



L'Héritage des Druides

Scénario pour Dungeons & Dragons 3,5 dans l'univers de Midnight

Synopsis

Les personnages débiteront dans une cage montée sur un chariot. Ils ont été capturés par des orques pour différentes raisons et ils ne se connaissent pas. La caravane des détenus remonte les Terres de l'Ouest vers le Promontoire de Baden, à travers une région boisée. Libérés grâce à l'intervention providentielle d'un animal féroce, ils se réfugieront dans un réseau de grottes habitées par l'esprit d'un ancien druide. Celui-ci indiquera aux personnages où trouver un lieu de pouvoir oublié, à l'est du Promontoire, un pouvoir qui peut faire renaître la flamme de l'espoir dans le cœur des peuples opprimés d'Eredane.

Introduction

Quelles que soient leurs origines, les personnages ont été capturés dans les Terres de l'Ouest par une patrouille d'orques et de gobelins dirigées par un orque du nom de Paliakh. Il est important de trouver une bonne raison pour justifier leur présence dans cette cage, principalement pour des races peu communes dans les plaines comme les elfes ou les nains. Il n'est pas nécessaire qu'ils aient commis un délit ou un acte de bravoure, ils peuvent avoir été arrêtés sommairement, mais il faut savoir ce qu'ils faisaient là. Les personnages se retrouvent dans la même cage mais ne se connaissent pas. Ils ont entendu les orques dire qu'ils les emmenaient au Promontoire de Baden et savent qu'ils se trouvent à environ quatre jours de là, dans une région boisée des Terres de l'Ouest. Il est important que les PJ comprennent qu'ils n'ont aucune chance d'en sortir vivants. Une fois à Baden, ils seront vendus comme esclaves aux arènes ou seront exécutés, mais il faut encore arriver jusque là. Paliakh a pris l'habitude, chaque soir, de torturer l'un des prisonniers (les PJ ne

sont pas seuls) et cela se termine souvent par la mort de la victime. Laissez donc planer sur le groupe une odeur de peur et de profond dégoût. Laissez aussi aux personnages le soin de se présenter et de se découvrir les uns les autres, mais n'oubliez pas que les peuples communiquent peu dans Midnight et qu'un étranger sera toujours suspect, même s'il est enfermé dans la même cage que vous...

Bivouac mouvementé

Le soir, la sinistre caravane fait halte à l'ombre des arbres d'un bois. De grands feux sont allumés. Les personnages et les autres prisonniers sont laissés dans leurs cages, sous la surveillance de trois gobelins, mais les barreaux sont solides et les serrures efficaces. Et les gobelins les ont à l'œil, prompt à les piquer de leurs lances si nécessaire. Paliakh passe en revue sa « marchandise » et s'arrête un moment devant la cage des PJ, cherchant sa victime quotidienne. Il entendra sangloter une femme d'âge moyen dans une cage proche et détournera son attention vers elle. Il la fera sortir de sa cage et amener au centre du cercle formé par ses meilleurs orques. Il fera hurler longuement la pauvre victime jusqu'à ce qu'elle soit méconnaissable (quoi que tentent les personnages, ils sont bien surveillés). C'est alors qu'un immense ours sort du bois, comme enragé. Il se précipite sur les orques et en taille quelques uns en pièce. Les gobelins abandonnent alors la surveillance des prisonniers pour tirer leurs arcs et encocher des flèches. Déjà blessé, l'ours fonce sur eux, en projetant un avec force sur la porte de la cage des PJ, brisant ses gonds. Le goblin s'écroule, le crâne fracassé, au pied du chariot alors que l'ours retourne affronter les orques. Une rapide analyse de la situation indique que l'animal sera tué dans les prochains rounds et que si les PJ veulent saisir leur chance, c'est tout de suite. Ils n'ont que peu de temps pour se glisser hors de la cage sans se faire remarquer, fouiller le goblin mort et disparaître dans le bois. Les PJ auront peut-être l'envie de se mêler à la bataille. Rappelez-leur qu'ils sont désarmés, sauf éventuellement la lance, le couteau et l'arc (trois flèches) du goblin et à un contre dix. Si les PJ envisagent de libérer les autres prisonniers ou la jeune femme torturée, faites-leur comprendre que c'est peine perdue. Ils n'ont pas les clés des cages, les orques seront bientôt victorieux et la

femme et déjà mourante. Les prisonniers dans leurs cages, eux, diront aux PJ de prendre la fuite tant qu'ils le peuvent. Si malgré tout les personnages veulent devenir des héros, ils seront attaqués par les orques et les gobelins une fois l'ours vaincu et n'auront, bien entendu, aucune chance d'en réchapper.

Fuite à travers bois

Le petit bois est assez touffu et la progression y est malaisée, sauf pour les personnages elfes ou forestiers. Les bruits de la bataille s'estompent rapidement. Après quelques minutes, des cris retentissent : on a remarqué leur disparition. Une patrouille risque d'être lancée dans leur direction. Ils doivent continuer à fuir s'ils veulent rester en vie. Où qu'ils se rendent, faites-leur faire des tests en Détection (DD12). A chaque test réussi, ils remarqueront des animaux au comportement bizarre. De petits mammifères ou des oiseaux sembleront les regarder fixement avant de partir, toujours dans la même direction. Les PJ doivent comprendre qu'ils doivent suivre ces animaux. Ils arriveront alors devant l'entrée d'une grotte, à flanc de rocher, à peine visible et couverte de lierre. Une fois qu'ils l'auront vue, les PJ ne verront plus aucun animal les observer.

La grotte cachée

S'ils restent à l'entrée de la grotte, attendant de voir passer leurs poursuivants, ils observeront en effet des gobelins passer à plusieurs dizaines de mètres de là, sans remarquer le trou dans la roche. De quoi les rassurer quelque peu. La grotte est étroite, mais se termine sur une galerie qui, semble-t-il, a été taillée pour y creuser des marches descendant dans l'obscurité. S'ils veulent faire du feu, demandez-leur un test en Survie (DD15).

Au terme d'une volée de marches, la galerie débouche sur une nouvelle grotte, clairement aménagée. Il s'agit en réalité d'un ancien avant-poste datant du Deuxième Âge et ayant servi à des soldats dorns. Il y a longtemps, un druide de l'ancien temps est venu mourir ici. Ses ossements ont été enterrés à l'entrée de la caverne par les Dorns. Depuis, son esprit continue d'habiter les lieux et il n'aime pas les troupes d'occupation. Il peut contrôler les animaux du bosquet, mais un

seul à la fois. Il compte bien guider les PJ – dont il a deviné la venue – vers une source de pouvoir plus au nord. En fouillant les lieux, ils trouveront trois cruches d'un vin capiteux, étonnamment conservé, deux gros lièvres fraîchement tués et un briquet, ancien mais fonctionnel. Un gros coffre de bois contient également de vieilles épées (6 en tout). Ils trouveront aussi un collier d'argent avec un médaillon représentant un arbre stylisé. Laissez les personnages se demander à qui appartient tout ceci et s'attendre au retour d'un éventuel occupant de la caverne. En réalité, l'équipement a été abandonné là depuis des dizaines d'années par des contrebandiers. Les lièvres, eux, ont été tués par un loup contrôlé par l'esprit de la grotte et amenés le matin même, en prévision de l'arrivée de PJ affamés. En tout cas, ils peuvent se reposer sans risque et profiter d'un bon feu, de viande fraîche et d'un bon vin pour se remettre de leurs émotions et faire plus ample connaissance si nécessaire. Ils sont fatigués et la nuit étant tombée dehors, ils choisiront sans doute de se reposer.

Un drôle de rêve

Chaque PJ endormi fera le même rêve. Il se réveille dans une forêt semblable à ce bois, à l'orée de la grotte, mais celle-ci est aisément accessible et semble occupée. Un vieil homme vêtu de blanc et de vert en sort. Il regarde le PJ et lui sourit. Il l'invite à s'asseoir à une table à l'extérieur et lui sert à boire. Le vieil homme ne parle pas, mais les personnages le comprennent pourtant. Il s'appelle Eliandre et préserve ce bosquet ainsi que ses habitants naturels des ravages des braconniers. Il ne semble pas se méfier des orques ou des gobelins. Percevant le trouble du personnage, il devient sombre puis l'image d'une autre grotte, loin sous la surface de la terre, se forme. Sans savoir comment, le personnage sait qu'il a voyagé vers le nord, dans une forêt bordant la Mer de Pellurie, quelque part à l'est du Promontoire de Baden. Là, un monument est érigé sous lequel la grotte se trouve. Une vive lumière éclaire la grotte, mais quand le personnage se tourne vers elle, il revient à la réalité, dans la grotte du petit bois. C'est le matin et des bruits se font entendre depuis l'extérieur... Ainsi que des voix de gobelins...

Réveil en fanfare

La patrouille composée de six gobelins est de retour. Après avoir exploré le bois de fond en comble, elle a fini par trouver l'entrée de la caverne et va entamer son exploration. Si un PJ est resté de garde, il se sera endormi et aura fait le même rêve, mais se réveillera alors que les gobelins sont en approche. Toujours est-il que le combat est, cette fois, inévitable.

Renifleurs gobelins (6) – p.446

PV 12-12-12-11-11-10

Init +6, CA 16

Hachette (+2, 1d6-1), arbalète légère (+5, 1d6), six carreaux.

Armure de cuir, un jour de ration.

Si les PJ ont le dessous, faites intervenir un animal sauvage contrôlé par l'esprit de la grotte, comme un léopard des plaines (p.325), par exemple.

Notes à propos de l'esprit des grottes

Le druide Eliandre a vécu il y a des siècles, alors que subsistait encore un ordre de druides en Eredane. Son ordre se réunissait chaque année à l'est du Promontoire de Baden, dans une forêt aujourd'hui rasée, dans un temple désormais en ruines. Bien que déjà privés de leurs dieux, les druides vénéraient avant tout la nature et les esprits, aussi possédaient-ils encore certains pouvoirs liés à leur environnement et leur ferveur dans les choses de la nature. Lorsque l'Ombre étendit son aile au sud de la Mer de Pellurie, les druides se réunirent dans leur temple et, à l'abri des regards, concentrèrent leur énergie pour créer un objet de grande puissance. Malheureusement, ils furent trahis par un jeune initié à qui un agent de l'Ombre avait promis quelque récompense illusoire. Des orques en grand nombre investirent le temple, massacrant les druides. Les rares survivants réussirent à maudire les assassins et à les enfermer à l'intérieur du temple, les vouant à la damnation éternelle. Dans l'opération, ils laissèrent l'objet de grande puissance derrière eux. Ils se séparèrent ensuite et menèrent une vie discrète dans leurs bosquets respectifs. Des années plus tard, lorsque tomba le Promontoire de Baden, l'astirax d'un légat présent en ville sentit la puissance de l'artefact et le légat envoya ses troupes retourner la forêt. La malédiction des druides empêchait tout agent de l'Ombre de

trouver le temple, aussi, par dépit, le légat fit-il incendier la forêt, des racines jusqu'aux branches. La zone retrouve désormais peu à peu sa luxuriance d'antan, mais jamais aucun serviteur du Mal ne découvrit le temple, malgré les essais de plusieurs légats et de nombreux astirax. Désormais, le mystère est connu des agents de l'Ombre en ville, mais nul ne s'y intéresse encore. Seuls quelques résistants bien informés sont au courant...

L'esprit d'Eliandre a lu dans l'avenir que les personnages auraient un rôle à jouer et, sans qu'ils le savent, il a favorisé leur évasion et a œuvré pour qu'ils découvrent la grotte, le médaillon et qu'ils fassent le rêve des cavernes sous le temple. Il s'est arrangé pour qu'ils entrent en possession du médaillon, seul à même d'indiquer l'emplacement du temple ancien et de son entrée.

Libres !

Une fois les gobelins tués, les personnages se rendront compte qu'ils sont libres et qu'ils peuvent aller où bon leur semble, tout en gardant à l'esprit que d'autres patrouilles peuvent rôder et que l'absence des gobelins sera remarquée tôt ou tard. Que vont-ils faire ? Le rêve qu'ils ont fait devrait les conduire au Promontoire de Baden, là où se rendait Paliakh et ses sbires. C'est risqué, mais c'est aussi tout ce qu'ils peuvent faire. S'ils décident de ne pas courir le moindre risque, vous pouvez à nouveau leur faire faire le même rêve, encore et encore, nuit après nuit, jusqu'à ce qu'ils comprennent. Aussitôt se sont-ils mis en route vers la ville que le rêve cessera.

La route vers le Promontoire de Baden

Les routes qui traversent la plaine vers la ville sont toutes surveillées et parcourues de patrouilles. Il est bien entendu possible de les emprunter et de se cacher à l'approche d'inconnus, mais le plus sûr serait de marcher à travers les terres sauvages. Dans un rayon de cent kilomètres autour du Promontoire, des fermes contribuent à nourrir la population urbaine et à l'effort de guerre, mais au-delà, ce ne sont que hautes herbes, bosquets isolés et plaines désertes. Il reste trois jours de marche aux personnages pour arriver en ville, autrement dit, 150 km à peu près.

Le chariot retourné

Alors qu'ils cheminent vers le nord, les personnages observeront des oiseaux qui tournoient dans le ciel à deux ou trois kilomètres de leur position. Il s'agit d'un chariot retourné le long d'une petite route de terre. Un essieu s'est brisé mais des flèches à empennage noir et rouge hérissent le tissu et le bois du véhicule. Une odeur pestilentielle envahit les narines des PJ lorsqu'ils approchent. Un test en Détection DD12 réussi permet de remarquer un mouvement sous le chariot. Autour du chariot, tout n'est que caisses brisées, vêtements déchirés et objets inutiles. Tout ce qui pouvait avoir de la valeur a été pillé. Un corps à moitié dévoré git, occupé à pourrir. Sous le chariot, un adolescent semble se tenir accroupi. Lorsque les personnages l'interpellent – ou s'ils ne le remarquent pas – il bondit hors de sa cachette... Une plaie béante lui entrave un bras et son regard ne trompe pas... C'est un Affamé !

Adolescent faengral (p.414)

PV 11

Init +1, CA 14

Corps à corps (+1, 1d6+1)

Le fleuve

Encore un peu plus au nord, alors qu'il doit rester deux jours de marche vers la ville, les PJ arriveront sur les rives d'un fleuve s'écoulant vers la mer de Pellurie. En le longeant (il semble difficile de le traverser, tests en natation DD20), ils arriveront en vue d'une petite crique où mouille actuellement une péniche.

Rencontre avec la famille Sangren

Edon Sangren, sa femme Gona et ses deux fils, Tibon et Soxk, sont une famille de bateliers gnomes. Depuis des années, ils ont mis leur bateau au service de l'Ombre, mais comme tous les gnomes, ils en profitent pour ralentir l'acheminement des denrées de l'occupant, perdre ses cargaisons ou les remettre au mauvais endroit. Bref, ils résistent à leur façon. Si les personnages ne connaissent pas de gnomes, ils peuvent se laisser tromper par le drapeau flottant à l'arrière de la péniche, le drapeau du Promontoire de Baden, qui n'est brandi que par les alliés de l'occupant (Connaissance DD20 pour le

reconnaître, DD25 pour l'utilisation). Pour l'heure, Edon transporte une cargaison d'huile à lanterne vers le Promontoire, mais il a tout son temps et campe ici depuis trois jours. Ses enfants jouent sur la berge et son épouse fait sécher du linge sur le pont. Une bonne odeur de cuisson émane d'un feu de camp où bouillonne une marmite...

Edon accueillera les personnages avec circonspection, rassemblant ses enfants, mais s'ils se montrent convaincants, il éclatera de rire et les rassurera sur son allégeance en débouchant un bon vin. Il proposera d'amener les PJ en ville par le fleuve, ce qui leur évitera les patrouilles terrestres et les contrôles à l'entrée de la ville. Bien sûr, ils devront se cacher dans des tonneaux, mais il en a à leur taille.

Il leur indiquera également qu'en ville, s'ils veulent obtenir des renseignements, ils devraient rencontrer Ullek, un membre de la résistance qui tient une taverne dans le quartier des Docks du Ver. Il propose de lever l'ancre dans l'après-midi, après un bon repas.

Au fil de l'eau

Le fleuve s'appelle l'Erduin et il se jette à trente kilomètres à l'ouest du Promontoire de Baden dans la mer de Pellurie. La péniche s'appelle « Rose-Berthe » et comprend sous le pont une grande cale, deux petites cales et deux chambres (où logent les enfants). La cabine comprend les lieux de vie de la famille et la chambre des parents. La grande cale contient la cargaison d'huile et les petites cales, des tonneaux remplis à moitié d'eau. Une créature de taille M peut s'y tenir recroquevillée si nécessaire. Edon a déjà évacué des gens de la ville de cette façon, mais il n'a encore jamais fait rentrer personne. Le voyage au fil de l'eau prendra une grosse journée et les personnages arriveront au soir ou après la tombée de la nuit en mer, où ils longeront la côte pour arriver au Promontoire de Baden.

Le contrôle

Avant d'arriver en mer, le fleuve passe sous un pont de pierre où des orques casernés en ville contrôlent les embarcations entrantes et sortantes. Un filet lesté de plomb est tendu sous celui-ci, empêchant le passage. Il y a douze orques au total, mais seulement quatre descendront sur la péniche pour la fouiller. Avant d'arriver là, Edon

aura demandé aux PJ de se cacher dans une des petites cales, dans un tonneau. Son épouse s'assurera que les tonneaux soient bien fermés avant de remonter sur le pont. Au bout d'un moment, l'embarcation s'immobilisera. Des voix fortes se feront entendre, suivies de celle d'Edon. Les PJ devront se montrer intelligents. Les orques vont malmener le gnome et sa famille, car c'est ce qu'ils font d'habitude, mais Edon ne risque rien, il sait y faire. Faites cependant croire aux PJ qu'ils sont en danger, que les orques vont faire du mal aux gnomes. Demandez éventuellement un test en Diplomatie (DD15) pour leur faire comprendre que tout va bien. En cas d'échec, laissez-les jouer aux casse-cous... Si les PJ ne se montrent pas, les orques feront beaucoup de bruit, frapperont du plat de l'épée quelques tonneaux puis s'en iront. S'ils sortent, il faudra combattre tous les orques du contrôle, sans compter que ceux restés dehors sonneront dans un cor de guerre puissant... Prenez les soldats orques (p.431) pour modèles. Un quart d'heure s'écoulera après le départ des orques. Gona viendra ouvrir les tonneaux. Notez que si les PJ souhaitent sortir d'eux-mêmes, un test en Force (DD15) sera nécessaire pour ouvrir. Le reste du voyage se déroulera sans soucis.

Le Promontoire de Baden

La Rose-Berthe arrivera en vue du port au milieu de la nuit. Les docks sont éclairés par la lueur des lanternes et des torches, des tavernes et des entrepôts. La péniche accostera aux Docks de Pierre. Edon demandera aux personnages de ne pas se montrer pour l'instant, car tout nouveau navire attire forcément l'attention. Il doit se rendre à la capitainerie pour déclarer son arrivée et graisser la patte des bonnes personnes. A son retour, il indiquera où trouver la taverne d'Ullek, la Rame Brisée, dans les Docks du Ver.

Le Promontoire de Baden est une ville à part en Eredane. Bien qu'elle soit soumise au joug de l'Ombre, elle est aussi le nid de la résistance locale, une résistance farouche. Ses rues sont presque aussi dangereuses pour les orques que pour les combattants de la liberté. Le pouvoir y est divisé entre deux camps. Officiellement, c'est Helrion, un arriviste corrompu qui gouverne la cité, mais s'il est terrorisé par l'Ombre, il tire un certain courage de son amour pour le luxe et les richesses. Il tient souvent tête au haut-légit Cérano, qui n'est pas le plus cruel ni le plus

efficace des l'Ordre des Ombres. Ces luttes en haut-lieu permettent aux résistants de tirer leur épingle du jeu et de subsister en secret, utilisant le réseau d'égouts comme base d'opération et comme réseau d'acheminement.

La ville est actuellement scindée en trois. Le Bastion et les Carrières sont deux quartiers où les orques et les légats dirigent. La Main Royale et le Cercle des Guildes sont aux mains des fidèles d'Helrion. Les autres quartiers sont partagés entre ces deux tendances, des chefs locaux et les résistants. Les Docks du Ver, véritable coupe-gorge pour les orques, sont le quartier général des résistants, bien que les patrouilles se fassent nombreuses en journée pour contrôler les allées et venues maritimes.

Le retour de Paliakh

L'orque qui dirigeait la caravane de détenus est arrivé en ville dans l'après-midi. Il a été puni pour avoir perdu des soldats ainsi que des détenus. Lui et ses deux sergents ont décidé d'aller noyer leur frustration dans une taverne du port, dans le quartier des Docks du Ver. L'allure des trois orques empêchent les habitants de l'endroit de leur réserver le sort habituel des troupes égarées. Lorsque les personnages s'approcheront de la Rame Brisée, l'un des sergents de Paliakh les reconnaîtra, et les épées seront tirées...

Paliakh, commandant orque.

PV 36

Init +4, CA 18

Vardatch +8 (1d12+4)

Sergents orques (2)

PV 24-21

Init +3, CA 18

Vardatch +6 (1d12)

Equipement voir orques d'élite p.431

Si les PJ sont mis en difficulté, trois hommes sortiront de la Rame Brisée et les aideront, mais laissez-les régler leurs comptes avec Paliakh tant qu'ils le peuvent. Une fois les orques vaincus, les trois hommes apparaîtront de toutes façons pour aider les personnages à lester les corps et à les jeter à l'eau. Ils les inviteront ensuite à entrer raconter leur histoire dans la taverne...

La Rame Brisée

La taverne est plutôt sordide. Des vitres crasseuses, des torches éparses, des tables sales et un sol glissant. La clientèle dévisage tout nouvel arrivant de façon hostile, sous le regard scrutateur du tavernier, Ullek Mangarn. Ullek est un Dorn au crâne rasé, aux longues moustaches noires et au bouc tressé. Un tatouage tribal lui recouvre tout le bras droit. Il reconnaîtra s'appeler Ullek, mais se méfiera de tout étranger. Il finira par accepter un rendez-vous lorsque les derniers clients seront partis, dans le hangar à bateaux derrière la taverne. Il ne répondra à aucune question en attendant.

Le rendez-vous du hangar à bateaux

Lorsque, tard dans la nuit, le dernier client quitte la taverne, Ullek met une demi-heure à en sortir. Il rejoint alors directement les personnages sur place. Si les PJ l'ont attendu dans la taverne, il les accompagnera là. Si les PJ ont tenu à inspecter les lieux plus tôt, ils auront vu arriver, vers une heure du matin, quatre hommes inquiétants et armés. Ils ne combattront pas s'ils n'y sont pas contraints, mais ont les clés du hangar et travaillent pour Ullek. Ullek compte sur leur aide au cas où les PJ seraient des espions.

Si les PJ se montrent diplomates, tout devrait bien se passer. Sinon, tant pis pour eux.

Ullek reconnaîtra qu'il fait partie de la résistance et qu'il peut aider les personnages si leur action va à l'encontre des desseins de l'occupant.

S'ils évoquent l'esprit des grottes, Ullek ne remettra pas leur parole en doute, mais s'assurera qu'ils n'ont pas rêvé. Il leur proposera d'aller voir l'apothicaire Renson, le lendemain, dans le même quartier. « Il connaît ces choses-là. » Lorsqu'ils souhaiteront quitter la ville, que les PJ reviennent le voir, il leur indiquera comment procéder.

Renson, l'apothicaire

En échange de nourriture, de quelques outils ou de papier et d'encre, Renson propose des potions ou des baumes pour lutter contre quelques maladies ou maux bénins. Il prodigue aux orques un puissant philtre de virilité qui le met à l'abri d'enquêtes trop poussées. Renson est un petit homme grassouillet, assez âgé, vêtu de vert. Une petite barbiche rousse lui pousse sous le menton.

Il écoutera attentivement l'histoire des PJ et leur racontera en retour la suivante, lisant un vieux livre poussiéreux tiré d'un coffre.

Au Deuxième Âge du monde vivaient les druides, des hommes et des femmes issus de la tradition dorn qui considéraient la nature comme une divinité. Ils furent exterminés par l'Ombre au Troisième Âge, mais ils laissèrent derrière eux un héritage secret que de simples amoureux de la nature perpétuèrent. Bien des druides seraient désormais devenus des esprits, hantant les anciennes clairières de culte. Selon la légende locale, le principal temple des druides se serait trouvé quelque part à l'est du Promontoire de Baden et les druides de tout le nord traversaient la mer de Pellurie pour s'y rendre en recueillement. C'était il y a longtemps et on dit qu'aux premières années du Dernier Âge, des légats de l'Ombre tentèrent d'en retrouver la trace, cherchant quelque source de pouvoir. Autrefois s'étendait, à l'est de la cité, une forêt. Elle fut calcinée par les forces de l'Ombre, furieuses de ne pas pouvoir trouver le temple. La légende avance que seule une personne qui porterait l'héritage des druides serait capable de trouver l'entrée secrète du temple. On dit aussi, mais c'est à vérifier, que lors du massacre des druides, au Deuxième Âge, des orques trouvèrent le temple alors que se tenait une grande réunion de l'ordre druidique. Rares furent les survivants parmi les hommes, mais ceux qui en réchappèrent enfermèrent les orques à l'intérieur du temple et scellèrent l'issue, emportant avec eux leur secret.

A la dernière page du récit, un symbole est dessiné, et il représente le médaillon en forme d'arbre stylisé trouvé dans la grotte de l'esprit.

Retour chez Ullek

Les personnages semblent devoir se mettre en route pour l'ancienne forêt calcinée, à l'est de la ville. Il leur faut pour cela trouver un moyen de sortir, à moins qu'ils ne tentent leur chance par les portes, tout simplement. S'ils le font, ils devront réussir plusieurs tests en Diplomatie (DD12) pour réussir à passer les différents points de contrôle mais tout personnage elfe, nain ou arcaniste risque de devoir répondre à beaucoup de questions... Bref, répondre à l'invitation d'Ullek serait sage.

Puisqu'il fait confiance aux PJ, Ullek les fait passer à leur demande dans son arrière salle. Il

propose d'envoyer les personnages avec un guide à travers les égouts de la cité, dont n'osent se servir les orques, pour les faire « passer à l'est ». Après les égouts, un réseau de grottes devrait les mener à l'air libre à quelques kilomètres de la cité, à l'abri de quelques collines. Ils devront ensuite longer la côte pour arriver sur le site de l'antique forêt des druides. Rendez-vous sera fixé au soir même (ce qui laisse aux PJ l'occasion de se reposer, Ullek proposant des chambres au-dessus de sa taverne). Le guide sera un Dorn du nom d'Ysmir. Le mot de passe : « l'enclume écrase le marteau ».

Le guide et les égouts

Ysmir, un puissant dorn en armure de cuir portant une lourde épée au flanc, se présentera à la taverne le même soir. Il emmènera les personnages dans une ruelle sombre, derrière la taverne, et poussera une lourde plaque de métal qui cachait l'entrée des égouts. Ysmir parle peu, mais répondra aux questions des personnages. Les égouts sont dangereux car ils ne sont plus entretenus et que des créatures sauvages y entrent depuis les bouches donnant sur la mer et les grottes naturelles qui les touchent. Ils servent souvent aux résistants pour se déplacer d'un point à l'autre de la ville, mais aussi pour stocker des vivres et des biens dans de vastes salles souterraines sécurisées.

Il n'y a pas d'éclairage dans les égouts et seules les torches peuvent donc servir à voir où l'on va. Ysmir en donnera deux au total, en plus de la sienne. Il conduira les personnages jusqu'aux grottes de l'est et les laissera se débrouiller ensuite. Le trajet sera relativement calme, sauf si vous en décidez autrement. Les orques ne se risquent pas dans les égouts, mais vous pouvez faire exception à la règle, si par exemple ils poursuivent un imprudent...

Une seule rencontre hostile viendra égayer le voyage des PJ dans les égouts.

L'antre de l'otyugh

A un moment, dans une coursive humide, un amoncellement de déchets déconcertera le guide. Il annonce qu'il faut dégager le passage et donc rengainer les éventuelles armes. A mi-parcours, un tentacule terminé par une ventouse dentelée jaillira des déchets... Un otyugh vient d'être

réveillé par le remue-ménage des PJ... Comme ils ne sont pas armés, les personnages risquent d'être surpris, sur un test d'Initiative raté (DD12).

Otyugh

PV 33

Init : +0 CA : 17

Attaques : 2 tentacules (+3, 1D6) 1 morsure (-2, 1D4)

MM p.149

Si les PJ fouillent la pile de déchets, ils trouveront une épée courte, une hache de bataille et un vieux casque.

Les grottes de l'est

Après trois heures passées dans les tunnels étroits et humides des égouts, Ysmir annonce aux PJ qu'ils sont arrivés au terme de leur collaboration. Devant eux, une vaste caverne naturelle s'enfonce dans l'obscurité. Il n'a jamais été de ce côté et ne peut donc les aider. Si on lui propose de se joindre au groupe, il déclinera poliment, expliquant qu'il aimerait bien, mais qu'il a des obligations, notamment une femme et un enfant. Il leur souhaitera bonne chance et repartira, mais leur laissera les deux torches et un briquet pour les rallumer.

A priori, un plan des grottes ne sera pas nécessaire. Il n'y a pas profusion de tunnels pendant toute une partie du trajet, et les salles succèdent aux goulets étroits. De l'eau salée suinte des murs par endroits, indiquant la proximité de la mer, formant des flaques sur le sol ou de petits ruisseaux souterrains. Après deux heures de progression, les PJ arriveront dans une nouvelle salle, remontant en pente douce vers un nouveau tunnel. Mais ils ne seront pas seuls...

Deux manticores ont élu domicile dans cette grotte, communiquant avec l'extérieur.

Manticores (2)

PV 37-41

Init : +2 CA : 16

Attaques (+9 griffes / 2d4+5, +7 morsure / 1d8+2, +6 piquants / 1d8+2).

MdM p.132

Au terme du combat, les personnages se

remettront en route par le tunnel ascendant et au bout de dix minutes, ils déboucheront alors que pointe le soleil à l'est, sur une plage de sable fin fouettée par les embruns. Des collines, à l'ouest, masquent le Promontoire de Baden, mais on peut encore voir les hauteurs de la ville en montant sur une colline.

Vers la forêt calcinée

Le voyage sera agréable, mais les PJ peuvent décider de se reposer. De jour comme de nuit, la région est plutôt calme. Après quelques heures de marche, ils arriveront en vue d'une terre dévastée. Des souches noircies recouvrent le sol sur des kilomètres. Assurément, l'incendie est ancien, mais il semble malgré tout que rien n'ait pu pousser à cet endroit depuis lors. Par moments, de la fumée semble même monter des herbes calcinées... Une puissante magie a été à l'œuvre ici. Les personnages ayant une affinité particulière avec la nature ressentiront un étrange malaise à l'approche de cet endroit, un peu comme s'ils entraient dans une sépulture profanée.

La progression sur le site de cette ancienne forêt est relativement malaisée, car les ronces noircies semblent avoir conservé une certaine résistance et les amoncellements de cendres recouvrent parfois les squelettes de petits animaux. La forêt recouvre un territoire de plusieurs kilomètres carrés, depuis l'arrière d'une colline bordant la côte jusqu'à une vaste plaine herbeuse au sud. Apparemment, il n'y a pas âme qui vive dans la région. Ni cri d'oiseau, ni bourdonnement d'insecte. De temps à autre, un sinistre craquement se fait entendre, comme si le fantôme d'une branche aujourd'hui réduite en cendres se souvenait de sa chute.

Il faudra plusieurs heures aux PJ pour localiser l'entrée de la grotte. A chaque heure, les personnages ont 10% de chance de tomber sur l'entrée. Ajoutez 5% si l'un des personnages possède une affinité avec la forêt, comme un elfe ou un maraudeur. Au bout du compte, ils finiront par tomber sur ce qu'ils cherchent...

L'entrée du temple druidique

Autrefois, le temple des druides était un havre de paix et de beauté au milieu d'une clairière qui le soleil ne quittait qu'à la nuit. Une caverne naturelle dont l'entrée se situait sur un affleurement rocheux avait été sculptée de manière à ressembler à une

arche soutenue par deux hommes portant de longues barbes et des médaillons semblables à celui de l'esprit de la grotte. Des marches descendaient en pente douce vers l'antichambre du temple, lui-même constitué d'un réseau de galeries aménagées et d'une grande salle. C'est là que les druides se réunissaient chaque année, au printemps, pour décider de la direction à prendre pour leur ordre et des grands objectifs qu'ils se fixaient pour les douze mois à venir.

Parmi les druides, il en étaient qui possédaient de grands pouvoirs. Lorsque l'Ombre s'étendit sur l'Eren, ils décidèrent de façonner un artefact qui leur permettrait d'aider les populations menacées. Mais un traître au sein de l'ordre rapporta à un légat ce que préparaient les druides et une armée d'orques fut envoyée dans la forêt. Prenant les druides par surprise, le massacre fut presque total, mais quelques uns en réchappèrent. Abandonnant leur artefact aux affres du temps, ils jetèrent une malédiction sur les orques et le temple avant d'en sceller la seule issue... Ainsi parle la légende.

En fait, les orques, condamnés, finirent par mourir après s'être entredévorerés. Leurs cadavres se relevèrent sous la forme de faengrals, de morts-vivants. Ils hantent depuis l'ancien temple des druides. Ils sont encore douze à rôder dans les galeries.

Orques faengrals (12)

PV : 26-21-22-23-24-22-22-25-19-18-22-26

Init : +2 CA 19 (+1 armure naturelle)

Attaques : morsure (+8 - 1d6) griffes (+8 - 1d4)

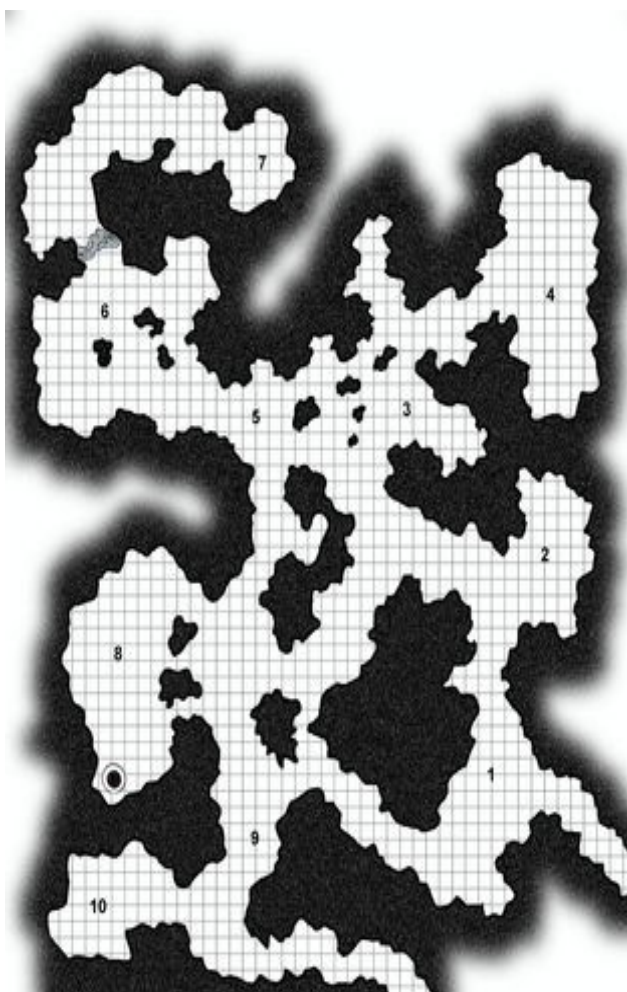
Ils portent sur eux d'antiques cuirasses mais ne portent pas d'armes (ils ont oublié comment on s'en servait). Lorsqu'un PJ tombe, un test de Volonté (+3) est nécessaire (DD15) pour se retenir de se jeter dessus afin de le dévorer.

Aujourd'hui, les PJ ont pu trouver l'entrée parce qu'ils sont porteurs du médaillon et ce même médaillon leur ouvrira la porte. La grotte calcinée ressemble à un affleurement rocheux sur lequel des ronces noircies se sont agglutinées. Le porteur du médaillon aura conscience qu'il y a quelque chose là, et après avoir enlevé les ronces, ils trouveront en effet deux portes de pierre noire. Au milieu de ces portes, une encoche plus récente a été creusée. Le médaillon s'y applique parfaitement. Une fois en place, il luira d'une vive lumière verte et les portes s'ouvriront vers l'extérieur. Le médaillon peut être ramassé, mais il

ne sera plus d'aucune utilité.

Le temple druidique

L'intérieur du temple est sombre et il faudra aux PJ rallumer leurs torches. Notez que s'ils les ont utilisé pour fouiller l'extérieur de nuit, elles sont sans doute consumées maintenant et il leur faudra en trouver d'autres... Ce que les PJ cherchent se trouve dans la pièce 8, marqué d'un double cercle. Les faengrals occupent les pièces 3-4-5-6 et 9. Ils se déplacent silencieusement (+6) et tenteront de surprendre les personnages en utilisant la topographie des lieux, qu'ils connaissent forcément parfaitement.



Le hall d'entrée (1)

Au bout d'une volée de marches, un couloir mène dans une grande caverne. Elle servait autrefois de vestibule. Si les personnages y prennent attention, l'arrière des portes est parcouru de traces de griffes assez profondes, comme si quelque chose avait tenté de sortir par là. On retrouve de telles traces sur les parois de la

première caverne. Une vague odeur de moisi assaille les narines.

Le salon (2)

Cette caverne présente un visage étonnant. Des sièges de pierre ont été sculptés et rassemblés au centre de la salle, formant un cercle parfait. Au centre, une table, de pierre aussi, représente une souche d'arbre. Deux squelettes gisent le long de la paroi sud. Leurs os ont visiblement été rongés. En fouillant l'endroit, on peut trouver une vieille amphore vide ainsi qu'une dague ayant sans doute une grande valeur.

La forêt de pierre (3-5 et 6)

Les pièces 3-5 et 6 possèdent plusieurs piliers qui ont été sculptés pour représenter de puissants arbres. Le toit de la salle est également ouvragé pour simuler une voûte de feuillage. Le sol aussi a été travaillé... Des touffes d'herbe, de gros champignons... Ce magnifique ouvrage a dû prendre des années à ses artisans. C'était autrefois un lieu de recueillement. Mais par la force des choses, c'est aussi un formidable terrain de chasse pour les faengrals présents ici... Il y en a deux en 3, quatre en 5 et encore deux en 6 (8 au total).

La salle d'eau (4)

A l'approche de cette salle, les PJ entendent le bruissement d'une chute d'eau. De l'eau tombe en effet d'une petite galerie, trop petite pour s'y aventurer, en hauteur, dans une mare. Des bancs de pierre ont été installés ici par les anciens occupants de la caverne. Des amphores de grande taille contiennent encore une poudre très odorante qui servait de savon naturel. C'est ici que les druides se purifiaient ou se lavaient, tout simplement. Désormais, c'est l'endroit où s'ennuient deux faengrals en manque d'action.

La réserve (7)

Pour accéder à cette salle, il faut d'abord franchir la crevasse qui la sépare de la forêt de pierre. Un test en Saut (DD12) sera nécessaire pour la franchir. Si un personnage échoue, il peut effectuer un JS de Réflexe (DD15) pour tenter de se rattraper au rebord, et ensuite un test en

Escalade (DD15) pour se hisser, sauf s'il est aidé (pas de test). S'il tombe malgré tout, il perd 4D6 points de vie en se fracassant en bas... Une corde de 12 mètres au moins est nécessaire pour remonter (avec un test en Escalade ou en Force selon qu'on se hisse ou qu'on se fasse tirer).

Au bout du couloir, une salle contient un grand nombre de caisses moisies et de tonneaux. Les faengrals affamés ont déjà visité les lieux, aussi, il ne reste rien de très intéressant. Sauf les armes des orques qu'ils ont abandonnées ici après avoir fracassé les caisses. Il s'agit de trois arcs et de vingt-sept flèches. Les arcs sont vieux et doivent être retendus. Un test en Artisanat (archerie) est nécessaire, sinon ils seront inutilisables. Il y a aussi sept vardatchs, cinq épées courtes et une hache de bataille. Un bouclier de grande taille se trouve également là.

La salle de l'artefact (8)

C'est là que se trouve ce que cherchent les personnages... C'est la salle qu'ils ont vue en rêve avant de voir la lumière. Une vaste caverne dont les murs sont sculptés pour représenter une clairière. Au sud, un présentoir de pierre porte une petite boule de verre, semble-t-il (c'est en réalité du cristal). C'est l'artefact imaginé par les druides. Il permet d'entrer en contact avec un réseau d'esprits naturels incarnés dans des oiseaux. Ceux-ci, simples étourneaux, ont reçu pour mission de suivre discrètement les troupes de l'Ombre dans les environs du Promontoire de Baden (dans un rayon de cent kilomètres). L'objet ne peut être déplacé et toute tentative de le desceller risque de le briser (il faut réussir un test en artisanat joaillerie ou crochetage DD15). Mais quoi qu'il en soit, l'objet est lié au temple. S'il en est extrait, il perdra son pouvoir (jusqu'à ce qu'il y soit réintégré). S'il est brisé, il ne sert plus à rien.

Tout personnage qui regardera dans le cristal doit réussir un test en Volonté (DD15) pour imposer son esprit à celui de l'artefact. En cas de succès, une vive lumière l'aveuglera puis, il discernera des formes... Une troupe d'orques est en marche vers un village à l'horizon. Le personnage a l'impression de voler par-dessus les créatures de l'Ombre. Il se dirigera ensuite vers le village et le survolera un instant. Il y reconnaîtra un homme, un puissant Dorn. Il place un enfant sur un cheval et aide ensuite une femme à monter, puis donne un solide coup sur la croupe de l'animal alors que

femme et enfant pleurent... Le Dorn lève alors et regarde brièvement le personnage. C'est Ysmir. Il revient ensuite au centre du village où d'autres habitants sont rassemblés. Les mines sont graves. Les orques approchent... Cela ressemble à une visite habituelle... Les orques vont sans doute piller un peu les récoltes et peut-être provoquer l'un ou l'autre habitant qui a l'air plus fort que les autres...

Puis, la vision cesse. Le personnage a l'impression de réintégrer son corps en tombant. S'ils le comprennent bien, l'objet permet de voir par les yeux d'un oiseau les mouvements de troupe de l'ennemi. Cela peut se révéler très utile dans le cadre de la résistance ou même dans la perspective d'un prochain soulèvement... En tout cas, les PJ ne peuvent garder pareil secret pour eux... Voir « Perspectives » à la fin du scénario.

Le couloir (9)

Rien de spécial à cet endroit, si ce ne sont les deux derniers faengrals orques...

La chambre (10)

Autrefois, les druides dormaient ici. Des alcôves dans lesquelles un homme peut confortablement s'allonger sont creusées dans chaque paroi. Il y en a trente au total, de petites marches permettant d'y accéder pour celles situées en hauteur. Il n'y a plus rien d'intéressant, à l'exception de squelettes de druides, rassemblés ici pour être dévorés.

Perspectives

C'est ici que se referme le scénario, mais pas l'histoire... Que vont faire les personnages de leur découverte ? Vont-ils tenter de s'en servir pour devenir de vrais héros ou vont-ils en informer la résistance du Promontoire de Baden ? Vont-ils tenter de retrouver Ysmir pour voir si ce qu'ils ont vu est bien réel ? En pareil cas, ils apprendront que celui-ci, après les avoir quittés dans les égouts, en est sorti et s'est rendu dans le village de Breddem, à deux heures de marche de la ville. Les orques, de retour au Promontoire après une mission ennuyeuse, avaient besoin d'action et ont décidé de s'en prendre aux villageois. Ysmir fut le dernier homme à se battre, mais sa femme et son fils ont rejoint la ville et sont en sécurité...

Expérience

- *Les PJ s'échappent promptement de leur cage (50)*
- *Les PJ trouvent la grotte de l'esprit (50)*
- *Les PJ comprennent qu'ils ont été menés là par une intelligence (100)*
- *Les PJ font le rêve de l'esprit et le comprennent (100)*
- *Les PJ tuent les gobelins (250)*
- *Les PJ tuent l'adolescent affamé (50)*
- *Les PJ négocient bien la rencontre avec Edon et sa famille (250)*
- *Les PJ négocient bien le contrôle orque (250)*
- *Les PJ tuent Paliakh et ses sbires (500)*
- *Les PJ négocient bien la rencontre avec Ullek (100)*
- *Les PJ apprennent la légende des druides (100)*
- *Les PJ sortent vivants des égouts (250)*
- *Les PJ trouvent l'entrée de la caverne (250)*
- *Les PJ tuent tous les faengrals (500)*
- *Les PJ trouvent l'artefact et l'utilisent (200)*
- *Les PJ préviennent la résistance (500)*
- *Les PJ s'inquiètent d'Ysmir (100)*