gardienne

Le puits mesure environ 40 mètres de diamètre pour 100 mètres de profondeur, c'est pourquoi il est rare que le soleil y darde ses rayons ardents. Du haut du balcon, les PJ peuvent apercevoir une énorme toile d'araignée sur laquelle repose une créature de cauchemar, une araignée totalement blanche de taille colossale. Insistez sur l'aspect monstrueux et gigantesque de la créature. Affronter l'araignée est une très mauvaise idée.

Les parois du puits ne sont pas totalement lisses et il est possible d'y grimper. Un test de DEX (escalade) difficulté 15 est nécessaire tous les 10 mètres.

Si les PJ descendent dans le puits, rapidement, le porteur du bouclier de Grabuge sent l'artefact réagir à la présence de la Pierre du Ciel (voir le Sanctuaire, repère 1).

Au fond, la toile de la gardienne ne ressemble pas à une toile classique, il s'agit d'un véritable couvercle gluant de plus d'un mètre d'épaisseur qui bouche totalement le puits. Toute créature qui pose le pied à sa surface est immédiatement *engluée* (pas de déplacement, -3 à tous les tests d'attaque au contact et en DEF) à moins de réussir un test de FOR difficulté 15 à chaque tour. Au premier PJ englué, la gardienne se réveille 1D3 tour plus tard et agit au tour suivant. Si on l'attaque, elle se réveille et agit au tour suivant.

La toile est très solide et il sera très difficile de tailler rapidement

à travers, elle possède une RD de 15 et beaucoup de PV. Elle est magique et empêche l'utilisation de sorts comme passe muraille, elle englue sa victime même sous forme éthérée !

Chemin alternatif : Passer à travers la toile de la gardienne est une solution alternative pour atteindre le Sanctuaire de la Pierre du Ciel (12) si les PJ ont raté le passage par la statue du temple. Rodrick les contacte dès le début du combat contre la gardienne. Le top départ du rituel commence à ce moment-là (voir chapitre suivant). Il est difficile de prédire la durée de ce combat, il vous faudra donc adapter la résistance de la toile (ses PV) pour obtenir une intensité dramatique optimale.

Les PJ débouchent alors dans le Sanctuaire (salle 12) à un endroit qui dépend de la position du trou qu'ils ont percé : au centre ils arrivent sur le cocon et un espace étroit leur permet de ramper entre celui-ci et la toile, à la périphérie, ils arrivent directement au-dessus de la salle. Considérez que les drows, concentrés sur le rituel, ne les ont pas repérés à travers la toile. Les PJ bénéficient donc de l'effet de surprise. En revanche, après ce combat contre la gardienne, ils risquent d'être déjà salement amochés et la situation ne se présente pas sous les meilleurs auspices...

III - Médreï Ar Maëdra

Le début de ce chapitre doit être joué comme une course contre la montre trépidante.

Dès que les PJ arrivent en bas de l'escalier (A7), cochez chaque tour qui passe sur la chronologie du rituel prévue à cet effet.

Au moment où vous cochez la case du premier tour, Rodrick contacte les PJ par télépathie. Il est réellement aveugle, mais les PJ ont déjà pu constater dans le premier scénario (Retour à Clairval, *CO Fantasy*) que cela ne l'handicapait nullement. Il a en effet développé de puissantes capacités extra-sensorielles. Il peut donc les guider vers lui le plus vite possible en leur indiquant le plus court chemin (tout droit !). Rodrick fait aussi profiter les PJ de ses commentaires sur l'avancée du rituel en temps réel.

Informez le joueur avec la valeur de sagesse la plus élevée que quelqu'un ou quelque chose essaye d'entrer en contact avec lui. Ça n'a pas l'air agressif et c'est plutôt à lui de faire un effort s'il veut que le contact se fasse. Si le PJ essaye de faire cet effort, demandez-lui un test de SAG difficulté 15. En cas d'échec, il peut essayer à nouveau à chaque tour suivant. Si le PJ refuse le contact, Rodrick essaye un autre PJ... Dès que le contact est établi, lisez aux joueurs le texte indiqué au tour 1 de la chronologie.

Les premiers tours, Rodrick fait de l'humour, mais plus le temps passe, moins il parle et, vers la fin, il est sincèrement paniqué. Il choisit de ne pas révéler sa véritable identité aux drows. S'il le faisait, le rituel prendrait fin, mais il sait que Maëdra le fera tuer quoi qu'il arrive et, auparavant, elle pourrait bien décider de le faire torturer longuement pour qu'il avoue tout ce qu'il sait. Et il en sait long...

Chronologie du rituel

L'ordre des événements indiqués par la chronologie vous sera très utile, mais leur durée exacte est donnée à titre indicatif. Soyez souple, dans l'intérêt du jeu, vous pouvez prolonger ou au contraire réduire de quelques tours une phase si les PJ franchissent les obstacles trop vite ou trop lentement...

Le rituel est interrompu dès que les personnages attaquent Médreï Ar Maëdra.

O Tour 1 : Rodrick est attaché sur une toile d'araignée entre les deux piliers de pierre noire. Deux guerrières sacrées montent la garde à ses côtés. Les sept balcons (11) se remplissent des guerrières et des prêtresses drows qui ont eu l'honneur d'être choisies pour le rituel. Chaque matrone est installée sur son trône, un oxydeur albinos attaché à ses pieds par des liens de cuirs. Un creuset rempli d'argent en fusion est fixé au bord de chaque balcon. La Princesse-Araignée descend de son cocon au-dessus de Rodrick/Emarin. Cette étape correspond à l'arrivée des PJ au bas des escaliers du temple du Roi-scorpion, le moment où les PJ sont contactés par Rodrick.

Rodrick *: « Ahhh enfin vous voilà ! C'est moi, Rodrick ! Dites-donc les jeunes, c'est pas que je veux vous presser, mais ça commence à sentir mauvais ici. Très mauvais. Pourtant, ça avait plutôt bien commencé, deux créatures de rêve à la peau d'ébène m'ont gentiment déshabillé et lavé avant de m'attacher à des poteaux. Mais depuis que la grande avec le corps d'araignée est descendue du cocon juste au-dessus, je le sens plus tellement, ce plan à trois. Alors si vous pouviez vous dépêcher un tout petit peu, ça m'arrangerait bien... »*

O O O Tour 2-4 : Médreï Ar Maëdra et toutes les drows jurent une fois de plus fidélité à Maëdra.

Rodrick : *« Y a du beau linge ici, les sept matrones en personne, les grandes prêtresses qui dirigent chacune des sept lignées. Hé les filles, vous êtes pas un peu grandes pour jouer aux sept familles ? Je dois être une sorte de célébrité ici, y a un paquet de monde pour mon enterrement ! »*

O O Tour 5-6 : Les sept matrones s'ouvrent les veines au-dessus des creusets d'argent liquide où elles font couler leur sang abondamment.

Rodrick : *« Complètement tarées ! Voilà qu'elles s'ouvrent les veines elles-mêmes. Au rythme où ça saigne, elles auront fait le boulot à votre place si vous continuez à traîner. C'est ça votre plan ? »*

O O O Tour 7-9 : Les sept oxydeurs albinos sont emmenés au centre par les sept matrones et maintenus attachés par des liens de cuir autour du puits. Les matrones ne portent aucun objet métallique si ce n'est une dague de Sombracier. Médreï Ar Maëdra termine son discours.

Rodrick : *« Les matrones promènent leurs espèces de fourmis géantes et se placent tout autour de moi. J'aime pas trop ça... On dirait, oui c'est ça, on dirait des oxydeurs. Ces saletés bouffent le métal, mais ceux-là ont un truc bizarre que je n'arrive pas à voir... »*

O O O O Tour 11-14 : L'incantation débute, menée par la fille de la déesse et reprise en cœur par les sept matrones. Simultanément, les deux guerrières sacrées retirent le couvercle de métal sombre qui protège la Pierre du Ciel avec d'infinies précautions et en essayant de ne pas la regarder.

Rodrick : *« Elles se sont mises à chanter. C'est pas affreux à entendre, mais j'ai bien peur qu'il s'agisse de mon éloge funèbre... Vous êtes encore loin ? »*

O Tour 15 : L'une des guerrières a commis l'erreur de jeter un regard vers la Pierre et son œil gauche coule en dehors de son orbite. Elle serre les dents et mène sa tâche à bien, avant de se remettre au garde-à-vous, imperturbable.

Emarin

Si Emarin est prisonnier, les joueurs n'ont aucun renseignement sur l'avancée du rituel, ce qui les désavantage énormément. Lorsque les personnages entrent dans le tunnel en bas de l'escalier (1), demandez un test de SAG (écouter) difficulté 15. En cas de succès ils entendent au loin des chants et des incantations. Au bout de 20 tours, ils entendront les premiers hurlements d'Emarin, mais il est alors déjà presque trop tard. Emarin meurt 4 tours plus tard. Ce sont leurs seuls indices...



Le rituel macabre de Médreï Ar Maëdra est sur le point de commencer...

Rodrick : *« Dans la position où je suis, je ne vois pas tout, mais il semble que mes copines enlèvent le couvercle qui ferme le centre du puits. Je... Oh par les dieux ! Son œil vient de sortir de son orbite, il coule sur sa joue. Yarglllll... Je ne sais pas ce qu'il y a au fond du puits, mais je sens déjà ma peau cloquer ! Bordel, je vous en conjure, accélérez ! Accélérez ! »*

O O O O Tour 16-19 : Depuis les balcons, sept prêtresses versent l'argent en fusion contenu dans les *Creusets Ardents* vers des canaux taillés dans le roc. L'argent trace des sillons brillants en forme de cercles concentriques, ce qui dessine une immense toile d'araignée sur le sol, telle une parabole géante tournée vers les cieux.

Rodrick : *« Ahh la vache, je vais crever de chaud ! Maintenant ils coulent de l'argent en fusion dans des rigoles. Ça représente une sorte de toile d'araignée. Argghhh. Elles font vraiment une fixette... »*

O O Tour 20-21 : Médreï Ar Maëdra poursuit l'incantation. Arrivé au bord du puits, l'argent en fusion forme un cercle parfait autour de la Pierre du ciel, puis il remonte le long

des colonnes de pierre en défiant les lois de la gravité.

Rodrick : « *Oh, merde, merde, merde... Grouillez-vous, le métal en fusion monte vers moi ! Merde, détachez-moi !* »

O Tour 22 : Le métal en fusion s'écoule vers Emarin/Rodrick et entre en contact avec sa peau dans une odeur de chair brûlée, provoquant les hurlements du supplicié. L'argent liquide recouvre ses mains et ses pieds.

Rodrick : *(Le PJ en contact télépathique ressent la douleur insoutenable de Rodrick. « Aarrrrgh, cette fois c'est foutu, je vais y passer ! »*

O Tour 23 : Ses bras et ses jambes sont recouvert à leur tour.

Rodrick : « *Adieu !* »

O Tour 24 : Seule sa tête est encore libre, il perd conscience.

O Tour 25 : Il est entièrement recouvert et mort, brûlé vif dans le cocon d'argent tandis que Médreï continue son incantation. S'il s'agit d'Emarin, cette première phase du rituel annule l'enchantement de la fausse monnaie et transforme les pièces d'argent en pièces de fer.

O Tour 26 : Immédiatement, les prêtresses égorgent les sept oxydeurs et leur sang s'écoule à son tour dans les canaux remplis d'argent. L'argent commence alors à se désagréger. Le rituel est terminé. S'il s'agit d'Emarin, la peste argentée se répand sur le Mitan.

Le Sanctuaire

Le Sanctuaire Inférieur est le réceptacle d'une Pierre du Ciel. C'est un lieu sacré pour les suivantes de Maëdra et aucun mâle drow n'y est admis. Les seuls mâles présents sont des esclaves orques. Le complexe est taillé dans une pierre noire qui émet une faible lueur verdâtre (voir marge). Tous les couloirs mesurent 3 mètres de large et autant de haut.

Les lieux sont relativement vastes, mais ce n'est pas le sujet du scénario. Il serait totalement contre-productif pour les PJ de s'y attarder, c'est pourquoi il ne sera décrit que dans ses grandes lignes. Il comporte sept branches identiques, une pour chaque grande lignée drow, totalement similaires dans leur contenu. Si c'est Rodrick le prisonnier, les PJ iront droit au but. Ce n'est que si le véritable Emarin doit être sacrifié qu'ils ont une possibilité de perdre leur temps en visitant des salles sans intérêt. Dans ce cas, le MJ a toute latitude pour meubler les lieux de façon luxueuse et confortable et pour y ajouter quelques objets magiques et précieux. Durant la cérémonie, les drows les ont laissé sous bonne garde par peur des oxydeurs.

Ondes corruptrices

Les murs produisent une phosphorescence verdâtre malsaine qui correspond à de la pénombre (-5 aux attaques à distance). En revanche, les elfes y voient comme en plein jour. Cette lumière et les ondes corruptrices de la Pierre du Ciel rendent la plupart des humanoïdes nauséeux. Dès qu'ils entrent dans le sanctuaire, tous les PJ doivent faire un test de CON ou subir un malus de -2 à tous leurs tests. La difficulté du test est de 20 pour les elfes, de 10 pour les halfelins et de 15 pour toutes les autres races. Les semi-orques sont immunisés aux effets de la pierre.

Lorsqu'ils pénètrent au centre du puits (salle 12), les PJ doivent faire un nouveau test avec un malus de -5. En cas d'échec, ils subissent une nouvelle pénalité de -2 qui se cumule à la première. Un personnage qui a bu la potion de l'Arbre-cœur est immunisé à cet effet pour vingt-quatre heures, de même que le porteur du bouclier de Grabuge.

1. Couloir d'entrée

Ce couloir long de 80 mètres rejoint l'escalier qui mène au Temple du Roi-Scorpion, à la surface. Dès que les PJ arrivent dans le couloir, deux événements se produisent :

- D'abord, le bouclier se met à chauffer
- Ensuite, Rodrick les contacte (voir chronologie)

Bouclier de Grabuge : Le porteur du bouclier reçoit une petite décharge électrique (1 point de DM) et le bouclier se met à vibrer et à chauffer. Ces symptômes s'aggravent à mesure qu'il avance en direction de la Pierre du Ciel.

2. Oxydeurs albinos

Cette pièce est à l'origine prévue pour être une salle de garde, mais, depuis

quelques mois, un orque difforme y élève des oxydeurs albinos pour le compte des drows. Ces créatures de couleur blanche ressemblent à de grosses fourmis de la taille d'un mouton, munies de six pattes, d'une longue queue et de deux grandes antennes pourvues de longues soies. Sept d'entre eux ont déjà été emmenés pour les besoins du rituel. Il reste deux créatures et leur berger orque qui dort dans un coin de la pièce sur une paillasse. L'endroit sent l'urine et la rouille.

Les oxydeurs, parfois aussi appelés monstres rouilleurs, sont habituellement de couleur ocre. Ils se nourrissent de métaux qu'ils oxydent rapidement par simple contact de leurs grandes antennes et qu'ils dévorent ensuite avec leurs mandibules. Les alliages ferreux ont généralement leur préférence, mais ceux-ci sont le fruit d'une longue sélection et des effets corrupteurs de la Pierre du Ciel. Ils sont albinos et ils se nourrissent en priorité d'argent (mais pas seulement).

Faites le tour des fiches des personnages et notez s'ils portent des objets en argent (probablement des anneaux). En effet, les créatures se ruent sur ce métal dès qu'elles le détectent, elles sont affamées ! Faute d'argent, les oxydeurs se contentent d'un autre métal...

Les oxydeurs (en particuliers ceux présents dans le Sanctuaire de la Pierre du Ciel) peuvent être l'occasion de détruire quelques objets magiques si vous trouvez que vos PJ commencent à trop les accumuler et que vous souhaitez continuer à utiliser ces personnages. Par exemple, la ceinture de Trenner acquise dans le précédent scénario est une belle pièce de métal !

3. Escaliers

Ces deux énormes escaliers descendent dans les entrailles de la terre. Au bout de cent mètres, Ils débouchent dans la voûte d'une immense cavité souterraine. La descente se poursuit dans le flanc d'une énorme colonne de pierre formée par la rencontre d'une stalactite et d'une stalagmite géantes de plus de 15 mètres de diamètre. Les deux escaliers s'enroulent en double spire hélicoïdale autour du pilier et ils dominent la nouvelle capitale des drows en pleine construction. Le sol est situé une centaine de mètres plus bas.

Au sommet de la voûte, un grand cristal tout proche transmet la puissance de la Pierre du Ciel à toute la cité et l'éclaire d'une lueur violacée.

4. Couloir en construction

Ce large couloir n'est pas terminé. Il doit relier la cité des drows à la surface lorsque l'empire des elfes noirs sera définitivement établi !

Oxydeur albinos

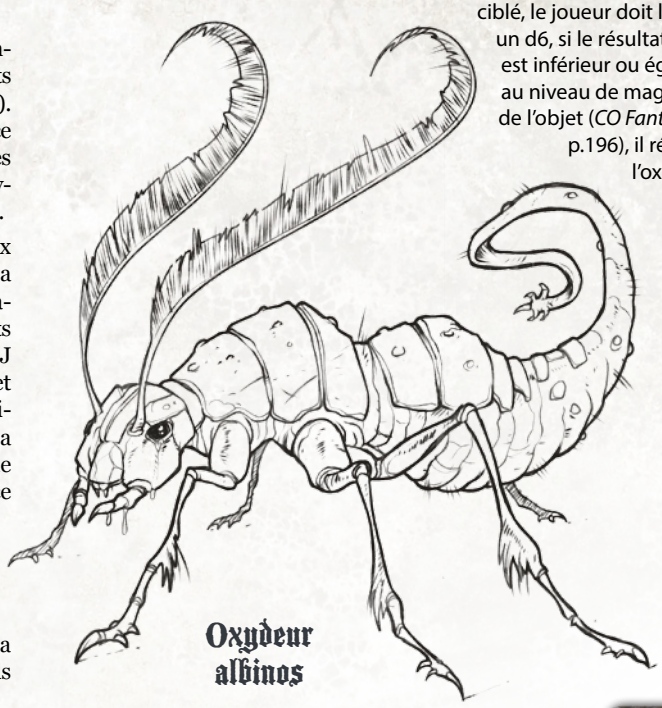
NC 2

FOR +0 **DEX** +0 **CON** +0
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 24 **Init** 10

Morsure +3 **DM** 1d4
Antennes +8 **DM** corrosion

Corrosion : Lorsque l'oxydeur réussit une attaque avec ses antennes, un objet métallique porté par le personnage rouille immédiatement et tombe en morceaux. L'oxydeur cesse alors tout combat pour dévorer ce met de choix en 1d6 tours. L'objet affecté est généralement le plus volumineux à portée (arme, armure), mais, dans le cas des albinos, l'argent est la cible prioritaire.
Si un objet magique est ciblé, le joueur doit lancer un d6, si le résultat est inférieur ou égal au niveau de magie de l'objet (*CO Fantasy* p.196), il résiste à l'oxydation.



Oxydeur albinos



3. Salle de garde

6 guerrières sacrées (voir Temple - A7) occupent cette salle de garde et défendent l'accès au Sanctuaire de la Pierre du Ciel. Les PJ vont devoir s'en débarrasser très vite s'ils veulent secourir le prisonnier.

Les portes Est et Ouest sont des portes ordinaires, elles ne sont pas verrouillées et s'ouvrent sur un long couloir circulaire qui dessert les sept suites des matrones. En revanche, l'issue Nord est fermée par une imposante toile d'araignée gluante : une porte de Maëdra.

Portes de Maëdra : Ces portes sont des amas de toiles collantes et très solides créés par les plus puissantes prêtresses drows. La porte possède une solidité de 30 et une RD de 10. Les armes contondantes ou perçantes ne font aucun DM à la surface élastique. Toute arme utilisée pour trancher la toile y reste collée et il faut réussir un test de FOR difficulté 15 pour la retirer. Un seul test par tour peut être tenté. Pas plus de deux personnages ne peuvent se tenir de face à la fois devant la porte pour tenter de la détruire. Le feu produit des DM normaux à la porte (la RD de 10 s'applique), mais les autres éléments (froid, acide, électricité) ne lui infligent aucun DM.

Les prêtresses drows ont la capacité de les ouvrir en posant simplement la main dessus, sauf si une prêtresse de plus haut niveau en a décidé autrement.

Bouclier de Grabuge : Lorsqu'il entre dans cette pièce, le porteur du bouclier reçoit une décharge électrique (1d6 DM) et le bouclier chauffe de plus belle.

6 à 9. Suites

Chacune de ces suites est prévue pour accueillir la délégation complète d'une des sept lignées d'elfes noirs, la matrone et ses suivantes. La salle 6 est une salle de vie meublée luxueusement de grandes tables et de divans. La salle 7 est le dortoir des guerrières sacrées et la salle 8 celui des prêtresses. La salle 9 est la chambre de la matrone.

Durant la cérémonie, deux prêtresses et quatre guerrières sacrées restent dans les appartements. Elles sont chargées de garder les effets personnels des matrones qui ont dû laisser leurs biens métalliques pour les besoins du rituel.

10. Salle de garde

2 guerrières sacrées (voir Temple - A7) occupent chaque salle de garde. Au bout, le couloir qui donne sur le balcon du sanctuaire est fermé par une porte de Maëdra (voir 5).

11. Balcon

Sept salles ouvertes vers le Sanctuaire de la Pierre du Ciel sont réparties à sa périphérie. Chaque salle comporte un trône de pierre et un *creuset ardent* (un réceptacle magique) contenant de l'argent en fusion. Le trône est l'endroit où la matrone prend habituellement place pour entendre les sermons de Médreï Ar Maëdra ou participer à un conseil des matrones, la plus haute autorité des drows. Les autres prêtresses et sa garde rapprochée restent debout quelques mètres en arrière. Quelques marches permettent d'accéder au sol du Sanctuaire situé deux mètres en-dessous.

Durant le rituel, **3 guerrières sacrées et 1 prêtresse** drows occupent le balcon. Les autres membres de chaque délégation sont de garde ailleurs. La prêtresse est chargée de faire s'écouler le contenu du creuset dans une rigole prévue à cet effet le moment venu (voir la chronologie du rituel).

12. Sanctuaire de la Pierre du Ciel

Cette vaste salle circulaire forme le fond du puits du cratère de Krön. Son plafond est constitué d'une énorme toile d'araignée compacte, dense et épaisse de plus d'un mètre d'épaisseur, la toile de la gardienne du puits. Elle est située à une douzaine de mètres au-dessus du sol.

Un gros cocon blanc d'environ 5 mètres de diamètre pour 10 mètres de long est suspendu au plafond, il s'agit du nid de Médreï Ar Maëdra, la Princesse-Araignée, grande prêtresse des drows, aussi appelée la « *fille de Maëdra* ».

Le cocon est relié au sol par deux grands piliers de pierre noire entre lesquelles la victime du sacrifice a été engluée sur une toile d'araignée. C'est par là que Médreï monte et descend de son nid.

Le sol est en pierre noire, en pente douce vers le centre. Il est sillonné par des canaux qui forment un motif de toile d'araignée. Au centre, la Pierre du Ciel est enfermée à une dizaine de mètres de profondeur, au fond d'un puits d'un mètre cinquante de diamètre. Un couvercle de plomb et de sombracier bloque habituellement ses ondes corruptrices.

Le choc des titans I, la colère de Médreï

Ce combat est un moment important et complexe. Relisez attentivement plusieurs fois pour vous imprégner de la physionomie des lieux et les protagonistes impliqués. Pour cette rencontre finale de la campagne, il y a énormément de paramètres à gérer.

Bouclier de Grabuge

Tant qu'il est dans la salle du Sanctuaire, le porteur du bouclier reçoit une décharge électrique (1d6 DM) à chaque tour. Le bouclier chauffe toujours plus et l'umbo vire au rouge. Voilà qui devrait inciter le PJ à s'en débarrasser rapidement !

• Si le PJ utilise le code d'autodestruction fourni par Grabuge, le bouclier se fixe au sol, son umbo devient rouge transparent et émet une lumière tournoyante à la façon d'un gyrophare ! Un compte à rebours de tours commence (de 3 à 10 tours selon la programmation).

• Si le PJ lance le bouclier dans le puits, il commence à fondre au contact de la Pierre du Ciel. Il explose après 2d6 tours. Il est illusoire d'espérer récupérer le bouclier : les deux opposés s'attirent comme des aimants et sont soudés. Toute tentative se soldera par un ou plusieurs organes fondus...

Apocalypse : La destruction du bouclier provoque une réaction en chaîne, l'explosion de la Pierre du Ciel et l'effondrement de la voûte de la cité drow, un cratère de 200 mètres de profondeurs et un kilomètre de diamètre. Espérons que les PJ soient alors déjà loin !

Retour au bercail : le portail

Lorsque le PJ veut entrer en contact avec Grabuge via le bracelet de communication, l'artefact ne fonctionne pas comme à son habitude. Il y a de grosses interférences... les ondes de la Pierre du Ciel. Il faut réussir un test d'INT difficulté 30 pour entrer en contact. À chaque tour suivant, la difficulté baisse de 5 points et elle se stabilise à un minimum de 15 au quatrième essai. Une fois Grabuge contacté, le portail apparaît devant le porteur du bracelet après 1d6+3 tours ! Les PJ ont été prévenus, mieux vaut s'y prendre à l'avance.

N'hésitez pas à vous confectionner un aide-mémoire personnalisé : avancée du rituel, bouclier de Grabuge, effets de la Pierre du Ciel, sorts, etc. C'est une rencontre en trois reprises à laquelle vous devez vous préparer comme un boxeur de haut niveau ! À ce stade, les PJ maîtrisent parfaitement leurs personnages et leurs capacités. Vous devez être à la hauteur grâce à une bonne préparation !

Par chance pour les PJ, les « *portes de Maëdra* » qui ferment chaque balcon ont été verrouillées par les sept matrones en personne et les autres prêtresses sont incapables de les ouvrir. Les drows sont donc isolées du reste du Sanctuaire. Malgré tout, les forces déjà en présence ici sont trop importantes pour être vaincues : 21 guerrières, 7 prêtresses, 7 matrones et Médreï ! Les PJ ne devront pas hésiter à utiliser leurs billes de force pour s'isoler, c'est une tactique efficace, sauf contre Médreï qui peut se téléporter. Les PJ peuvent essayer de tuer Médreï, mais ils s'apercevront sans doute après certains rebondissements que ce n'est pas un objectif à leur portée. ou en tout cas, pas tout de suite. Ils devraient rapidement comprendre que la fuite par le portail (le plus nombreux possible, avec le prisonnier, si possible) en laissant le bouclier en souvenir est une fin très honorable... La moindre erreur, comme se retrouver seul hors du périmètre de protection d'un mur de force, risque de s'avérer fatale !

Injonction mortelle : Les sept matrones et Médreï ont accès à ce sort puissant, c'est d'ailleurs le premier sort que les matrones utiliseront contre les PJ une fois le rituel interrompu. Elles ne rigolent pas, les matrones... Toutefois, en aucun cas un PJ ne peut être pris pour cible plus d'une fois durant la rencontre par ce sort. Même lancé par des créatures différentes. Si les PJ ont bu l'élixir de Sang de l'Arbre-Cœur, ils ont un bonus de +5 pour résister (et +5 en DEF contre *Rayon vampirique*).

Matrones : Les matrones sont très affaiblie par le rituel, elles se sont ouvertes les veines au-dessus des creusets et elles ne portent pas leur équipement habituel (arme, armure, anneaux magiques) à cause de la présence des oxydeurs. Leur NC devrait normalement être de 12. Les matrones ne peuvent pas non plus utiliser leur capacité de Syphon d'énergie, la puissante Médreï aspire toute l'énergie vitale vers elle.

Oxydeurs albinos : À moins que quelqu'un ne songe à couper leurs

liens, les oxydeurs restent attachés à environ trois mètres du puits. Toutefois, si vous êtes d'un naturel joueur et que vous vous sentez capable de gérer encore une ou deux créatures de plus dans ce chaos ambiant, vous pouvez décider qu'une ou deux créatures réussissent à ronger les liens qui les retiennent pour se précipiter sur toute cette nourriture, appâtées par tout le métal qui s'agite autour d'elles.. Si l'argent a déjà été répandu au sol, le métal devient la cible prioritaire des oxydeurs, sinon, drows ou PJ, les oxydeurs ne font pas de différence.

Délivrer Rodrick/Emarin : Les liens gluants et solides qui retiennent le prisonnier nécessitent un test de FOR difficulté 20 pour chaque membre (une action de mouvement par essai). Utiliser une des dagues en sombracier des matrones permet de le délivrer facilement en un seul un tour. Toute autre outil tranchant reste englué et nécessite un test de FOR difficulté 15 pour être récupéré (ce qui revient à utiliser les mains nues).

Déroulement : Au départ, les drows qui assistent à la cérémonie sont surprises, mais, ensuite, elles ne font pas de quartier. Voici un résumé de leurs actions probables sur les premiers tours. Ensuite cela dépendra de l'évolution du combat.

Tour 1 : Moment où un PJ se fait repérer dans le Sanctuaire de la Pierre du Ciel.

Tour 2 : Les drows sur les balcons sont surprises, deux prêtresses seulement attaquent les intrus par une attaque magique (foudre ou feu). Les matrones continuent le rituel sans se déconcentrer tant que Médreï Ar Maëdra n'est pas blessée (ce qui met fin au rituel).

Tour 3 : Les guerrières sortent leurs armes et descendent du balcon. Les prêtresses attaquent avec toute leur puissance de feu.

Tour 4 : Si elles le peuvent, les guerrières attaquent au corps à corps.

La Princesse-Araignée

Médreï a une apparence terrible. Un buste d'elfe noir divinement belle sur un corps d'araignée vraiment monstrueuse. Elle affectionne la mêlée. D'un point de vue statistique, sa capacité de rayon vampirique est son arme la plus efficace, mais elle préfère alterner avec son combo dague sacrificielle et piqûre. D'autant plus qu'elle ne sait pas que ses ennemis sont immunisés à son poison (ce qui est le cas si les PJ ont bu leur élixir du Sang de l'Arbre-Coeur).

Ses PV ne sont pas son point fort, mais elle utilise un moyen particulièrement odieux de se régénérer. Si elle est en difficulté, elle ordonne régulièrement à une guerrière sacrée de se suicider pour siphonner sa vitalité (voir vampirisation) !

Elle peut utiliser son *injonction mortelle* à travers un *mur de force*, mais pas son *rayon vampirique*.

Pendant le combat, Médreï invective les PJ :

> *« Vous êtes moins que des larves ! Votre race est décadente, elle sera balayée ! Je réduirais votre monde en esclavage ! Vous n'êtes rien. Le monde est notre chrysalide, nous le ferons passer à un stade d'évolution supérieur !* » etc.

Médreï Ar Maëdra Phase 1

NC 14, créature vivante, taille grande

FOR +8 (+5) **DEX** +4* **CON** +8*
INT +5* **SAG** +5* **CHA** +5*

DEF 28 (33) **PV** 130 **Init** 18

Pique +17 **DM** 1d6+5 + venin
Épée vampirique +17 **DM** 1d6+10
Attaque magique +17

Attaques multiples : Au prix d'une action d'attaque, Médreï peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec une arme dans le même tour.

La Pierre du Ciel

Outre les pénalités infligées (voir marge p.428), le simple fait de regarder dans le puits demande un test de CON difficulté 20. Le porteur du bouclier ou un PJ qui a absorbé un élixir de Sang de l'Arbre-Coeur obtient un bonus de +5 à ce test. En cas d'échec, le visage exposé commence à fondre : un œil (1-2), une oreille (3-4) ou le nez (5-6) de la victime coule comme de la cire. Le personnage subit 2d6 DM et il est *étourdi* un tour. Il perd 2 point à sa valeur de Charisme.
Toute personne qui se tient à moins de un mètre du puits de la Pierre du Ciel lorsqu'il est ouvert commence à avoir la peau qui cloque, ce qui lui inflige 1 point de DM par tour.

Prêtresse drow

NC 5, créature humanoïde

FOR +2 **DEX** +4* **CON** +2
INT +2 **SAG** +4* **CHA** +2

DEF 21 **PV** 56 **Init** 18

Masse serpent +10 **DM** 1d6+4

Attaque de feu ou foudre (30 mètres) +10 **DM** 5d6

Poison : La masse serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque. Elle doit faire un test de CON difficulté 14 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes.

Guerrière sacrée

Voir p.420

Épée vampirique : La longue dague sacrificielle à lame ondulée qu'utilise Médreï est l'équivalent d'une épée courte +4 vampirique. À chaque coup porté, la moitié du montant des DM infligés sont ajoutés aux PV de l'attaquant (jusqu'au maximum normal).

Venin : La morsure de Médreï inflige 1d6 DM par tour pendant 10 tours si la victime rate un test de CON difficulté 20.

Injonction mortelle (L) : Une cible située à une distance maximum de 30 mètres doit réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV. En cas de succès, la cible subit tout de même [2d6 + 14] DM. Ce pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

Rayon vampirique (L) : Médreï doit réussir une attaque magique sur une cible vivante à une distance maximum de 30 mètres. En cas de réussite, la cible subit 7d6 DM et Médreï régénère autant de PV que de DM infligés. De plus, à chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres d'elle, elle siphonne son énergie et gagne [1d6 + 14] PV.

Animer un cadavre (L) : ce pouvoir permet d'animer le cadavre d'une créature morte pendant le combat. La créature se relève avec les mêmes caractéristiques, mais elle subit une pénalité de -2 en attaque et en Initiative. Lorsque le cadavre est à nouveau vaincu, il ne peut pas être réanimé.

Instinct de survie : Une fois par tour, au moment de son choix, Médreï peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature la paralyse, la ralentit ou restreint ses mouvements, elle a droit à un test d'INT ou de DEX au choix difficulté 10 pour s'en débarrasser une fois par tour. Elle gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 70 PV.

Téléportation (L) : Médreï disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 200 mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu.

Hybride : La force de +8 de Médreï correspond à sa grande taille. Toutefois, le buste humanoïde de taille normale possède « *seulement* » une FOR de +5.

Le choc des titans II, le retour de Médreï

Si les PJ réussissent à réduire Médreï à 0 PV, lisez le texte suivant.

> L'immonde femme-araignée pousse un terrible hurlement avant de s'écrouler. C'est la stupeur chez les drows. Les combats cessent. L'abdomen boursouflé du cadavre explose dans une gerbe d'entrailles et de minuscules araignées.

Les PJ peuvent s'inquiéter des araignées, mais elles sont inoffensives. Le vrai danger est ailleurs. Les PJ disposent d'un répit d'un tour tandis que les drows décontenancées hésitent ou se replient.

> Soudain, un hurlement similaire à celui poussé par Médreï lors de son agonie se fait entendre au-dessus de vos têtes. Comme un écho de mort. L'énorme cocon accroché au plafond explose un instant après en projetant des fils gluants en tous sens. À sa place se tient une abomination. Vous reconnaissez immédiatement le visage de Médreï, les traits fin d'une elfe ténébreuse, déformés par un rictus de pure haine. Mais le corps de la créature est bien plus massif, son anatomie d'araignée est recouverte d'une sorte de cuirasse verte et son buste géant n'est pas celui d'une drow, mais plutôt celui d'une mante-religieuse. Elle hurle : *« Vous allez me le payer ! »,* en faisant claquer ses affreuses pattes avant aussi longues que des épées à deux mains.

Chaque créature présente dans la salle doit faire un test de DEX difficulté 15 pour échapper aux fils gluants projetés par le cocon. En cas d'échec, la créature est *Ralentie* (une seule

action) jusqu'à ce qu'elle s'en débarrasse (action limitée). Pour plus de simplicité, considérez qu'aucun drow n'agit au tour suivant. Si les PJ avaient placé un mur de force, le cocon situé à plus de 5 mètres de hauteur a explosé au-dessus. Médreï se téléporte auprès des PJ et reprend le combat !

À partir de cet instant, seules les prêtresses et les matrones continuent le combat, les guerrières sacrées s'agenouillent en une sainte terreur. Lorsqu'elle éprouve le besoin de se soigner, Médréï se téléporte dans leurs rangs et fait une moisson de têtes. Si elle manque de guerrière, les prêtresses sont les suivantes. L'âme drow étant ce qu'elle est, vous pouvez mettre en scène une prêtresse qui en profite pour éliminer sa propre matrone, pour le seul salut de Médreï, bien entendu…

Cette fois, Médreï est plus prudente. Si elle sent que le combat tourne mal, elle se téléporte aussi loin que nécessaire, le temps de se régénérer. À l'inverse, si les PJ sont en difficulté, elle savoure sa victoire. Elle interdit à quiconque de lui voler ce plaisir, ses sbires restent en retrait pendant qu'elle fait durer le châtiment. Une dernière opportunité pour les PJ de fuir au moment où le portail apparaîtra.

Passez à la scène suivante soit lorsque tous les PJ sont morts (!), soit lorsque qu'ils sont tous passés à travers le portail. Soit un peu des deux.

Médreï Ar Maëdra Phase 2

NC 14, créature vivante, taille énorme

FOR +12 (+9) **DEX** +3* **CON** +12* **INT** +5* **SAG** +5* **CHA** +5*

DEF 30 **PV** 170 (RD 5) **Init** 16

Pattes (2 attaques) +23 **DM** 2d6+9
Attaque magique +19

Agripper : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, Médreï agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *Immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR (+9) opposé.

Rayon vampirique (L) : Médreï doit réussir une attaque magique sur une cible vivante à une distance maximum de 30 mètres. En cas de réussite, la cible subit 7d6 DM et Médreï régénère autant de PV que de DM infligés. De plus, à chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 mètres d'elle, elle siphonne son énergie et gagne [1d6 + 14] PV.

Téléportation (L) : Médreï disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de 200 mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en ligne de vue, soit parfaitement connu.

Réduction des DM : La carapace de métal de Médreï réduit tous les DM subis de 5 points.

Régénération : La Princesse-Araignée est une abomination créée par les ondes corruptrice d'une Pierre du Ciel. La caresse de la pierre ne lui procure aucune douleur. Au contraire, tant qu'elle est dans la salle du Santuaire, elle régénère 5 PV par tour. Elle perd cette régénération lorsqu'elle se matérialise au milieu du conseil des elfes !

Le choc des titans III, la vengeance de Médreï

Vous franchissez enfin le portail pour vous retrouver au milieu de la salle du conseil. Dès le dernier compagnon apparu, Grabuge coupe le dispositif derrière vous !

L'assemblée des elfes est réunie pour assister à l'arrivée des héros envoyés affronter le mal. Adaptez la description de la scène à votre propre campagne. Selon la réussite du scénario 7, selon la façon dont les PJ ont donné ou non l'Anneau des Rois aux elfes et



Matrone de Maëdra

NC 7, créature humanoïde

FOR +2 **DEX** +4* **CON** +2 **INT** +2 **SAG** +4* **CHA** +2

DEF 14 **PV** 30 (96) **Init** 18

Attaque de feu ou foudre (30 mètres) +12 **DM** 6d6

Rayon vampirique (L) : La matrone doit réussir une attaque magique sur une cible vivante à une distance maximum de 30 mètres. En cas de réussite, la cible subit 3d6 DM et la matrone régénère autant de PV que de DM infligés.

Chair à canon : Une fois par tour, la matrone peut décider qu'une attaque qui la visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m et venu s'interposer. Elle gagne un bonus de +5 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 mètres d'elle

Injonction mortelle (L) : Une cible située à une distance maximum de 30 mètres doit réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV. En cas de succès, la cible subit tout de même [2d6 + 12] DM. Ce pouvoir ne peut prendre une même créature pour cible qu'une seule fois par combat.

selon l'état dans lequel les PJ arrivent (qui est là, qui est vivant ?), la scène peut varier d'une allégresse sincère et jubilatoire ou au contraire s'avérer terriblement tendue. Maëla manifeste sa joie quoi qu'il arrive. Les PJ disposent alors de trois tours pour donner les informations principales ou faire ce que bon leur semble. Et puis…

Soudain, derrière vous, un affreux chuintement se fait entendre. Un violent flash lumineux fait exploser les guirlandes de cristaux et arrache les deux arbustes. Le souffle vous plaque au sol. Vous clignez des yeux… À la place du portail se tient l'énorme mante-religieuse que vous aviez laissée sous terre…

Si Médréï ne s'était pas encore transformée avant le départ des PJ, décrivez-là à présent.

Grabuge prononce un étrange juron : « *Saperlipopette…* ». La créature a embroché le gnome qui se tenait près du portail sur sa longue patte acérée. Il louche sur l'énorme excroissance qui sort de son abdomen : « *J'ai toujours rêvé d'en avoir une aussi grande…* » La créature se débarrasse de lui comme d'un détritus sans intérêt et le petit corps sans vie s'écrase à vos pieds. Médreï penche la tête sur le côté, il lui manque une partie du visage, qui semble avoir fondu. « *Oh, j'ai peur de venir gâcher votre petite fête.* »

Médréï débute ce dernier combat avec 100 PV, éventuellement moins selon la physionomie du combat précédent. Cette fois, le but de la prêtresse des drows n'est pas de tuer les PJ. Dès le tour suivant, elle se téléporte près du porteur de l'Anneau des Rois qu'elle essaye de tuer pour lui prendre.

Il lui faut 3 tours pour tuer le porteur de l'anneau, sauf si Maëla ou Tinsirith en ont la garde, dans ce cas les PJ ont 2 tours de répit supplémentaires. Au quatrième, elle se saisit de son cadavre et, au cinquième, elle se téléporte avec. Les PJ doivent l'achever avant ! Notez que, tant que Médreï est vivante, aucun sort de téléportation vers l'extérieur ou de fuite ne fonctionne plus dans ce lieu !

Quelques elfes aident les personnages, mais beaucoup ne sont pas armés pour affronter une telle créature. Considérez qu'au total, les elfes infligent 5 points de DM par tour. N'oubliez pas que Médreï ne régénère plus.

Au moment où Médréï rend enfin son dernier soupir, elle implore : *« Mère, vengez-moi ! »* Dans un hurlement atroce, elle gonfle, puis explose en projetant des morceaux de cuirasses tranchants sur toute l'assemblée. Tous ceux qui sont à moins de 10 mètres de l'explosion subissent 10d6 DM - au-delà de cette distance, seulement 5d6. Un test de DEX difficulté 15 permet de diviser les DM par 2. Tout PJ qui tombe à 0 PV à la suite de cette explosion doit faire un test de CON difficulté 15 ou mourir ! Environ un tiers des elfes présents décèdent.

« À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. »

IV - Épilogue

Une fois l'allégresse de la victoire sur Médreï retombée ou, au contraire le sang et les larmes séchés, il est temps de faire les comptes. Et ce n'est pas une mince affaire. Cette campagne a été suffisamment longue et complexe pour que chaque groupe trace un sillon unique.

C'est à vous, MJ, qu'incombe la responsabilité de déterminer dans quelle mesure les plans des drows ont réussi ou échoué en fonction des actions de vos PJ et du résultat obtenu à chaque scénario. La complexité et le nombre d'événements qui peuvent influencer sur la situation géopolitique finale sont trop importants pour que nous vous fournissions un résultat clef en main.

Ce que nous vous proposons ici est un rappel du déroulement de l'invasion et du plan des drows ainsi qu'une vision du pire : ce qui arrive si personne ne contrecarre ces plans. À partir de ces éléments, vous devez déterminer vous-même ce qui s'est produit ou non. Il est généralement nécessaire de mettre en relation plusieurs éléments pour obtenir une réponse sur l'invasion d'une région.

Par exemple, prévenir la Principauté d'Arly que le comte Nosra Ponant va attaquer à l'Ouest n'est pas suffisant pour remporter cette bataille. Encore faut-il que les orques n'occupent pas les troupes au Nord de Clairval à ce moment-là et que le royaume puisse engager des mercenaires avec autre chose que de la fausse monnaie. Ou encore que les nains ne soient pas occupés par les tensions contre les elfes.

Le plan des drows

L'objectif final des drows n'est rien moins que l'invasion complète des terres d'Osgild au nom de leur déesse maléfique. Leur plan est une toile complexe de complots qui comporte plusieurs méthodes pour prendre le contrôle des différentes zones géographiques de la région.

La première phase a débuté avant l'implication des PJ dans l'aventure. Les drows ont utilisé les richesses amassées sous terre, notamment volées aux nains des Serres du Monde (voir S11), pour acheter les géants et les orques tout en leur promettant plus de richesses encore. Ils ont envahi le pays de Dorn (S10) et la partie Nord de Hautesylve grâce à des complicités internes (voir S7). Simultanément, ils ont commencé à produire de la fausse monnaie avec l'aide d'Amarange le barde et la participation forcée du sage Emarin Grisant (voir S4 et S5).

La seconde phase marque l'entrée en scène des personnages. Les drows testent alors les défenses de la principauté par deux fois afin d'y établir une tête de pont : d'abord lors de l'invasion de la baronnie de Clairval (S2 Fort-boueux et la bataille de Vireux), puis en postant des troupes en bordure de Hautesylve pour attaquer Twemby (S3 sanctuaire de Trenner).

Durant la troisième phase, ils tentent de prendre le contrôle direct (en Thuléa) et indirect du royaume de Hautesylve par l'intermédiaire de leur marionnette Eléas Glorofindel (S7). Ils tentent aussi d'annexer la baronnie de Bois-Ardent après la chute de Fleck (S8). Cette dernière prise de guerre doit permettre aux forces humanoïdes de couper la route commerciale vers Port-libre et empêcher les Marches du Piémont d'accéder à la mer.

Enfin, parallèlement à ces mouvements, depuis toujours, les drows cherchent à mettre la main sur l'Anneau des Rois. Ils savent qu'il repose à Anathazerïn et que seul l'Einistar peut permettre de s'en emparer, aussi sont-ils constamment en alerte

sur ce dossier. C'est pourquoi, lors de l'invasion de nouvelles terres, les shamans orcs détenaient des gravures du gantelet et des ordres afin de faire remonter toute information sur le sujet. C'est aussi pourquoi des drows étaient en permanence postés à Anathazerïn, attendant que le porteur de l'Einistar vienne ouvrir les portes du Sanctuaire de Lunédor (S12). Récupérer l'anneau de Lunédor pourrait leur assurer une victoire facile sur les elfes…

La fin d'Anathazerïn (S12) amène les drows à précipiter leurs plans : ils déclenchent l'opération peste argentée qui doit mener à la banqueroute des deux nations humaines. Le résumé qui suit présente le déroulement de phase finale de l'invasion du Mitan par les laquais des drows si leur plan devait parfaitement se dérouler. Le seul intérêt de ce paragraphe est d'offrir au MJ une vision globale de ce qui se trame.

Dès que la peste argentée est déclenchée, les drows profitent de l'anarchie que provoque l'effondrement du système bancaire pour lancer l'invasion. À l'Ouest, le comte Nosra du Ponant a été grassement rétribué pour attaquer la principauté. Les orques doivent simultanément ouvrir un second front depuis le Nord s'ils ont réussi à s'établir dans le Bois de Myrviel. Suite à « *l'incident du Sanctuaire de Trenner* », les elfes, tombés sous la coupe du Roi Eléas Glorofindel, désormais détenteur de l'Anneau de Lunédor, entrent en guerre contre les nains de Fort Colline soutenus par leurs frères venus des monts Argentés.

Au Sud, les drows utilisent leur or pour retourner les mercenaires de Xélys contre les Marches du Piémont qui n'a plus de quoi les payer. Attaquée sur trois fronts, sans le soutien des nains, la Principauté d'Arly tombe rapidement. Elle est bientôt suivie par les Marches du Piémont coupées de tout ravitaillement à l'Est, attaquée au Nord par les géants et au Sud par les mercenaires. Bien entendu, une fois les royaumes humains et elfes tombés sous la coupe de pantins à la solde des drows, la magie noire de Maëdra se répandra comme une peste corruptrice, toute entière dévouée à la gloire de la reine des insectes. Forte d'une assise totale sur les terres d'Osgild, Maëdra embrassera l'ensemble du monde connu sous son talon d'acier. Le monde bascule alors dans les ténèbres et le chaos, et un régime de terreur impitoyable s'abat sur le Mitan. Il faudra plusieurs siècles d'un règne sombre avant que les Dieux ne réagissent pour rétablir un certain équilibre…

Mais il se peut aussi que vos PJ aient réussi des choses :

S'ils ont repris les mines des nains aux mains des drows (S11), les ressources des elfes noirs subissent un sérieux coup d'arrêt. Petit à petit, la loyauté des orques, géants, mercenaires et Nosra du Ponant va se distendre vis-à-vis de leurs employeurs. Sauf si les drows rencontrent un franc succès sur les champs de batailles et que leurs alliés pillent de nouvelles richesses. Malgré tout, le robinet est désormais fermé.

De même, si les PJ ont rapidement et efficacement déjoué le complot de la peste argentée (S4, S5 et S13), la déstabilisation monétaire est bien moindre qu'escomptée par les drows. Les humains tiennent le choc.

Si les PJ ont déjoué le complot d'Eléas Glorofindel (S7), que Tinsirith est devenu le bras droit de la Reine et que l'Anneau des Rois (S12) est désormais porté par un ami des PJ, alors le royaume elfique est très solide et résiste parfaitement, en bonne entente avec ses voisins, même les nains, aux attaques des ennemis. Si les PJ ont échoué au scénario 13, une guerre

terrible va s'instaurer entre les hauts-elfes et les elfes noirs, mais l'issue sera incertaine.

Même chose lors des attaques sur la baronnie de Clairval (S2) et la ville de Twembly (S3). Selon la situation que les PJ ont laissée derrière eux, ces territoires seront plus ou moins mobilisés et résistants face aux tentatives d'invasion.

Si la baronnie de Bois-Ardent (S8) a tenu l'assaut à Fleck, la route commerciale vers Port-libre fonctionne toujours et cet accès à la mer est primordial pour les Marches du Piémont.

Si les PJ ont porté des coups décisifs aux chefs géants qui ont envahi Dorn (S10), notamment le cyclope Ungothoar et l'ogre mage Ka-Orig, l'opposition sur place est grandement déstabilisée. S'ils ont réussi à transmettre des informations précises aux troupes du Haut-Prêtre Nicolaï sur les forces et la nature des ennemis, cela représente également un point très positif pour les combats à venir.

Si les PJ ont acquis le respect de Kruld Hache-tonnerre (S11) et qu'il se bat désormais à la tête de sa horde contre les drows et les géants, il s'agit d'un allié puissant et efficace. Les nains sont eux aussi de la partie si le clan des Norderem à été sauvé par les aigles géants. Mais cette alliance fera long feu à la fin de la guerre.

Enfin, si les PJ ont réussi à détruire Krön (S13) et vaincu Médreï Ar Maëdra (S13), les plans d'invasion de la surface par les drows sont totalement compromis. Les elfes noirs vont retourner dans leur royaume souterrain et passer plusieurs siècles à ruminer leur défaite et fomenter un nouveau complot.

The end

Nous y voici. Vous pouvez conclure ici les aventures des valeureux héros qui ont survécu à toutes ces épreuves. Toutefois, en fonction des cartes que vous avez en main, peut-être préférerez-vous prolonger encore la campagne par quelques scénarios de votre cru pour régler tel ou tel problème en suspens. La guerre à l'Ouest, les géants au Nord, etc. Mais vous devrez désormais vous débrouiller seul, nous en avons terminé.

Une dernière chose toutefois. À moins que la campagne ne soit un désastre complet, les elfes ont réhabilité le Sanctuaire de Trenner au Nord de Twemby. Un mois après ce dernier épisode, un messager elfe porte un message aux héros. Il les informe qu'une antique tablette de marbre a été trouvée dans une cachette, sous la stèle d'une grande orbe de cristal dans le temple en question. Maëla a souhaité la leur faire parvenir (voir encadré).

« Les humains ont une vie si courte. Ils n'ont pas gardé la mémoire de leur propre histoire. Même les Premiers-Nés ont oublié. Seuls les dieux se souviennent. Mais peut-être devrais-je les appeler les nouveaux dieux, même si je sais qu'ils détestent cela.
Car, avant leur arrivée, les Puissances avaient façonné le monde où vivaient les races anciennes, elfes, nains, gnomes... Puis les pierres du ciel, Kaer Ouros, enflammèrent le firmament et marquèrent les terres du Mitan de leur incandescence. La race des hommes émergea des flammes du chaos et avec eux les nouveaux dieux. Même s'ils détestent ce titre. Je le sais.
Car je suis l'un d'eux. Je suis Trenner, dieu du temps et des ancêtres.
Je suis la mémoire incarnée et je me souviens d'une prophétie. Une prophétie pour guider les héros dans leur lutte contre le mal lorsqu'il surgira à nouveau des entrailles du monde. Une prophétie pour les guider vers des trésors perdus. Mais aussi une prophétie pour les mener sur les traces de leur Histoire. Je le sais, car c'est moi qui ai prononcé ces mots. »

Religions des Terres d'Osgild

Les races anciennes divisent l'histoire des Terres d'Osgild en trois périodes.

- Le Premier Age débute avec la création du monde par les Puissances (les « *anciens* » dieux). C'est l'âge du paradis sur terre selon les légendes des Premiers-Nés : les Jardins de Va-ishar.
- Le Second Age débute avec la chute des Pierres du Ciel (*Kaer Ouros*). Il marque l'avènement des humains et des nouveaux dieux. C'est l'âge de l'apogée des Premiers-Nés sur les Terres du Mitan.
- Le Troisième Age commence par un cataclysme qui défigure la forêt sombre et marque la chute du Roi-sorcier de Tor Angul. C'est l'âge de la domination des nouveaux dieux sur les Terres d'Osgild.

La plupart des humains n'ont jamais entendu parler de cette périodisation, pour eux, l'histoire commence avec la création de l'empire d'Osgild, il y a seulement deux millénaires environ.

Les anciens dieux

Avant l'arrivée des hommes, les peuples anciens (elfes, nains) pratiquaient une religion animiste et rendaient hommage aux Puissances. Ils priaient les six forces de la nature (Esprit, Vent, Terre, Feu, Eau et Mort), les quatre seigneurs du temps (Hiver, Automne, Printemps et Été) et enfin les seigneurs des animaux (Ours, Renard, Corbeau, etc.). Ils vénéraient encore une longue listes d'esprits mineurs (rivière, montagne, etc.), de démons (Orcus, Baal, etc.), ainsi que les fils et les filles de certains des Seigneurs élémentaires (Voir la fille du Seigneur de l'Hiver dans *CB #1*). Les humains appellent ces divinités les Ancien Dieux, un titre impropre pour une religion qui n'avait d'autre prêtre que les druides. Aujourd'hui, leur culte est quasiment éteint, mais ces puissances sont encore adorées par quelques druides et au sein de communautés isolées.

Les nouveaux dieux

À l'image des humains, les nouveaux dieux sont nombreux et variés. Nous vous fournissons ici une liste de 48 divinités, mais elle n'est en aucun cas exhaustive.

Les divinités dont le nom est suivi du symbole ° sont déjà présentées p.184 de *CO Fantasy* et celles dont le nom est suivi d'un astérisque* sont ouvertement maléfiques. Pour ces dernières, vous pourrez utilisez la règle de la conversion des soins en blessure (*CO Fantasy* p.142).

Le culte de Maëdra

Les elfes noirs forment un peuple féroce guidé par une foi cruelle, celle de Maëdra, appelée aussi Reine des insectes ou encore Reine-araignée. L'éducation et la sélection sont impitoyables et fait d'eux une race de combattants où les faibles n'ont pas leur place. Chaque drow est une machine de guerre formée pour tuer et vaut une dizaines d'humains au combat. Heureusement, les drows sont très peu nombreux. Leur société matriarcale possède une faible natalité et, à l'image des araignées, les mâles sont le plus souvent tués après l'accouplement.

C'est pourquoi, à la fois conscients de leur supériorité et de leur faible

Divinité et domaine	Arme	Capacité divine
Arcanna° déesse de la Magie blanche	Bâton	Détection de la magie (Voie de la magie univer selle – Magicien)
Abalath* dieu des Complots et de la Vengeance	Dague	Invisibilité (Voie de la magie universelle – Magicien)
Arshran° dieu du Feu et des Forgerons	Marteau	Forgeron (Voie du métal – Forgesort)
Arwendée déesse de la Chasse et des Archers	Arc	Chasseur émérite (Voie de l'escarmouche – Rôdeur)
Aurilla déesse de la Chance et des Aventuriers	Épée courte	Chance insolente (CO Fantasy p.141)
Axënder° dieu du Devoir et de l'Honneur	Épée longue	Sans peur (Voie du héros – Chevalier)
Azazel* dieu de la Douleur et de la Cruauté	Fléau (p.163)	Saignement (Voie du sang – Nécromancien)
Belzoeth* dieu des Tombeaux et des Morts-vivants	Masse	Animation des morts (Voie de l'outre-tombe – Né cromancien)
Céres° dieu de l'Agriculture et du Travail	Faux[1]	Robustesse (Voie de la résistance – Guerrier)
Délia déesse des Illusions et des Mensonges	Dague	Mirage (Voie des illusions – Ensorceleur)
Danaëlle déesse de la Passion et de la Jalousie	Arc court	Arme secrète 5 (Voie de la séduction – Barde)
Dénora° déesse de la Compassion et de la Guérison	Bâton	Baies magiques (Voie du protecteur – Druide)
Desdemone* déesse de l'Esclavage et de la Servitude	Fouet	Injonction (Voie de l'envoûteur – Ensorceleur)
Ellona° déesse de la Perception et de la Vérité	Arc court	Détection de l'invisible (Voie de la divination – En sorceleur)
Forthur° dieu du Courage et des Exploits	Épée 2 mains	Tour de force (Voie de la brute – Barbare)
Fydriss* déesse de la Peur et des Cauchemars	Hache	Peur (Voie de l'outre-tombe – Nécromancien)
Gaëlm° dieu des Arts et des Artistes	Rapière	Compréhension des langues (Voie du vagabond – Barde)
Géhenne* déesse des Cataclysmes et des Fléaux		Nuée d'insectes (Voie des animaux – Druide)
Gorom° dieu de la Pierre et des Architectes	Marteau	Armure naturelle (Voie de la résistance – Guerrier)
Guardal dieu de la Loyauté et des Gardiens	Masse	Protéger un allié (Voie du bouclier – Guerrier)
Hellion dieu des Voleurs et du Pillage	Épée courte	Doigts agiles (Voie du roublard – Voleur)
Hybbèra* déesse de l'Indifférence et du Froid	Masse	Verglas (Voie de prestige du gel – Ensorceleur p.96)
Irrion dieu de l'Ordre et de la Noblesse	Épée longue	Autorité naturelle (Voie de la noblesse – Chevalier)
Jeweln dieu des Souterrains et des Mineurs	Pioche[2]	Démolition (Voie des explosifs – Arquebusier)
Linnarré déesse de la Mer et des Marins	Trident[4]	Respiration aquatique* (Voie de la magie élémen taire – Magicien)
Lucérion* dieu de la Corruption et de la Folie	Dague	Confusion5 (Voie de l'envoûteur – Ensorceleur)
Lugannor dieu des Montagnes et des Géants	Masse à 2 mains	Agrandissement (Voie de la magie des arcanes – Magicien)
Maëdra* déesse de l'Obéissance et des Insectes	Masse	Toiles (équivalent de Prison végétale – Voie des vé gétaux – Druide).
Malkoer* dieu de la Maladie et des Épidémies	Masse	Putréfaction5 (Voie de l'outre-tombe – Nécromancien)
Mélenna déesse des Forêts et des Animaux	Arc[3]	Nature nourricière (Voie de la survie – Rôdeur)
Méphistère dieu de l'Ombre et des Secrets	Dague	Discrétion (Voie de l'assassin – Voleur)
Miesserith* déesse de la Magie noire	Dague	Ténèbres (Voie de la sombre magie – Nécromancien)
Mirandia déesse du Sommeil et des Rêves	Bâton	Sommeil (Voie de l'envoûteur – Ensorceleur)
Möndovaël dieu des Nomades et du Voyage	Bâton	Endurant (Voie de la Survie – Rôdeur)
Morn dieu de la Mort et du Passage dans l'au-delà	Faux1	Masque mortuaire (Voie de la mort – Nécromancien)
Orbis dieu du Commerce et des Marchands	Arbalète légère	Ennemi juré : Voleurs (Voie du traqueur – Rôdeur)
Oroax* dieu de la Destruction et de la Guerre	Hache à 2 mains	Charge (Voie du pourfendeur – Barbare)
Oumaros dieu de l'Air et des Cieux	Arc[3]	Lévitation5 (Voie du vent – Moine)
Périndé déesse de la Fertilité et des Mères	Bâton	Prison végétale (Voie des végétaux – Prêtre)
Phobos* dieu de la Luxure et des Prostituées	Bâton	Serviteur invisible (Voie de l'invocation – Ensorceleur)
Scrofélias* dieu des Mutilations et des Mendiants	Épée courte	Briseur d'os5 (Voie de la brute – Barbare)

Sélenne° déesse de la Paix et de la Liberté	Mains nues	Poings de Fer (Voie du poing – Moine)
Solar° dieu de la Lumière et du Savoir	Masse	Lumière (Voie de la magie universelle – Magicien)
Suëlle° déesse de la Beauté et de l'Amour	Bâton	Charmant (Voie de la séduction – Barde)
Trenner° dieu du Temps et des Ancêtres	Bâton	Rumeurs et légendes (Voie du vagabond – Barde)
Tulsadüm dieu de la Jungle et des Reptiles	Arc court	Marche sylvestre (Voie de la nature – Druide)
Tyriolith dieu du Combat contre le Chaos et du Feu purificateur	Masse	Feu grégeois (Voie des élixirs – Forgesort)
Vorona° déesse de la Justice et de la Loi	Épée longue	Autorité naturelle (Voie de la noblesse – Chevalier)

[1] arme à 2 mains, d10 DM, [2] arme à 2 mains, d8 DM, [3] arc long ou court au choix, [4] similaire à un épieu, [5] exceptionnellement, cette capacité est considérée de rang 2.

nombre, les drows préfèrent utiliser des pions pour mener les guerres à leur place. Les prêtresses se réservent le rôle de leader et manipulent les autres peuples depuis les ténèbres des profondeurs. Les guerriers se voient assignés aux rôles de commandos d'élite et de garde.

Le symbole le plus universellement reconnu de Maëdra est l'araignée, mais il en existe d'autres, comme la toile ou encore le bâton à sept serpents. La capacité spéciales des prêtresses de Maëdra est l'équivalent du sort de druide de rang 2 de la Voie des végétaux, *Prison végétale*.

Toiles : La prêtresse de Maëdra fait apparaître d'épaisses toiles d'araignée qui bloquent ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

La masse est l'arme privilégiée des prêtresses, aussi se voient-elles généralement offrir par le clergé une des fameuses masses-serpent enchantées au poison tant redouté.

Poison : La masse-serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque réussie. La cible doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes. La masse-serpent ne prend vie qu'entre les mains d'une prêtresse de Maëdra.

Prêtresse de Maëdra




Terres d'Osgild
50km 100km 150km
W N E S
Royaumes Barbares
Royaumes du Nord
Massif des Cimèeles
Keltium
Feng
Iles d'Ouister
Protectorat de Fer
Vellum
Panderium
Foroe
Timur
Felten
Kein
Forêt de Primeval
Faille des Mondes
Hauterive
Province d'Alrsheim
Verdilez
Krön
Désert des Morteroches
hauts de hauteroche
Lac Thuléa
Pays de Dorn
Forêt Sombre
Tor-Angul
Géar
Illistar
Fèleze
Kaer-Dindim
Chaîne des Crocs du Monde
Murin
Thorm
Mer Mauve
Coeur-du-bois
Comté de Ponant
Marais de Bourbe-Vieux Fort-Boueux
Lac Sinar
Monts Grisaux
Forêt de Hautesglye
Lizière
Baronnie de Bordant
Jarell
Rivek
Clairvel
Bois de Mgrviel
Syndoril
Fleck
Salmarez
Virylène
Bois Dormant
Noir Marais
Iles Nénuphars
Guilde
Fourche
Twemby
Wyks
Bonlieu
Port-libre
Fort Colline
Piémont
Salant
Royaume de Cobis
Croix Rel
Rempart
Bois d'Astrais
Fendrec
Comte
Mer des Roseaux
Principauté d'Irig
Benastir
Monastir
Marches du Piémont
Blanc Marais
Ilduran
Duché de Penk
Hauteroche
Océan Polarique
Ferrance
Valastir
Forterive
Valpir
Maduk
Montagne de feu
Okmur
Lycanis
Bois de Muir
Bois de Baram
Monts Orageux
Singe
Mur de Kel
Mer-Indan
Palesteaux
Monts Ethernels
Port-Sable
Kaerimbor
Xelys
Uldamar
Forêt de Luir-An-Dorel
Marais du Dragon
Monts Argentés
Desert de Tanith


50km 100km 150km
w N e s
La rune
Timvir
Felten
Cirque
Keln
Veltium
Jardins de Ma'Ishar
Foret de Primeval
Lac Irune
Pays de Dorn
L'ophal
Foret Sombre
L'omble
Le Drumont
Falèze
Kaer-Undûn
Bosquet Sacré
Murlin
Thorm
Chaîne des Serres du Monde
Lizière
Le Jovan
Val de Duin
Baronnie de Bordant
Fleck
La Donze
Salmarez
Noir Marais
Bois Ardent
Iles Nénuphars
La Lorale
Port-libre
Salant
Piémont
Mer des Roseaux
Blanc Marais
Marches du Piémont
Ilduran

Saurez-vous percer le mystère d'Anathazerïn ?

Anathazerïn, le sang des Premiers Nés est une grande campagne épique publiée pour le jeu de rôle maison de ***Casus Belli, Chroniques Oubliées Fantasy***

Dans le village paisible de Clairval, la rumeur d'une grande guerre enfle. Quand le Baron Rodrick cherche des volontaires pour aller porter des vivres au fort posté à la frontière Nord du territoire, les volontaires sont loin de se douter qu'ils s'embarquent pour l'aventure de leur vie !



Anathazerïn va emmener les personnages-joueurs dans une extraordinaire odyssée aux quatre coins des terres d'Osgild. Pour stopper l'invasion des humanoïdes ennemis, orques, ogres et les terrifiants géants, dirigée dans l'ombre par des forces plus inquiétantes encore, les héros de Clairval vont devoir mettre à jour une histoire oubliée, le plus grand secret du peuple elfe.

Au cours de 12 scénarios aussi variés dans leur structure (exploration, enquête, combats de masse, infiltration, mystères) que dans leurs décors (urbain, souterrain, nature, cité oubliée), les héros de cette campagne vont débuter au niveau 2 pour atteindre des niveaux de puissance qui feront d'eux des personnages importants du Mitan (niveau 13-14).

Sauront-ils contrecarrer le plan d'une déesse ? Seront-ils dignes de porter à nouveau l'Einistar et d'ouvrir le Sanctuaire des Rois ? Sauveront-ils les Terres d'Osgild et leurs populations ? Tout est à écrire et ce n'est que par leurs décisions que les joueurs vont faire de cette expérience de jeu unique et inoubliable un moment de légende.

Cet ouvrage contient une introduction à l'aventure, une nouvelle d'ambiance, les douze scénarios, les cartes, les conseils de jeu, des annexes et tout ce dont a besoin le Meneur de Jeu pour préparer l'aventure.

*Il est indispensable pour jouer cette campagne de disposer du jeu de rôle **Chroniques Oubliées Fantasy**, le Hors-série n°1 de **Casus Belli**.*

BLACKBOOK EDITIONS
black-book-editions.fr
Casus Belli
Chroniques Oubliées
3.5 · OGL COMPATIBLE
ISBN : 978-2-36328-158-6
9 782363 281586
BBECOF02
Prix : 49,90€