

L'Orbe des Dryades

Un scénario AD&D « générique », pour 4 à 6 personnages de niveau 6 à 8 (30 à 35 niveaux au total). La présence d'un druide ou d'un ranger est utile, mais pas obligatoire, de même que celle d'un personnage féminin.

Scénario de François Doucet - Illustrations de Christophe Swal

Adaptation : Ce scénario est conçu pour pouvoir être inséré dans n'importe quelle campagne classique : Le monde de Greyhawk et les Royaumes oubliés nous paraissent les plus appropriés. Les divinités citées dans le texte sont donc celles de ces deux univers. Nous ajoutons en italique le « type » de divinité dont il est question.

La seule condition indispensable est l'existence d'une vaste forêt incon nue des personnages et peuplée de créatures sylvestres, avec une faible présence humaine. Dernier point important : Le scénario se déroule en automne !

Note : Seules les caractéristiques utiles (a priori) au scénario des différents protagonistes sont données dans le texte. La consultation préalable du Bestiaire Monstueux est très fortement conseillée lors de votre préparation.

Les aventuriers commencent la traversée d'une vaste forêt. C'est un endroit peu dangereux, mais que l'on dit habité par de nombreuses créatures sylvestres. Ils font la rencontre d'un jeune centaure gravement blessé qu'ils ne parviennent pas à guérir. Survient alors un druide qui soigne le malheureux. D'un abord rugueux, le druide leur demande un petit service : il s'agit de récupérer un artefact, l'orbe des dryades, pour accomplir un rituel de régénération sur son bosquet sacré endommagé dans une bataille avec un mage maléfique. L'orbe se trouve au Pic-du-lutin. Nos PJ partent en direction de cette curiosité géologique, mais constatent bientôt au gré de leurs rencontres qu'ils sont précédés par plusieurs groupes peu recommandables.

Ils rencontrent plusieurs créatures de la forêt et affrontent des ogres étranges. Finalement, ils perdent la piste de leurs devanciers mais parviennent les premiers au Pic-du-lutin. Là, un vieux sylvanien entouré d'esprits follets et de farfadets accepte de les laisser récupérer l'orbe, à condition d'affronter le géant que l'orbe retient magiquement prisonnier. Le combat est épique, mais victorieux et les PJ sortent des grottes sous le pic pour... affronter une scène atroce : des aventuriers maléfiques ont atteint le pic, blessé le sylvanien et mis les pixies et les farfadets en fuite.

Tout le monde est affaibli et des négociations s'engagent. Le jeune centaure que les PJ ont rencontré au début de l'aventure arrive sur les lieux. Il annonce aux PJ la forlature du « druide », qui est en fait un magicien maléfique convoitant l'orbe pour des fins inconnues. À cet instant, une superbe dryade se présente et réclame l'orbe. C'est en fait une succube au service du mage maléfique. Si les joueurs sont attentifs, ils pourront déjouer son déguisement.

Quel que soit le choix (difficile) des PJ, Garesh, le magicien maléfique abattra sa dernière carte, une série de téléportations et de Portes

penent dans le bosquet de celui-ci et surveille attentivement les alentours. Pendant ce temps, les ogres de la garde de Garesh tendent une embuscade au barde elfe et le laissent pour mort. Avant qu'ils ne puissent se débarrasser du cadavre, ils sont attaqués par un groupe venu interroger le malheureux, et mis en fuite. Ces aventuriers, des individus maléfiques au service de [Baïne-Cyril/Inncabulos/très vieux dieu maléfique], cherchent également l'orbe, mais pour la détruire ! Celle-ci enferme en effet l'âme d'un haut-prêtre du culte, piégée il y a fort longtemps. Jukknar, le prétre de ce groupe, interroge le barde mourant sans la moindre pitié, et obtient les mêmes renseignements que Garesh. Leur promptitude n'ayant d'égale que leur efficacité, ils se rendent à leur tour dans la forêt.

À l'orée de celle-ci, Jukknar accomplit un rituel impie, contactant l'esprit du prétre emprisonné dans l'orbe. Il est maintenant attiré par l'artefact comme par un aimant, et les aventuriers maléfiques s'enfoncent dans la forêt, balayant impitoyablement tous les obstacles. Ils transportent une Potion de larmes de dryades, cruel enchantement capable de détruire l'orbe ! Quatre malheureux centaures se dirigeant vers le bosquet du druide, ayant eu le malheur de s'enquérir des raisons de leur venue, sont leurs premières victimes.

Les survivants de la garde de Garesh arrivent peu de temps après dans la forêt et relatent les événements au mage. Celui-ci, effaré, les envoie immédiatement à la poursuite de ses rivaux, dont le but ne semble faire aucun doute, et se prépare à l'affrontement direct qu'il craint par-dessus tout. À cet instant, sa fidèle succube lui signale que l'un des centaures a survécu, et qu'un groupe d'aventuriers se trouve non loin de là.

Un sourire diabolique défigure le visage du faux druide. Peut-être a-t-il une chance de résoudre tous ses problèmes d'un coup, s'il agit vite...

Les Méchants, les Bons : Galerie de portraits



Garesh et sa clique

GARESH : Magicien niv.17, Chaotique Mauvais

(Note : Garesh ne possède pas encore le niveau requis pour devenir une liche, mais cela ne lui interdirait pas de se préparer !)

For 10, Dex 13, Con 16, Int 17, Sag 17, Cha 14.

Possessions : Boule de Cristal avec ESP, Anneau de Régénération, Anneau de Protection +3, Amulette de Protection contre la détection, Trou Portable ainsi que ses livres et ses appareils de magie divers.

Il est inutile de donner une longue liste de sorts pour un ennemi que les joueurs n'auront pas à affronter. Garesh mémorise toujours deux Portes Dimensionnelles et deux Téléportations Infaillibles. Il a toujours un sort de Peau de Pierre actif sur lui, et de quoi renouveler plusieurs fois le sort d'Apparence Altérée qu'il utilise pour prendre l'apparence du druide. Garesh a 54 ans. Son apparence réelle souffre de sa transformation pro-

gressive en liche. Pâle, amaigri, le regard exorbité, les rituels démoniaques auxquels il s'astreint l'ont rendu paranoïaque, hypernervé et désespéré. Néanmoins, c'est un être très pragmatique, capable de diriger la puissance de sa volonté toute entière vers un seul objectif : l'immortalité. Il ne prend plus aucun risque physique : si près du but, il n'imagine pas pouvoir échouer, et sa lutte acharnée avec le druide l'a définitivement refroidi ! Il évitera donc tout affrontement dans cette aventure.

Sous son déguisement, Garesh ressemble à un ermite crasseux, barbu, vêtu de peaux de bêtes et armé d'un bâton noueux. Il imitera à la perfection le gardien de la nature un peu fou, se moquant des PJ citadins perdus dans les bois.

AYHAUNDARA : Succube (voir Bestiaire Monstueux Planescape p.111)

CA 0 ; DV 6 ; pv 40 ; TacD 15 ; N. Att 2, Dmg 1-3/1-3, Absorption d'énergie (a priori pas utilisé dans le scénario), Déf. Spéciales : armées +2 pour toucher, immunité au feu, jamais surprise ; RM 30 % Capacités : Se rendre éthérée, charme-personnes, ESP, clairaudience, changement de forme, suggestion, obscurité 5 m de rayon, téléportation sans erreur. Ayhaundara n'utilisera pas ses capacités de Portail ou de Changement de Plan.

La succube est au service de Garesh. Ce dernier, démoniste expert, a obtenu l'aide d'un démon de haut rang. Ayhaundara, une démonne subtile, ambitieuse et sarcastique se repaît de sa mission sur le Plan Primaire mais obéit aux ordres d'un simple mortel ne lui plaît guère. Elle respecte la puissance du sorcier, mais l'aidera sans risquer sa propre (et jolte) peau.

Comédienne experte, Ayhaundara n'apparaîtra jamais sous sa vraie forme (et c'est bien dommage !) au cours de ce scénario. Elle suivra les personnages de loin, utilisant sa forme éthérée pour éviter les rencontres.



BIELOEH : Demi-ogre (BM p.277) Guerrier niv 7

For 18(00), Dex 17, Con 16

CA 3 (Cotte de Mailles, Dex) ; pv 71 ; TacD 10, N. att 3/2nd, Dmg : Hache d'armes +1 (1d8 +7)

Bieloch est le nouveau chef de la garde de Garesh. Il a succédé à Jurash, son frère, tout lors de la bagarre contre les mercenaires. Sa nouvelle promotion l'entraîne un peu, car il craint Garesh comme la peste. Cette brute épaisse de 2 mètres 30 et de 150 kg de muscles polius est un garçon prudent, et il mène la poursuite avec circonspection. De fait, il ne rattrapera jamais les ennemis de Garesh !

La garde de Garesh est composée d'une vingtaine d'ogres (BM p.275) bien armés et armurés, rendus dociles par l'usage de charmes répétés. Fidèles au mage, ils combattront jusqu'à la mort.

Les Mercenaires

Reflet déformé d'un groupe d'aventuriers « normal », ces cinq individus sont des mercenaires exceptionnels, mais aussi des tueurs sans pitié. Ils sont au service du temple secret d'Inncabulos/Bane par pur intérêt, le culte les couvrant d'or et de richesses. Le seul idéaliste parmi ces cinq nuisibles est le plus cruel de tous, Jukknaar.

JUKKNAR, Prêtre (Cyric-Baine/Inncabulos/mort, maladie) humain

niv 9. Neutre Mauvais
For 16, Con 15, Sag 16, Cha 16.
CA 2 (cotte de mailles, anneau de protection +3) ; pv 64 ; tac0 14 (arme du culte +2), Dmg : arme +3

Sorts :

- Obscurité, Soins inversés x2, Protection contre le Bien, Injonction, Malédiction
- Immobilisation des Personnes x2, Augure, Cantique, Connaissance des Alignements x2
- Cécité, Dissipation de la magie, Prière
- Divination (jeté), Blessures graves
- Filaire d'insectes

N'hésitez pas à modifier la liste de sorts et les pouvoirs de Jukknaar en fonction de sa divinité.)

Jukknaar est purement et simplement fanatique. Dévoré d'ambition, cette quête doit lui permettre de monter très haut dans la hiérarchie de son église. Peu intelligent, il est néanmoins vicieux et rusé, et sait réfréner ses pulsions cruelles si nécessaire. D'apparence, c'est un bel homme d'une trentaine d'années, peu soigné, vêtu sobrement d'une sombre tunique. Il laisse parler les autres membres du groupe, mais tous savent que c'est lui qui prend les décisions. Au combat, il reste à l'arrière et soutient les combattants. Il possède une Potion de larmes de dryade.

IRIOS Cœur-vil Demi-élite Guerrier/Voleur niv 7/8. Neutre Mauvais

For 18(16) ; Dex 16 ; Con 15
CA 5 (Cuir +1, Dex) ; pv 47 ; tac0 13(11) ; Dmg : Arc sur mesure (1d8 +4/1d8 +4) ; Epée longue +2(1d8 +5)

Talents (utiles) : Déplacement Silencieux 70 % ; Se cacher 68 %, Attaque sournoise x3, Détecter les bruits 40 %

Irios est un véritable sadique. Amoral, instable, c'est un élément incontrôlable que ses compagnons tolèrent par égard envers ses dons d'archer et ses capacités... furtives.

Le visage barré d'une cicatrice violette du nez au front, les yeux et le cheveu noirs, les traits fins, Irios sourit toujours, mais ne dit jamais rien. Il se contente de regarder et d'attendre...

KTINIA « la douce », Humaine Guerrière niv 9, Chaotique Neutre

For 18(80) ; Con 15 ; Int 14
CA 3 (Cotte de mailles +2), pv 70 ; Tac0 7 ; N. Att 2 ; Dmg : Epée Bâtarde +2 (2d4 +8)

Ktinia est spécialisée à l'épée bâtarde et dédaigne toute autre arme. Plutôt joyeuse, les yeux verts, grande et large d'épaules, Kinia laisse ses cheveux roux libres dans son dos. Cynique et amoral, Kinia fait preuve d'une étonnante incapacité à éprouver des émotions. Pas véritablement cruelle, elle ne s'horripile de rien, et profite de la vie avec un égocentrisme complet. Combattante hors-pair, elle aime humilier les « gros types costauds » au combat. Elle est douée d'un grand instinct de conservation et laissera tomber ses « amis » si nécessaire.

OVERATH, Humain Invocateur niv 9. Chaotique Mauvais

Con 16, Int 18 ; Sag 15
CA 2 (Bracelets CA 2), pv 32 ; tac0 19 ; Dmg : Dague (1d4)

Sorts :

- Projectile Magique x3 ; Disque flottant de Tenser ; Détection de la Magie.

- 1-Lévitation, Toile d'Araignée, Sphère enflammée x2

- 3- Boule de Feu x3, Toucher Vampirique

- 4- Cri, Mur de Feu, Tempête Glaciale

- 5- Cône de Froid, Télékinésie

Oberath possède une Baguette de Froid (8 charges) et des Bottes de Lévitation.

Le magicien de ce groupe est une véritable brute, sur un plan mental en tout cas. Dépourvu de subtilité, il aime tout ce qui fait du bruit, du sang, et des dégâts. Il a tendance à exagérer toujours un peu la force magique qu'il emploie, et épuise rapidement ses sorts. Oberath est toujours sûr de lui, voire imprudent, et propose toujours la solution la plus radicale.

Grand, la quarantaine, l'invocateur est presque chauve, porte le bouc et se tient très droit. Son regard noir et sévère transperce ses interlocuteurs, sa forte voix les assourdit.

GHEKT, Humain Guerrier niv 8. Neutre Mauvais

For 17, Con 15, Dex 18, Int 13, Sag 13, Cha 15
CA 4 (Cuir, Dex), pv 57 ; tac0 9 (épée main droite)/(11 (idem à gauche)) ; N. Att 2,

Dmg : Epée courte +2(MD : 1d6 +5) Épée Courte +1 (MG : 1d6 +4)
Ghekt est spécialisé à l'épée courte, et en utilise une dans chaque main. Ce jeune homme blond, barbu, vêtu élégamment détonne au sein de ses compagnons. Souriant, aimable, il s'excuse presque pour le comportement de ses amis. Porte-parole attitré, il est ironique, moqueur, mais courtois. Malheureusement, il ne vaut pas mieux que les autres. S'il simule parfois l'indignation, c'est pour mieux surpasser ses compagnons dans la cruauté. Charmeur, éloquent, Ghekt est peut-être le plus malsain de tous, mais c'est un diplomate hors pair et il sera l'interlocuteur initial des PJ.

Important : Lorsque la rencontre finale aura lieu, les mercenaires devraient être aussi épuisés, blessés et vidés de leurs sorts que le sont les PJ. Nous vous laissons déterminer la mesure de cet affaiblissement car il est impossible de prévoir comment vos joueurs se tireront des multiples embûches de l'aventure.

KURUMNIAS, Géant des Nuages (BM p140) Prêtre de Memnor niv.4

(voir Dieux des Monstres) Neutre Mauvais

Int 12 Sag 14 Cha 16

CA 0, DV 16 +5, pv 85, Tac0 5, N. Att 1, Dmg 1d10 ou 3d6 +14(masse)

Sorts :

- Injonction x2 ; Obscurité x2 ; Protection contre le Bien
- Immobilisation des Personnes, Charme-Personnes ou mammifère
Kurumnias est un géant des Nuages, prêtre de Memnor, dieu des géants malfiques. Antique tyran des peuples forestiers, il est décalé de plusieurs siècles en arrière, mais retrouvera rapidement ses esprits. Cruel, avide et profondément méprisant envers les races inférieures (tout le monde), ce géant est néanmoins majestueux et impressionnant, sa voix massive provoquant un effroi quasi instinctif chez tout humainoïde. Sa tenue décomposée était autrefois un tissu royal, et ses bracelets d'or valent une fortune (2 500 par pièce).

Représentants du peuple de la forêt

SKWEL, Centaure (BM p29) Chaotique Bon

Int 15, Sag 14

Skwel est un jeune centaure très intelligent. Débrouillard et prudent, il deviendra vite l'ami de quiconque le fréquente un peu. Serviable et courageux, il n'hésitera pas à risquer sa vie pour le bien de la forêt ou de ses sauveurs. Rendez-le sympathique, il le mérite !
La robe rouan, Sekwel a les yeux bruns et une longue chevelure assortie. Il porte un arc et un gourdin en bandoulière.

OMBRE-DU-CHENE, Dryade(BM p96) Neutre Bon

Int 14 Cha 17

Ombre est un ravissant spécimen de son espèce. Jeune et curieuse, elle ne fait pas preuve de la même prudence que la plupart de ses congénères. C'est pour cela que les PJ la trouveront dans le besoin. Eplorée, déçue, elle sera méfiante envers les PJ jusqu'à ce qu'ils l'aident réellement. À ce moment, elle redeviendra charmante, bavarde et curieuse, posant les questions les plus indiscrettes et les plus innocentes ! En aucun cas elle n'utilisera son charme magique sur les PJ, mais cela n'empêchera sûrement pas l'un d'entre eux de tenter sa chance. Ombre jouera un peu, mais n'ira pas trop loin, disparaissant dans un arbre dès que possible.

Ombre a les yeux bleu nuit, profonds, et l'apparence typique d'une dryade en automne : peau légèrement dorée et cheveux d'or roux.



FEUILLE-QUI-CHANTE, Dryade Neutre

Int 13

Feuille-qui-chanter est plus âgée qu'Ombre, mais son apparence n'en pâtit guère. Ses yeux sont violets, ensorceleurs, et son sourire fera trembler les genoux de l'aventurier le plus blasé. Elle n'emploiera pas son pouvoir non plus, et s'assurera discrètement de la sécurité d'Ombre avant de regagner son arbre. Recluse, méfiante, elle découragera tout dialogue en jouant les jolies idiotes. De toute façon, elle ne parle pas bien le Commun ! Évidemment, elle a le teint doré et les cheveux roux.

YVARRAN, Licorne (BM p220) Chaotique Bon

Ce mâle fier et célibataire est le gardien de la région. Vexé par l'intrusion massive d'étrangers peu respectueux, il se montrera initialement très méfiant. Il n'hésitera pas à mettre en doute leur histoire. S'il est sûr de leur bonne foi, il les aidera de tout son savoir. Yvarran confirmera le pouvoir du pont des korreds, la présence des différents groupes ennemis, et renseignera les PJ sur le Pic. Il connaît également la légende du géant.

VENERABLE-ANCIEN-BERGER-DES-BOULEAUX, « Vieille Branche », Sylvanien (BM p335)

CA 0, DV 12, pv 82 (31 au retour des PJ de la grotte 1), Tac0 9, N. att 2, Dmg 4d6/4d6

Capacité spéciale : Animation d'arbres

Vénéérable, surnommé Vieille-branche par les farfadets est un sylvanien



très ancien, mais encore fort conscient. Un peu lent, il est sage et pondéré, et prend ses décisions en fonction de l'intérêt général de la forêt. Ainsi, il acceptera l'entrée des PJ dans le Pic parce qu'il « sent » que la forêt va avoir besoin de lui et que son rôle de gardien de l'orbe le bloque en un seul lieu.

Il ne se laissera pas gagner par la fureur du combat, et sera l'un des plus favorables à une discussion posée. Par contre, il ne remarquera pas les côtés bizarres de la « dryade » venue réclamer l'orbe : il considère les dryades comme des gamineries irresponsables et ne prête pas attention aux détails les concernant.

Vieille Branche mesure 5m20 et ressemble à un grand chêne aux branches bien écartées. Un visage âgé et ridé se distingue au milieu du tronc. Il a une voix éraillée, sourde et profonde.

KHUYJJ O'PEAK, Farfadet (BM p123) Neutre (Bon)

Khuyji est le chef du clan O'Peak, c'est-à-dire des cinq familles qui vivent près du pic-du-lutin. Il prend son rôle au sérieux ; c'est-à-dire qu'il fait les farces en premier et sait s'arrêter à peu près à temps !

Ce n'est pas un combattant, et il fuira au premier signe de violence, comme tout son clan. Néanmoins, il sera un allié fortuit des personnages dans leur quête : il voudrait bien être débarrassé du géant endormi afin d'occuper les confortables grottes du Pic.

Barbu, vêtu de vives couleurs, la pipe au bec, Khuyji est un farfadet typique, que rien ne distingue des autres. Sa voix est étonnamment grave pour un être de 60 cm de haut, et il a un accent « irlandais » prononcé.

OBHARIN, Pixie (BM p118) Neutre

CA 5, DV, pv 3, Tac0 20(16 à l'arc), N. Att 1, Dmg arc : 1d4 +1 ou 0 + Oubli total ou 1d3 + Sommeil

RM 25 %, Capacités (1fois/jour) : Connaissance de l'alignement, ESP, dissipation de la magie, ventriloque, lumières dansantes, confusion (1 créature), illusion, métamorphose, danse irrésistible d'Otto. Obharin est a priori invisible, mais peut devenir visible à volonté. Il possède une Baguette d'extinction des feux avec 14 charges.

Obharin est le complice, l'ami et l'adjoint de Vieille Branche depuis des années. Il « dirige » les pixies du Pic-du-lutin, et surveille la région avec sérieux. Furieux de l'invasion de tous ces « grands types », Obharin boudera, ne redevenant pas visible, et contredira tout ce qu'ils suggèrent. Quoique sérieux (pour un pixie), Obharin est incapable de retenir sa curiosité et il finira par poser des tas de questions sur les villes, le monde et les danses des humains (sa passion). Si les PJ acceptent de lui faire une démonstration, ils gagneront un ami pour la vie !

L'Orbe des Dryades

Cet artefact fut offert à l'aube des temps par Vernestra, déesse des fées et de la beauté (voir Dieux des Monstres), aux petits peuples de la forêt pour se défendre contre leurs nombreux ennemis.

L'orbe ressemble à une petite boule tenant dans la main, sa couleur varie selon les saisons comme les cheveux des dryades (détail important !) : blanche en hiver, dorée à l'automne, verte en belle saison. Au toucher, la surface de l'orbe est douce, tiède et irrégulière, comme le contact de cheveux soyeux et insaisissables.

Quintessence des pouvoirs de la divinité, ses pouvoirs sont nombreux, mais pour cette aventure, seuls ses pouvoirs permanents sont utiles :

Charme éternel : L'orbe peut plonger dans un sommeil bienheureux et éternel tout être masculin d'essence non divine, à condition d'être placé à proximité d'un endroit où dort déjà la créature. Il n'y a pas de sauvegarde, mais le sort se dissipe dès que l'orbe est déplacé. En outre, tout contact réveille le dormeur. Dans ce scénario, l'orbe tient en son pouvoir un puissant géant des nuages, qui oppresse il y a fort longtemps les peuples de la forêt.

Plège de l'âme : L'orbe peut emprisonner une âme et une seule, fonctionnant ainsi comme un sort d'emprisonnement de l'âme (niveau 8 de Magicien), à ceci près que l'orbe n'affecte que les mâles !

Le prisonnier actuel est Yunighar, un prêtre très puissant d'Innacubos/Bane.

Seules les nymphes et les dryades peuvent utiliser les pouvoirs de l'orbe. Toucher l'artefact à mains nues provoque chez tout personnage masculin un effet semblable à l'hypnose (sort niv.1) pendant 166 rounds. Il échappera à l'orbe mais sera de nouveau soumis à ce pouvoir s'il y touche de nouveau. Il n'y a aucune sauvegarde, et la résistance magique des elfes fonctionne à mi-puissance (donc 45 % pour les elfes et 15 % pour les demi-elfes).

Une femme peut toucher l'orbe à mains nues, et même utiliser un sort de Charme une fois par jour, semblable à celui des dryades, en se concentrant sur l'orbe puis sa cible.

Un voyage sans histoires

Les personnages sont entrés dans une magnifique forêt depuis maintenant quelques heures. L'automne naissant a jauni les feuilles des arbres vénérables aux cimes élevées qui entourent les voyageurs. Leur route les mène vers l'est, et les habitants de la région, s'ils se méfient de la forêt, ne la jugent pas dangereuse, simplement bizarre. Ce n'est pas un peu de randomité en forêt qui peut effrayer un groupe aussi expérimenté !

Un appel lointain vers leur droite rompt la sérénité de la forêt. Dans une langue inconnue, puis en elfe et en Commun, un cri désespéré retentit : « A l'aide ! Par pitié, venez à moi ! Vite, vite ! »

Si les PJ font la sourde oreille... c'est vrai, après tout, ils ne sont pas obligés d'être curieux... ou serviables... ou héroïques. Tant pis pour eux ! Leur voyage sera sans histoire, et vous n'aurez plus qu'à improviser quelque chose !

Si (espérons-le), vos joueurs sont un tant soit peu curieux, ils s'approcheront pour découvrir une scène peu ragotante. Trois centaures morts, dont deux gravement brûlés au point que leurs visages en sont méconnaissables, gisent parmi les arbres et les buissons. Un arbre fume doucement, le tronc noirci à mi-hauteur. Un jeune homme-cheval, visiblement effrayé, regarde les joueurs avec espoir et crainte. Il a le flanc brûlé, et deux plaques sur le torse. Il semble souffrir terriblement.

Le jeune Sèkwel, du Clan des Sabots de Fer, se présentera timidement. Il parle lentement, ne maîtrisant pas bien le langage humain. Il s'interrompt souvent en gémissant.

Si un PJ tente de le soigner, il aura la surprise de voir son sort inefficace, comme absorbé et sans le moindre effet. Cet échec rendra le jeune centaure plus désespéré encore. Néanmoins, il réussira malgré sa douleur à révéler les détails suivants :

■ Ses compagnons et lui-même se rendaient auprès du druide Verthalin, car une épidémie s'est déclarée dans la tribu.

■ Ils ont croisé quatre hommes et une femme, tous armés. L'un d'eux avait l'air fiévreux, excité. Les centaures ont cherché à savoir ce que les intrus faisaient là, et sans hésiter, l'un des hommes a prononcé des mots étranges. Une boule de flammes est venue les frapper, « tuant Hyepkpas et Jhuros sur le coup... Ah, le feu fait si mal, si mal... »

■ Un homme avec deux épées a bondi vers eux avec la femme, et ils ont abattu les centaures restants. Ensuite, ils sont partis, après avoir étouffé le feu qui prenait sur un arbre. Ils avaient l'air de rire, même si l'un d'eux en grondait un autre.

■ Sèkwel a fait le mort, et ils n'ont pas vérifié les corps. Cela fait plusieurs heures qu'il est là. Il ne peut pas tenir debout.

■ Il a entendu des bruits de course terrifiants, « au moins trente deux-pattes, je veux dire des hommes », passer non loin de lui. Effrayé, il a préféré ne pas appeler. Ce groupe est passé il y a deux heures à peu près. (Note : il s'agit des ogres de Garesh lancés à la poursuite des mauvais PNJ. Ils ne sont qu'une douzaine, mais gros et pas discrets !)

Le pauvre centaure finira par sombrer dans l'inconscience. Alors que les PJ se demandent quoi faire, un vieil ermite vêtu de peaux de bêtes apparaîtra parmi les arbres.

Le « druide » se montrera méfiant, demandant aux aventuriers la raison de leur venue. Puis, après avoir examiné Sèkwel, il murmura une incantation au-dessus du centaure, qui semblera soudain respirer plus aisément. Garesh a tout simplement utilisé deux malédictions sur le malheureux. La première pour empêcher tout soin magique, la seconde pour lui causer une douleur intense. Il jette donc une dispersion de la magie localisée pour retirer ses propres malédictions.

Dans le dialogue qui s'ensuivra, le druide arrivera le plus rapidement possible à l'essentiel :

« Vous m'avez l'air, hem, solides, oui. Et malins aussi, oui ! Vous pouvez m'aider, et toute la forêt aussi, oui ! Si vous voulez, ah ! Aider le pauvre vieux Verthalin. On s'est battu, oui, battu dans mon bosquet sacré, et les pauvres vieux chênes, les pauvres sont bien mal en point, et vieux, oui, vieux comme moi... Il faut m'aider. Peux pas tout seul, besoin de l'orbe. L'orbe des dryades, pas loin d'ici. Vous allez me la ramener, pas vrai ? Hein ? Ces lutins, toujours à discuter, et meneurs, meneurs ! Veulent pas la ramener, ça non ! Et Verthalin ne peut pas laisser ses arbres, sinon, ils meurent, ah ! Vous allez, dites... »

Les PJ demanderont sans doute quelques détails. Le « druide » sera évasif sur le combat, parlant d'un mage mauvais venu voler « les dons de la forêt ».

Il laissera subtilement entendre que ces « dons » sont réservés aux bons serviteurs de la forêt, et que si les PJ lui ramènent l'orbe, il pourra leur en faire profiter. Bien sûr, il n'en dira pas plus, comptant sur l'appétit naturel des PJ pour ces « dons » mystérieux (qui d'ailleurs n'existent pas).

■ Garesh se montrera très persuasif, il est prêt à tout leur promettre, des soins s'ils sont blessés, tout ! Il insistera sur le fait que les assassins des centaures précèdent les aventuriers, et qu'il craint de nouveaux actes de violence.

Le faux druide leur indiquera la direction à suivre : il suffit de se diriger tout droit vers le Pic-du-lutin, un promontoire semblable à un chaudeau ridicule qui domine les cimes des arbres de la forêt. Le pic se trouve à une bonne journée de marche. Bien sûr, il faudra de temps en temps

grimper aux arbres pour être sûr de la bonne direction.

■ Une fois que les PJ auront accepté, Garesh leur promettra de prendre soin du centaure et attendra leur retour. Pour accroître sa crédibilité, il leur demandera de ne user aucune créature de la forêt (ce qui fera beaucoup rire la succube qui écoute la conversation).

■ Enfin, le faux druide les mettra en garde contre « le pont des korreds », leur conseillant de l'éviter pour traverser le torrent qui leur barrera la route (quitte à se mouiller les pieds), « car ce pont est enchanté et peut vous perdre ».

Note : Cette information que Garesh a attachée au vrai druide se révèle une cruciale. Les PNJ maléfiques qui traverseront le pont perdront un temps décisif.

Après ces recommandations, Garesh leur souhaitera bonne chance. Dès qu'il sera assuré de leur départ, il ordonnera à la succube de les suivre et d'intervenir si besoin est. Puis il s'installera confortablement avant d'observer les PJ à l'aide de sa boule de cristal, prenant soin de ne pas en abuser pour éviter d'être repéré (voir GDM)

Et que devient notre ami Sèkwel ? Il récupère doucement et se réveille. Dans l'urgence, Garesh l'a quelque peu oublié. Une fois la douleur maudite annulée, notre jeune centaure retrouve ses forces. Non loin du « druide », toujours allongé et apparemment inconscient, il commence à l'observer, sa curiosité piquée par l'étrange comportement de l'ermite et cette étrange boule magique...

Note : Garesh est sous l'effet d'un sort d'apparence altérée et son amulette lui octroie une protection contre toute détection. Il a en outre suffisamment interrogé le druide pour pouvoir maintenir la masquade d'un bon moment. Face à un collègue, il appuiera encore plus le colé vieux ermite un peu fou. Il citera le nom d'Elhonna/Mielikki/nature et animaux) si on le pousse un peu. Le seul défaut plausible de son déguisement peut venir du fait qu'il ne soigne pas davantage le centaure, ce à quoi il répondra qu'il préfère laisser faire la nature...

Une piste sanglante

L'après-midi est déjà bien avancé lorsque les PJ se mettent en route, mais ils ne tardent pas à remarquer deux faits importants : d'abord, le Pic-du-lutin émerge franchement au-dessus des cimes au sud, et il est difficile de le rater. Une petite grimpette sur un arbre toutes les heures permet de garder la bonne direction.

Ensuite, la direction qu'ils suivent est plutôt encombrée. Même sans compétence particulière, il est évident qu'un grand nombre de personnes les précèdent. Un PJ réussissant un jet de Pistage pourra déterminer qu'il s'agit de deux groupes différents, passés il y a peu de temps, et comportant des individus de grande taille (deux mètres).

Les PJ se sentiront observés, opprimés même parfois, mais leur chemin se déroulera sans encombre. À la tombée de la nuit, ils arrivent sur un vrai champ de bataille. Un arbre déraciné et jeté au sol, tailladé sauvagement, enserré dans une branche épaisse le cadavre d'un ogre disloqué. Un autre ogre gît au sol, la nuque brisée. Les deux ogres portent une livrée noire, une armure de cuir et des haches.

Si les PJ ont déjà vu un sylvanien, ou si un druide ou un rôdeur est présent, il reconnaîtra l'un des gardiens de la forêt. Ils n'ont guère de moyens pour savoir ce qui s'est passé. Au cas où, le sylvanien a laissé passer les mercenaires qui se sont montrés diplomates, mais il a refusé d'accorder le passage aux ogres, qui l'ont massacré.

Pendant la nuit, les deux groupes ennemis poursuivent leur avancée et s'arrêtent vers deux heures du matin. Arrangez-vous pour que les PJ ne rattrapent personne, quel que soit leur rythme.

Au matin, après une heure de marche le long de la « piste », un bruit de course brise le calme champêtre. Ébahis, les PJ observeront trois ogres courir vers l'ouest. Ils semblent chercher quelque chose. Des voix grasses retentissent soudain de partout et derrière eux, dans un bruit de galop majestueux, une magnifique licorne luisante d'écume jaillit,

se faufilant entre les arbres, pourchassée par d'autres ogres. Les PJ sont pris dans une bataille !

La licorne ne demandera pas leur aide, et poursuivra sa fuite. Malheureusement, les ogres sont assez nombreux pour la rattraper. Quelle que soit la réaction des joueurs, un ogre les remarquera et hurlera en « Commun » : « Y sont là ! Y sont là ! Y sont là ! »

Plusieurs ogres se dirigent vers les PJ. Déterminez leur nombre en fonction de votre groupe, un par joueur paraît correct pour un début. Sans hésiter, les ogres se ruent sur les personnages, haches et masses levées. Attirés par le bruit, plusieurs ogres se joignent au combat aux rounds suivants, venant de toutes les directions. Là encore, jouez en fonction de votre groupe. Il s'agit de les stresser, pas de les tuer. Pendant le combat, un PJ voit un ogre se faire intercepter par la corne de la licorne surgie de buissons épais et s'effondrer.

Après trois ou quatre rounds, et quelle que soit la situation, une voix forte (Bieloch) retentit : « Mais c'est pas eux, bande d'idiot ! revenez, revenez, tas d'abrutis ! Vous voyez pas que c'est pas les mêmes que l'autre fois ! Allez, on s'repèle ! »

Les ogres rompent le combat, abandonnant blessés et morts sans vergogne. Ils s'éparpillent dans la forêt pour échapper à une éventuelle poursuite.

Une fois les ogres partis, la licorne (Yvarran, bien sûr) se dirigera vers les PJ et les saluera froidement en elfe, les remerciant brièvement et s'enquérant des raisons de leur présence. S'ils semblent sincères, il se précipitera et leur rapportera les informations indiquées plus haut. Il pourra également préciser l'apparence générale du groupe de mercenaires qui précède les joueurs. Il ne les a pas abordés car il a senti le mal en eux. Quant aux ogres, il ne sait pas d'où ils sortent, mais il doit les surveiller et les suivre. (Note : le harcèlement d'Yvarran retardera l'arrivée des ogres au Pic). N'oubliez pas qu'Yvarran est fier, éternel par toutes ces intrusions, et qu'il se sent en danger. Il n'a pas le temps de bavarder inutilement et le fera bien sentir. Bien entendu, il n'accompagnera pas les PJ (le territoire au-delà du Pont des Korreds n'est pas le sien).

Les dryades se ramassent en automne...

Les pas des PJ les porteront quelques heures plus tard vers une partie magnifique de la forêt. Les arbres semblent pousser de façon ordonnée, les feuilles jaunies donnent à la forêt une lumière étrange et féérique, tout semble calme. Pourtant, un PJ aperçoit une silhouette féminine à la chevelure rousse qui se dérobe brusquement à sa vue. Feuille-qui-chante cherche à attirer les PJ vers sa « sœur » Ombre-du-Chêne, qui se trouve à quelques pas de là.

Si les PJ refusent de suivre ses appels subtils, elle finira par se montrer plus franchement, se dirigeant gracieusement entre les buissons vers Ombre.

En dernier recours, elle les appellera dans un Commun hésitant, multipliant les sourires ravageurs et engageants.

S'ils la suivent, les PJ trouveront une autre dryade, assise le dos contre un arbre, des larmes coulant de ses yeux bleu profond. Ombre est blessée (une flèche l'a atteinte au bras avant qu'elle puisse fuir les mercenaires), paniquée, et l'apparence de PJ n'est pas si éloignée de ceux qui l'ont blessée !

Note : N'oubliez pas de bien décrire les deux dryades, si différentes quant aux yeux, à la forme de visage ou à l'allure, mais si semblables pour ce qui est des cheveux et de la peau. Ce détail aura son importance par la suite.

Feuille-qui-chante disparaîtra dès que les PJ seront à proximité d'Ombre. Les PJ devront donc se montrer prévenants et patients. La dryade est choquée, balbutie et refuse de se laisser toucher. Avec compassion et gentillesse, ils pourront parvenir à la calmer. Ombre leur demandera de la ramener à son arbre, les guidant parmi les arbres.

À mesure qu'elle se rapprochera de son chêne, Ombre retrouvera son

calme et une partie de sa vitalité, et si les PJ l'ont soignée (ou la soignent à présent), elle se sentira réellement mieux. La jeune dryade leur racontera sa mésaventure : elle a repéré cinq voyageurs et les a suivis par curiosité. Comme ils s'éloignaient vraiment trop, elle a cédé à son défaut de jeunesse et les a gentiment interpellés, provoquant une réaction violente. Ombre n'a du son salut qu'à une utilisation rapide de son pouvoir de transport par les plantes, mais une flèche l'a touchée...

La dryade reconnaissante, informera les PJ du mieux qu'elle peut. Elle connaît l'histoire du géant et la révélera si les joueurs posent des questions sur l'orbe ou le Pic-du-lutin, mais conseillera aux PJ d'obéir quand même au druide, « un si gentil vieil homme ». Elle précisera en outre qu'un homme ne peut toucher l'orbe à moins que nous n'ayons été victimes de son pouvoir. Ombre voudra retenir les PJ le plus longtemps possible, sans malveillance, mais parce qu'elle juge les mercenaires dangereux.

Le plus sûr chemin n'est pas toujours le meilleur... (proverbe korred) Quelques temps après avoir fait leurs adieux à la dryade, les PJ partent en vue d'une rivière au flot agité, mais qui semble peu profonde, enjambée par un joli pont de pierre orné de motifs sylvestres. C'est le fameux pont aux korreds. S'ils pensent à chercher des traces, un jet de Pistage révélera que les traces de leurs prédecesseurs semblent faire demi-tour et s'éloigner vers le nord de la forêt !

Passer la rivière sans emprunter le pont n'est pas dangereux. Les PJ auront de l'eau jusqu'au genou, et elle est fraîche, mais ils ne courent aucun danger et pourront reprendre leur chemin vers le pic à présent très proche.

S'ils passent par le pont, ils... repartent dans l'autre sens, sous l'effet d'un puissant sort de confusion. Ce sort est si puissant qu'ils ne retrouveront pas leurs propres traces et suivront donc ce chemin en étant persuadé que c'est le bon. L'effet dure deux heures, et trouble toutes les perceptions (ils auront l'impression de se rapprocher du pic, etc.). Ils finiront par se retrouver devant le pont...

Et les mercenaires, me direz-vous ? Piégés par le sortilège, ils ont été de plus assaillis par des sylvaniens et s'en sont sortis par un abus de force brutale. Une fois de retour au pont, ils ont compris que quelque chose était louche, ce qu'une détection de la magie sur le pont a confirmé. Rageant, ils ont traversé la rivière, et se dirigent à marche forcée vers le Pic. Bien entendu, ils arriveront quelque temps après les PJ...

Le Pic-du-lutin

Le pic est désormais proche. Les PJ débouchent dans une vaste clairière, dominée par l'imposant pic en forme de chapeau de lutin (légèrement recourbé en son sommet).

Un comité d'accueil les attend : un immense sylvanien sur lequel sont perchés des farfadets petits et grands, se dirige lentement vers eux. Un concert de voix sorties de nulle part retentit autour des aventuriers jusqu'à ce qu'un « Silence ! » prononcé par un farfadet du haut du Sylvanien mette un terme à l'agitation.

Khuyji O'Peak se présentera ainsi que ses compères : « Le tas de bois, c'est mon ami Vieille Branche. C'est pas son vrai nom, mais le vrai est plus long que mon arbre généalogique et c'est pas peu dire. Celui qui parle pas, et que vous voyez pas, c'est Obherin, le chef des pixies. Allez, arrête de bouder, quoi ! Bon, bref, moi, c'est Khuyji O'Peak, du clan des O'Peak. C'est endroit est à nous, enfin, on le surveille, je veux dire. Et vous, qui êtes-vous ? »

À vous de gérer le dialogue comme vous voulez. Les PJ ont intérêt à être sincères et francs. Vieille Branche interviendra peu, mais posera des questions précises sur ce qu'ils veulent faire de l'orbe. Obherin cessera de bouder assez vite, et posera plein de questions sans vrai rapport. N'hésitez pas à embêter les PJ avec des blagues offensives et des illusions mineures au cours de la discussion : il y a là plus de trentie farfadets et autant de pixies !

Au final, Vieille Branche leur contera l'histoire du géant endormi dans le pic, si les PJ ne la connaissent pas déjà. Il acceptera qu'ils récupèrent

La légende de Kurumnias

Les peuples de la forêt furent autrefois victimes d'un géant haut comme quatre hommes nommé Kurumnias. Il exigea d'eux une abjecte soumission, ce qui déclencha une rébellion. Tous les peuples du bois collaborèrent pour l'attirer dans la grotte la plus profonde du Pic-du-lutin. Là, les lutins et les pixies le firent danser des jours durant, si bien qu'il finit par s'endormir. Les dryades posèrent alors le don de leur déesse auprès de Kurumnias, le condamnant à la tourment éternelle. Il attend ses libérateurs qui, dit-on, seront aussi ses bourreaux.

rent l'orbe pour le druide, puisqu'il l'a expressément demandé, à condition de tuer le géant.

Les Grottes du Pic

Une série de grottes vides et poussiéreuses, désertes et dénuées d'intérêt constituent l'essentiel du Pic. Les plateaux ne sont néanmoins hauts, et un escalier raide et large monte vers l'étage supérieur. Dans la vaste grotte qui constitue tout cet étage, un géant de sept mètres est étendu de tout son long à même le sol, une masse d'armes de trois mètres traine à côté de la créature. Il semble dormir, sa peau est d'une pâleur impressionnante, mais il paraît en bonne santé. Une orbe de couleur rouge-dorée est posée à deux mètres de lui.

Le moindre contact avec l'orbe ou le géant réveille ce dernier, qui bondit vers sa masse. La meilleure tactique serait de retirer la masse (très lourde, mais le bruit ne réveillera pas Kurumnias) avant de se regrouper autour du tyran et de taper dessus. Malheureusement, il sera très difficile de toucher un organe vital du premier coup (vous imaginez l'épaisseur de sa boîte crânienne !).

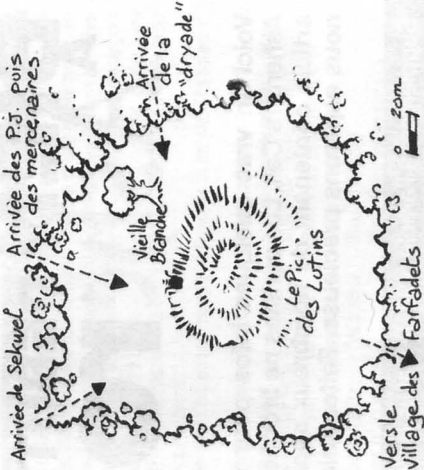
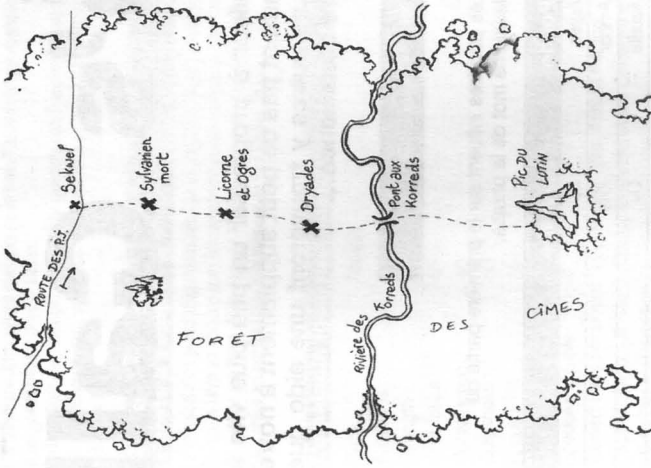
Le combat devrait être épique, mais pas mortel, et donner aux joueurs l'impression d'un bon petit final dangereux, mais simple. Les voilà qui sortent tranquillement du pic, blessés, épuisés, mais radieux, pour découvrir...

Un mal pour un mal

La clairière est devenue un vrai champ de bataille : cinq individus, aussi blessés et fatigués que les PJ, observent froidement Vieille Branche qui au milieu d'un véritable brasier hurle sa colère ! Quelques cadavres de pixies et de farfadets jonchent le sol autour d'eux, brûlés ou tailladés. Le feu autour de Vieille Branche s'étend d'un coup (Obherin vient d'utiliser sa baguette). Les mercenaires se préparent à renouveler l'attaque, même si tous semblent harassés ! L'un d'eux, un blond au visage aveugnant remarque les PJ et déclare : « Hum, je vois que nous arrivons en retard. On pourrait peut-être arrêter ce carnage, non ? Nous devrions pouvoir négocier... »

Si vous avez bien affaibli les PJ, il est possible qu'ils acceptent. Sinon, Vieille Branche réclamera également une trêve, malgré la colère qu'il ressent envers les mercenaires qui l'ont attaqué. Ghert mènera la discussion. Il minimisera leur propre état de faiblesse et réclamera l'orbe, en échange de quoi ils laissera la vie sauve à tout le monde. Au moment où vous sentirez que les PJ vont craquer et cogner, un centaure arrive dans la clairière au grand galop : c'est Sekwel, qui hurle : « Arrêtez ! Arrêtez ! Il ne faut pas que l'orbe sorte du Pic ! Il ne faut pas... ». Le jeune centaure comprendra vite que le mal a été fait.

Malgré sa peur devant ses assaillants d'hier, il expliquera rapidement ce qu'il a vu auprès du druide : « Il a sorti de sa poche une étrange boule de cristal, et a passé des heures à regarder dedans, jurant et pestant parfois contre les ogres, ces imbéciles d'aventuriers, ou ces pestes de dryades ! Au milieu de la nuit, son apparence a soudainement changé. Il est apparu soudainement pâle, presque cadavérique, chauve, et ses vêtements sont devenus une ample robe noire comme la nuit. J'ai eu très



entre les mains de quelqu'un, il utilisera deux portes dimensionnelles successives pour prendre l'artefact et s'enfuir. Une dernière téléportation le mènera en lieu sûr.

Si l'orbe est remise aux mercenaires, le prêtre Juknar posera l'orbe au sol et sortira une fiole de son sac. Au moment où il se prépare à verser son contenu sur l'artefact, Garech interviendra et s'enfuira comme ci-dessus.

Il faudra faire preuve d'ingéniosité pour empêcher le mage de mettre la main sur l'orbe de façon définitive. Cela dit, tout est possible avec de l'imagination : création puis dispersion de vingt orbes illusoire grâce aux farfadets, par exemple ; sort d'obscurité et fuite rapide pour aller cacher l'orbe ; une téléportation vers un endroit secret et protégé, etc. Laissez vos joueurs trouver une solution, et s'ils y arrivent, récompensez-les grassement en points d'expérience ! Si cet happy end n'a pas lieu, alors...

Épilogue (probable) :

La victoire de Garech

Tous sont encore sous le choc de la disparition de l'orbe. Vieille Branche, furieux, exige des PJ qu'ils retrouvent ce maléfaisant l'empêchent de nuire. Les mercenaires, enragés, semblent vouloir en venir aux mains. Soudain, Juknar relève la tête et se tourne vers l'est. « Il m'appelle ! L'orbe est là. Je le sens. » Le prêtre ricane. « Qui que tu sois, tu ne nous échapperas pas, ajoute-t-il. Allons-y ! »

Attends ! Il semble fort puissant. Or, je crois que nous pouvons trouver des alliés, non ? » dit Ghert en regardant les personnages. Une alliance avec de tels individus sera-t-elle acceptable pour les PJ ? Chercheront-ils à réparer leur erreur qui met sans doute en danger tout l'équilibre local ?

