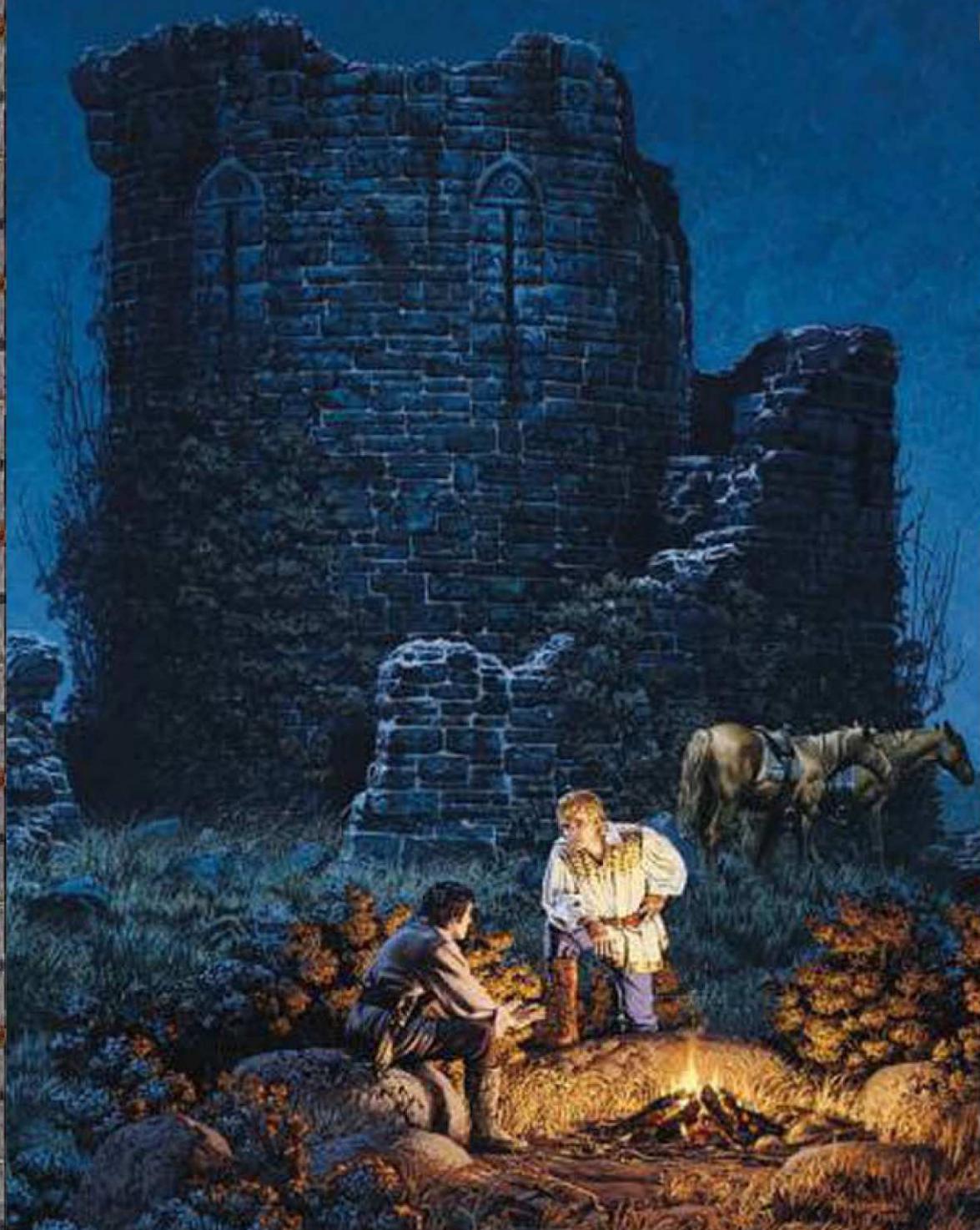


DUNGEONS
DRAGONS

LA PORTE DES RÊVES



Scénario pour 4 personnages de niveau 5-7

DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION



LA PORTE DES REVES

Scénario pour 4 joueurs de niveau 5 à 7

PREAMBULE :

Ce module D&D 3^{ème} Edition© a été conçu pour quatre personnages évoluant dans le monde de Toril des Royaumes Oubliés© de niveau 5 à 7. Toutefois, cette aventure peut tout à fait être insérée dans n'importe quelle autre campagne et peut s'adapter dans n'importe quel autre monde.

A qui s'adresse-t-il ?

Ce module comporte une aventure originale basée sur une enquête sombre de crimes passionnels qui entraînera les personnages dans un monde onirique où ils joueront une course contre la mort, la leur ! Le tout est pimenté par une menace de guerre déclenchée par un regroupement de races goblinoides à la fin d'un rude hiver et surtout après une guerre qui a coûté la vie au roi Azoun IV.

En résumé, l'investigation, l'intelligence et la diplomatie seront les armes les plus utiles dans ce scénario. Bien évidemment, des combats sont à prévoir, mais la force ne résoudra en rien les extraordinaires événements qui marqueront le Nord du Royaume du Cormyr.

C'est pour cette raison que le module s'adresse à un MD expérimenté sachant interpréter différents personnages, qui sache s'imprégner facilement d'une histoire où plusieurs forces se disputent le pouvoir des Pierres des Rêves et sachant mettre une certaine ambiance de paranoïa.

Les PJ devront également être de bon niveau afin qu'ils apprécient à leur juste valeur, l'intrigue de ce module et son tragique dénouement.

Les données utiles :

L'époque : 1372 CV (14 ans après le Temps des Troubles), l'année de la Magie Sauvage dans la première moitié du mois de Chès (le 10) à quelques jours du Solstice du Printemps. (La fin de l'hiver en quelque sorte)

Le lieu : Le Nord du Royaume du Cormyr

Le Départ de l'aventure : La cité d'Arabel

Destination : Les Heaum-Terres dans une contrée reculée du Royaume du Cormyr à proximité de la chaîne de montagnes connue sous le nom « Les Cornes des Tempêtes » .

Le lieu de l'action : Le village d'Enthrel et ses environs.

Le Background : En ce début d'année, le Royaume du Cormyr vient juste de sortir d'une terrible guerre qui a décimé la majeure partie du nord du Cormyr. La fin de celle-ci fût un soulagement qui ne dura que quelques mois. En effet, un hiver précoce, long et rigoureux a finalement plongé le Cormyr dans le doute et la famine.

De plus, selon les rapports des espions, un raid imminent de goblinoides s'apprête de nouveau à envahir le nord du Royaume alors que l'on vient tout juste de sortir d'une rude période hivernale. Personne ne sait où il va frapper, ni pourquoi, ni comment, ni le nom du leader à sa tête. Ce qui se traduit par une ambiance électrique dans la cité la plus au nord qui est Arabel...

Le background est très important car la menace d'une invasion imminente sans connaître ni le lieu ni la date laisse présager des actions Zhentarims au moment où le Cormyr est fragilisé. Donc, une peur croissante et surtout une paranoïa extrême !! Parfait pour faire croire à des aventuriers que tout ce qui est bizarre vient de la marque du Z jaune sur fond noir...

L'histoire des aventuriers : Les aventuriers viennent de terminer une quête (le nettoyage du reste de l'armée du Dragon Rouge) pour le compte de Islif Leurrelac, une ancienne combattante officiellement retirée pour élever son fils qui opère de temps en temps en tant que conseillère du Seigneur. Celle-ci, fort ravie du travail des aventuriers, les a introduits auprès du Seigneur d'Arabel, la non-moins célèbre Myrmeen Lhal...

Ce que l'on va demander aux PJs : Les PJs vont être engagés pour faire un rapport sur le curieux village d'Enthrel qui semble avoir volontairement perdu tout contact avec la souveraineté du Royaume (l'officiel en charge semble ne plus vouloir répondre aux lettres de sa seigneurie.)

La paranoïa omniprésente fait que le Seigneur pense qu'il s'agit d'un coup de Château-Zhentil. Car elle a déjà envoyé un groupe d'aventuriers, quelques jours auparavant, qui ne sont bien évidemment jamais revenus. Elle va donc demander aux PJs de s'y rendre et d'enquêter sur les événements.

Leur mission se résume donc à : éclaircir la disparition de son groupe d'hommes et rétablir l'ordre sur la communauté d'Enthrel s'il y a lieu, moyennant finances (500 PO par joueur ou toute autre récompense rudement négociée)...

Le Découpage du module :

Ce module est séparé en trois parties distinctes :

La première partie traite de l'intrigue et des forces en présence. Le MD devrait lire ces quelques pages afin d'avoir un aperçu global de ce qu'il s'est passé et de ce qu'il va se passer. Il trouvera de nombreuses réponses aux questions qu'il se pose.

La deuxième partie est l'aventure elle-même. Elle est également décomposée en deux actes. L'un est l'enquête sur les événements étranges de la région qui conduira les PJ à une mort voulue. Toute cette partie est orchestrée de telle manière que les PJ's ne puissent que très peu agir. Ils seront tout simplement les témoins d'événements étranges sans pour autant réellement entraver le processus. Le deuxième acte est le dénouement. Les PJs vivront (si on peut dire) une vie d'âme en peine. Pour pouvoir revenir dans leur corps, ils devront ramener Zhenfir à la raison et s'échapper dare-dare pour sauver leur (deuxième) peau.

Enfin la troisième partie regroupe les différentes ressources nécessaires. On trouvera la carte générale du plateau d'Enthrel et la description du village. Vous trouverez également toutes les caractéristiques des monstres et des PNJs importants ainsi que des aides de jeu. S'il y a d'autres monstres, ils seront décrits dans l'aventure elle-même.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne maîtrise.

L'intrigue : Le village d'Enthrel subit une malédiction lancée par Zhenfir, un druide demi-orc déchu. Il fût détruit voilà 44 ans car il constituait une menace pour le village. Il n'était évidemment pas seul. Sa partenaire était une jolie ensorceleuse qui ne rêvait que de pouvoir et de vengeance sur son village.

Ylianna avait été trouvée bébé dans les Bois à proximité du Bosquet aux Corbeaux par le Sage et le Prêtre du village. Sa beauté et son étrangeté étaient des arguments suffisants pour qu'ils décident de la cacher (chez eux et en dehors du village). Ils en informèrent le Conseil qui eut l'occasion de la rencontrer. Peu de villageois connaissent l'existence d'Ylianna. Seuls quelques anciens ont vu des choses étranges (voir rumeurs de la taverne) et seul le journal du Sage en parle (les PJ's devraient faire le rapprochement).

On peut ajouter des histoires étranges sur diverses commandes qu'auraient fait le prêtre et le Sage comme des langes, des vêtements féminins, etc...

Malheureusement, la jeune ensorceleuse ne souhaitait pas être qu'une simple curiosité pour cinq personnes mais souhaitait bel et bien exister. Elle s'est plus ou moins rebellée en quittant les foyers qu'elle partageait avec ses tuteurs. C'est ainsi qu'elle tomba sur les écrits de la tour noire.

Tout a commencé lorsque Ylianna découvrit le secret des Pierres des Rêves en explorant la Tour Noire en ruine à l'est d'Enthrel. En usant du peu de magie qu'elle savait utiliser, elle déchiffra les énigmes de la Tablette des Pierres et elle comprit comment utiliser les cinq pierres que conservait le conseil du village.

Elle usa de ses charmes et enchantements pour s'approprier les pierres (le Conseil n'y a vu que du feu) ou tout simplement, elle les subtilisa lorsque les membres du Conseil étaient endormis.

Etant mal considérée et cachée aux yeux de tous, elle voulut prouver au village sa puissance à travers le contrôle et le pouvoir qu'elle pouvait puiser des pierres.

Ce qu'elle omit de déchiffrer était que les pierres avaient été utilisées dans un tout autre but.

En effet, il y a de nombreux siècles, vivait dans la Tour Noire le Mage-Rêveur, un magicien humain obsédé par le pouvoir des rêves. Il créa les pierres dans le but de se garantir une puissance éternelle et jamais égalée par les magiciens du Royaume : Vivre à jamais dans le Demi-plan Onirique où il aurait le contrôle sur tout être, où rien ne pourrait l'atteindre.

Ses pierres étaient donc la clé du royaume des rêves.

Obsédé par sa quête, le Mage-Rêveur ne se rendit pas compte de l'affolement qu'il avait suscité auprès de ses confrères et il ne prêta guère attention aux multiples menaces qu'il avait reçues. Il était surtout persuadé que rien ne pouvait l'arrêter une fois qu'il aurait franchi le Seuil et surtout pas les confrères qu'il jugeait comme étant trop complaisants dans leur médiocrité et trop avachis sur leurs acquis.

Malheureusement pour lui, les magiciens du Cormyr ne l'entendirent pas de cette façon et tentèrent de l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard et quels que soient les moyens utilisés.

Ils créèrent ainsi une sorte de monde parallèle, épousant à s'y méprendre à un monde onirique autour de la Tour Noire, scellant, sans le vouloir, une partie du plan des Rêves au Plan Primaire.

Au moment du passage vers l'autre monde, il se passa quelque chose que ni les uns ni l'autre n'avaient prévu. La stase, si bien créée, empêcha le mage d'emporter les pierres avec lui et c'est alors qu'il s'enferma dans un monde réduit, qui ressemblait en tout point à la région qu'il habitait sans jamais avoir l'occasion de hanter les rêves ne serait-ce que d'un animal.

Les pierres furent alors séparées et données à chaque membre dirigeant du village avec comme obligation de ne jamais les réunir sous peine de voir sortir un être maléfique, mais sans en expliquer le sens.

Ylianna ne connaissait pas cette légende et décida d'utiliser les pierres.

Elle fût interrompue dans son invocation par un groupe de jeunes gens qui la bousculèrent, espérant abuser de cette charmante inconnue. Mais elle fût sauvée par le plus curieux des êtres de la forêt : Un demi-orc druide du nom de Zhenfir.

Leur rencontre fut néanmoins brève, Zhenfir ne pouvant montrer sa laideur et sa difformité face à une telle beauté. Bouleversé par cette rencontre, il se retira au plus profond de la forêt pour s'éloigner du lieu de la rencontre qui changea à jamais sa vie. Dans sa précipitation, il perdit son bracelet d'os que Ylianna récupéra.

Lorsqu'il arriva chez lui, il s'enferma pendant trois jours, essayant de se purifier... Mais tous les efforts qu'il fit pour oublier le visage enchanteur de la jeune humaine furent vains. Ses nuits et ses pensées étaient hantées par la beauté de cette magnifique femme. Ne pouvant plus supporter cet état, il décida de retourner à la clairière de leur rencontre pour tenter de libérer son esprit à la source même de son mal.

En réalité, Ylianna exerçait un sortilège d'envoûtement sur son bracelet pour l'attirer car elle avait remarqué que la présence du druide lui permettait d'être plus forte.

Le demi-orc ne s'attendait pas à retrouver la belle humaine au même endroit. Elle sentit sa présence et l'invita à s'approcher. Ylianna lui expliqua ce qu'elle faisait ici. Elle le convainquit de voyager avec elle dans un monde plus joli que celui-ci et ils partirent tous les deux.

Pour la première fois, elle réussit à ouvrir le passage et se rendit compte que la présence de Zhenfir y était certainement pour quelque chose. Ce monde étrange ressemblait beaucoup à celui qu'il venait de quitter et bientôt, ils se rendirent compte qu'ils pouvaient le façonner à leur manière...

Ils utilisèrent ainsi les Pierres des Rêves sans connaître réellement les conséquences et leurs voyages durèrent de plus en plus longtemps et étaient de plus en plus fréquents. Au point que Zhenfir sentait que ses absences devenaient insupportables pour la Nature mais Ylianna avait le don de lui faire oublier ses tracas et surtout ses obligations. Elle utilisa ses charmes et sortilèges sans interruption sur le bracelet de Zhenfir afin de le pousser à revenir à chaque fois qu'elle le désirait...

Leurs intrusions répétées ne passèrent pas inaperçues du Mage-Rêveur qui se morfondait d'attendre sans cesse une issue. D'abord simple observateur, il n'hésita pas longtemps avant d'agir, voyant ses deux perturbateurs comme des sauveurs potentiels.

Lors d'une séance au pays des merveilles, Zhenfir rencontra un homme qui le charma par sa beauté. Il lui expliqua qu'il pouvait non seulement changer le monde qui les entourait mais également changer son apparence en quelque chose de plus beau à regarder. Qu'il pouvait lui ressembler ! Ceci suffit à convaincre le hideux Zhenfir d'accomplir le rituel.

Cependant, il ne savait pas qu'en épousant la forme de l'étrange homme il allait perdre son esprit au détriment de celui du Mage-Rêveur, qui voyait en lui la possibilité de pouvoir assouvir sa vengeance sur les hommes...

Mais à force de vouloir rester de plus en plus dans le monde des Rêves en quête de pouvoir, Ylianna ne pouvait plus ramener les pierres avant que l'un des membres du Conseil ne s'en aperçoive.

Lorsque le conseil du village se rendit compte des absences répétées de la jeune sorcière et des pierres, il décida d'emprisonner la belle pour la forcer à se détacher de l'emprise maléfique de ses multiples voyages oniriques, car les membres du conseil savaient que la réunion des pierres était strictement interdite et surtout néfaste pour l'avenir de la communauté.

Mais cela n'eut pas l'effet escompté.

Au contraire, le conseil s'attira les foudres de Zhenfir, qui ordonna à la Nature de se soulever contre le village tellement il était devenu dépendant des voyages et de la présence d'Ylianna. Seuls quelques loups et les créatures les plus noires répondirent à l'appel et s'élançèrent contre le village. Cette attaque tua quelques villageois et scella l'avenir de Zhenfir qui fut déchu de son titre de Protecteur de la Nature.

Au lieu d'abandonner, il persévéra dans ses actes, s'enfonçant lentement dans une folie meurtrière, poussé par l'esprit qu'il avait accueilli : le Mage-Rêveur.

Le conseil ayant du mal à contenir les attaques du druide fou décida de monter un stratagème pour attirer le demi-orc et l'arrêter pour de bon.

La seule solution était d'utiliser la belle Ylianna pour l'attirer dans un piège. Contrainte, elle accepta. Ylianna lança alors un appel grâce au bracelet, et fixa un ultime rendez-vous à son sombre compagnon.

Pensant que la proposition de l'ensorceleuse pourrait être une consécration de leur union, Zhenfir s'élança, tête baissée, dans la gueule du loup.

Le conseil, craignant la méfiance du demi-orc, céda sur la volonté d'Ylianna d'emporter les pierres et de les installer comme elle le souhaitait. N'ayant pas d'autre choix, ils acceptèrent.

Lorsque Zhenfir rejoignit Ylianna au centre du cercle de pierre dans la Clairière, il était déjà trop tard. Le piège s'était refermé. Un rude combat s'engagea mais la force du druide ne fût pas suffisante face à la quantité de ses adversaires. Ainsi, il fut battu.

Mais avant de lui porter le coup de grâce, il demanda une dernière faveur au conseil : Prendre dans ses bras Ylianna une dernière fois.

Le conseil, sûr de sa victoire, accepta.

Cependant, il n'avait pas prévu que Zhenfir avait été en contact avec le Mage Rêveur et que ce dernier lui avait indiqué comment faire pour emporter les pierres avec lui et ainsi créer un passage entre les deux mondes uniquement accessible par le détenteur de ces dernières.

C'est alors que, contre toute attente, Zhenfir embrassa langoureusement Ylianna pour finalement lui arracher la langue. Il profita du moment de surprise pour asperger les pierres du sang de la belle. L'une après l'autre, les pierres se mirent à briller d'une forte lueur et avant que le conseil ne puisse agir, Zhenfir les maudit et maudit également la traîtrise de sa douce en promettant une vengeance sanglante. Il leur promit que le sommeil de cette région ne serait plus jamais sûr et que son nom serait synonyme de cauchemars éternels.

A ces mots, chacune des pierres libéra une fumée âcre de la même couleur que celle de chaque pierre. Tous étaient transis de peur. Le demi-orc, surpris par la réussite de son coup, émit un petit cri de

satisfaction. Ylianna quant à elle, était allongée en bordure intérieure du cercle de pierre dans une marre de sang. Son corps menu était parcouru par des soubresauts de plus en plus violents au fur et à mesure que la fumée s'épaississait. En quelques secondes, les petits filets de vapeurs colorées s'étaient transformés en de grandes colonnes de fumées épaisses qui cherchaient à se rejoindre.

Pris de court, le sage du conseil tenta de ralentir le processus en incantant à voix haute. Visiblement, sa tentative fut un échec car les colonnes redoublèrent d'intensité pour finalement se rejoindre à quelques mètres au-dessus de la tête de Zhenfir.

Bizarrement, au lieu de former une énorme colonne montante de fumées bigarrées, la réunion des cinq colonnes commença à descendre dans le cercle.

Le chef du village voyant que les tentatives du sage étaient vaines décida d'agir et tenta de pénétrer dans le cercle. Mais il se heurta à un mur de force qui le projeta sur le côté du cercle. C'est alors qu'il remarqua que la main de la sorcière se trouvait en dehors. Il se jeta alors au sol et tendit sa main pour saisir celle de la belle toujours inconsciente. Il tira d'un coup sec et sortit à moitié le corps de l'humaine.

Presque instantanément, la fumée bigarrée se mua en un nuage grisâtre, opaque et menaçant. Le rire de Zhenfir devint rapidement un cri de souffrance lorsqu'il fut en contact avec la fumée devenant de plus en plus sombre à mesure que le corps de l'ensorceleuse s'éloignait du cercle.

Suffoquant, le druide tomba au sol et vit la cause de sa souffrance. Du corps de la jeune humaine, il ne restait que les jambes à l'intérieur du cercle. De rage, il se cramponna à la jambe et tenta de ralentir la fuite de sa bien-aimée. Mais le chef du conseil était maintenant aidé de tous les membres du conseil qui tirèrent de toute leur force, prêt à briser le corps de la pauvre fille en deux.

Malgré l'aide d'une fumée de plus en plus consistante, Zhenfir perdait inévitablement du terrain face au nombre et bientôt, la fumée aurait raison de lui s'il n'empêchait pas qu'on lui arrache son du. Alors il se battit, tirant de toutes ses forces, transformant le corps de la belle humaine en un vulgaire bout de viande que deux chiens affamés se disputaient. Au bout de quelques battements de cœur, il ne restait à Zhenfir que l'extrémité d'une jambe qu'il cramponna fermement comme s'il serrait dans sa main sa propre vie.

Alors le chef dans une ultime tentative fendit de son épée le brouillard épais pour couper la main du demi-orc. Le coup si puissant du chef déchira littéralement le brouillard et coupa la main de Zhenfir avant que la lame n'éclate.

Au même moment l'épais nuage envahit complètement le cercle et un cri horrible retentit. Puis la terre se mit à trembler et une lueur verdâtre grandit à l'intérieur du dôme de nuage noir. Soudain, un éclair parcourut le cercle de part en part et provoqua une explosion.

Immédiatement après, la fumée disparut ne laissant qu'une fissure au milieu de la clairière et les pierres encore fumantes dans un silence presque terrifiant...

Les conséquences : Le Conseil pensait en avoir fini avec Zhenfir mais il se trompait. En réalité, le geste désespéré du druide était censé ramener les pierres au près du Mage-Rêveur mais le sang qu'il versa sur les pierres n'était pas le sien. Ce qui fait que le Mage-Rêveur ne s'est réincarné que partiellement dans le corps de Zhenfir. De plus, celui-ci reste bloqué dans le monde des rêves et surtout les deux plans ne sont liés qu'à travers les pierres (et donc le Mage-Rêveur ne peut avoir qu'un contrôle partiel sur ceux qui les possèdent). Donc, l'objectif du Mage-Rêveur est d'achever l'invocation en téléportant les pierres dans le monde des rêves, puis de lancer sur elles une ultime invocation qui lui permettra de se réincarner totalement et de lier les deux mondes. Ainsi, il pourra assouvir sa vengeance et contrôler les rêves de tous...

Mais le Conseil ne le sait pas. Il pense sincèrement qu'il n'y a plus rien à craindre de Zhenfir.

Que sont-ils devenus ?

Ylianna : Elle est morte peu après. Son corps est enterré dans la Forêt Noire, sous le bosquet aux corbeaux. Dans sa tombe, résident deux objets majeurs pour l'aventure : Le bracelet d'os de Zhenfir et son collier de perles. Même si elle est morte, son âme erre. Elle protège les pierres grâce à son sang mais son pouvoir s'affaiblit face au Mage-Rêveur et bientôt elle ne pourra plus lutter pour empêcher les porteurs des pierres

de succomber et d'emporter avec eux les pierres. Elle viendra hanter les rêves des PJ's par deux fois dans l'aventure pour leur expliquer ce qu'il s'est passé.

Zhenfir : Il est vivant mais son âme est quasiment conquise par le Mage-Rêveur. Il tentera d'amener les pierres à lui par le seul moyen qu'il a à sa portée : Mettre en contact la pierre et le sang de celui qui la porte pour les attirer dans le plan des Rêves. La seule manière de le ramener à la raison est de lui présenter au moment de l'invocation finale son bracelet et le collier de perle d'Ylianna.

Le Conseil : Il est composé de 5 membres : Le Maître-Forgeron, le Sage qui est également le représentant du Cormyr, le Chef du Village, Le Rôdeur et le Prêtre de Mailikki.

Le premier qui a quitté le monde est le prêtre qui a enterré Ylianna, dévoré par des loups sanguinaires peu après sa cérémonie. Vient ensuite le forgeron puis le chef du village, tous deux morts de maladies incurables. Le Rôdeur, quant à lui, a disparu il y a plus d'un mois lors d'un voyage dans les Collines Verdoyantes (il est tombé sur un repaire de gobelours qui lui a été fatal).

Chacun de ces membres a une descendance active que vous trouverez dans la description du village. Le Sage, quant à lui, est décédé dans d'étranges circonstances il y a moins d'une semaine.

Aucun de ceux cités plus haut n'ont parlé des événements sordides des pierres à quiconque.

Seules quelques notes subsistent chez le représentant du Cormyr sur l'existence de la Tour Noire, d'une mystérieuse Tablette et d'une Tombe Perdue (celle d'Ylianna) mais rien sur le passé tumultueux des pierres.

Et maintenant ?

Le compte à rebours a commencé ! La mort du Sage est la première du cycle pour ramener les pierres vers Zhenfir / Mage-Rêveur.

Le Mage-Rêveur va donc les faire tomber l'un après l'autre jusqu'à ce que les pierres soient dans le monde des Rêves. Là, il tentera une cérémonie afin d'acquérir pour de bon le corps de Zhenfir et plus rien ne pourra alors l'empêcher de lancer sa vengeance sur le monde.

Comment succombent-ils ?

Les pierres jouent sur les vices de leurs possesseurs à travers leurs rêves. Ainsi, si le possesseur rêve de devenir un puissant roi, le Mage-Rêveur lui enverra l'image, par l'intermédiaire de la pierre, de ce qu'il désire et de la manière d'y arriver.

Le plus souvent, ceci le conduit à imbiber la pierre de son sang pour finalement disparaître du plan primaire...

Mais Ylianna veille. Ainsi, elle apparaît au porteur et le met en garde contre ses choix. Malheureusement, elle est incapable de parler et essaie de les en dissuader par la peur. Voyant que cela ne fonctionne pas, elle tentera d'attirer l'attention des PJ en apparaissant de-ci de-là jusqu'à ce qu'ils arrivent dans le monde des rêves où elle leur révélera la vraie histoire...

Les corps qui succombent au pouvoir des pierres sont automatiquement transportés dans le monde des Rêves (ils disparaissent donc du plan primaire) et tombent sous la volonté de son créateur (des jets de volonté seront alors lancés pour son propriétaire).

Qui possède les pierres ?

Chacune des pierres possède un nom propre par rapport à sa couleur et demeure passive lorsqu'elles ne sont pas toutes réunies. Aucun sort de détection de la magie ne pourra les repérer puisqu'elles sont non-magiques. Seul une invocation adéquate permet de révéler leur magie. Elles sont toutes sur le plan primaire au début de l'aventure, mais au fur et à mesure des événements, elles se transporteront dans le plan des rêves avec les corps des porteurs.

Elles ont toutes la même dimension et la même forme : Une base rectangulaire de 10 cm de long sur 4 de large et se terminant en pointe de chaque côté.

Sable : Pierre de couleur jaune, possédée par le sage et maintenant en possession de Zhenfir (sous forme de médaillon)

Ténèbres : Pierre de couleur noire, anciennement possédée par le Rôdeur et maintenant en possession de Grohror, le chef des gobelours du clan des Crocs Sanglants, qui regroupe une armée (tiens, tiens !). Elle est incrustée sur le pommeau de l'épée longue du Rôdeur que Grohror porte comme objet sacré sans l'utiliser (l'épée bien sûr, pas la pierre).

Cœur du Monde : Pierre de couleur rouge possédée par le Prêtre. Celle-ci est incrustée dans la crypte où repose les restes de son père.

Océane : Pierre de couleur bleu possédée par le Maître-Forgeron. Elle est cachée dans un coffre dans son échoppe.

Etoile : Pierre de couleur blanche anciennement détenue par le Chef du Village mais aujourd'hui c'est Raden, le chef des bûcherons qui l'a achetée. Il la porte en tant qu'amulette.

Les Forces en Présence :

Cette partie va vous servir à mieux comprendre les intentions de chacun des groupes qui œuvrent pour le contrôle des Pierres.

La guilde de la sombre dague : Cette compagnie de Zhentarims est installée dans le Bois Cendré dans une galerie très ancienne probablement creusée par des vers géants. Ce petit groupe a comme mission principale l'observation agrémentée de petits coups d'éclats comme s'imposer auprès des gobelours comme force dominante (les relations sont interrompues de nos jours), de faire des rapports sur le village d'Enthrel et de recruter des mercenaires ou des espions à la solde du Réseau Noir.

Elle est dirigée par Rabass, un elfe noir Rôdeur / Ensorceleur et compte 6 autres membres: Fonar le voleur-prêtre de Mask qui est le bras droit de Rabass (sa loyauté a sa propre limite car il a son propre but) et 5 autres voleurs : Goran, Hilb, Tajos, Rian et Baka (Tous décrits en annexe).

Rabass dispose également de deux espions dans le village qui sont Fernan (l'apprenti du forgeron) et Galad (le commis du Prêtre).

La guilde de la Sombre Dague est au courant pour les pierres depuis qu'elle a visité la Tour Noire et grâce à la capture des aventuriers envoyés par Myrmeen. Ils ont dérobé une partie de la tablette qui explique le fonctionnement des pierres.

Rabass, obsédé par le pouvoir et ne supportant pas l'idée d'être réduit à un simple espion, désire s'approprier les pierres restantes (cad Cœur du Monde, Océane et Etoile) pour contrôler cette partie du Cormyr...

Les crocs sanglants : Cette communauté de gobelours est installée dans les grottes des Collines Verdoyantes. Elle est dirigée par Grohror, un demi-orc barbare qui possède Ténèbres.

Il est complètement sous l'emprise du rêve envoyé par le Mage-Rêveur et regroupe une armée en vue de conquérir la cité d'Arabel qui est très affaiblie. Lorsqu'il aura suffisamment de troupes, il lancera une grande invocation en demandant à ses hommes d'élites et de mains de se saigner l'un après l'autre et de verser leurs sangs dans une coupe qui contient Ténèbres !

Cela fera en fait 8 Gobelours, une quinzaine de Gnolls et 60 Gobs tout de même !

Les Crocs Sanglants ne seront présents que dans la deuxième partie de l'aventure et tenteront d'empêcher les PJ de s'échapper avec les pierres...

La nature : Complètement déboussolée depuis la perte de son protecteur Zhenfir, la Nature a subi des mutations magiques dues à la brèche entre le plan Primaire et le plan des Rêves. En gros, les bois environnants sont désormais très dangereux.

Les aventuriers de Myrméen : Il y avait Tomas, un guerrier nain, Ilouen, une elfe Rôdeur et les deux frères Jill et Jordan tous deux des guerriers/mages.

Ils sont arrivés le 4^{ème} jour du mois de Chès en fin de journée et ils se sont présentés directement au Sage à leur arrivée mais celui-ci, déjà sous l'emprise de la pierre, les a rejetés prétextant qu'il était trop tard pour venir le voir.

Alors, ils ont passé la nuit à la Taverne du Bois Cendré en posant des questions aux villageois. Le lendemain matin (le 5 du mois de Chès), ils sont allés voir le Sage et ils y ont passé la matinée.

Ils sont ensuite allés voir le prêtre qui ne savait pas pourquoi le Sage avait tant changé. Par contre, il a fait un important rapprochement : Que le Sage perde la boule était un fait, mais que la Nature elle-même devienne folle lui posait plus de problème.

Alors les 4 partirent explorer les environs, espérant rencontrer le druide du Bois Cendré. Au lieu de cela, ils tombèrent sur des worgs qui leur indiquèrent que quelque chose d'étrange était à l'œuvre. Leur seule solution était le Sage. En fin de journée du 5, ils entrèrent dans la maison du Sage pour la dernière fois.

En pleine nuit, le sage succomba au pouvoir de la pierre et se mutila devant les aventuriers. Dans son délire, précédant sa mort, il cria « La tour noire ». Les PJ's s'enfuirent alors vers le lieu dit.

En chemin, Ilouen eut la vision d'une dame qui l'attirait vers le nord de la Forêt Noire. Pensant qu'il s'agissait d'une piste, elle dit aux autres membres du groupe qu'elle les rejoindrait à la Tour. Malheureusement pour elle, elle fût dévorée par le Tendriculos.

Les 3 autres se dirigèrent à la Tour tant bien que mal pour finalement arriver au moment où la guilde de la Sombre Dague venait enlever une partie de la tablette.

Ils se firent capturer et emmener dans le repaire de la guilde où ils périrent.

Le village d'Enthrel : Depuis que le Sage est mort, le village entier est devenu hostile aux étrangers. Peu d'entre eux se montreront ouverts au dialogue. Seul le jeune Olian (le fils du Rôdeur) sera plus accueillant car il ne fût pas présent lors de la mort du sage et tente de comprendre ce qu'il s'est passé. Mais certains autres habitants délièrent leurs langues contre monnaie sonnante et trébuchante...

ACTE 1 - SCENE 1 : L'arrivée au village du groupe

Jour : Le 15 du mois de Chès

Temps : Frais mais ensoleillé, peu de vent. Quelques plaques de neige sont encore présentes dans les zones d'ombres.

Température : 7 degrés au plus chaud de la journée, 0 au plus froid.

Après un long voyage de 4 jours, les aventuriers arrivent enfin en vu du plateau d'Enthrel en milieu de journée. Celui-ci est situé une trentaine de mètres plus haut et le seul accès est une pente douce qui conduit à une sorte de porte naturelle créée par deux gigantesques pierres dressées. A droite de l'entrée, une belle cascade se jette de 30 mètres et crée une rivière qui serpente le long du mur de droite. De part et d'autres des pierres, un précipice d'une trentaine de mètres court le long de la plaine jusqu'à ce qu'il rejoigne les deux forêts aux extrémités : A l'est le Bois Cendré (qui détient ce nom du fait de l'écorce grise des arbres) et à l'ouest la Forêt Noire (grande étendue d'arbres à épines sombres).

Une fois en haut de la pente, ils n'auront qu'à suivre le chemin qui longe la rivière pour arriver au village.

LES EVENEMENTS AVANT LE VILLAGE :

L'apparition d'Ylianna : Avant leur arrivée, faites-leur lancer deux ou trois jets de détection car leur présence ne passera pas inaperçue d'Ylianna qui va tenter d'entrer en contact avec eux. Vous pourriez par exemple, leur faire voir une forme qui se déplace lentement à travers bois et quand le joueur s'arrête et montre ce qu'il a vu, la forme ne sera déjà plus là ! Bien sûr, elle ne laisse aucune trace, vu que c'est un spectre. Ahh ! Paranoïa quand tu nous tiens !

Jets de détection : DD 16. Si réussit, il voit une ombre qui les guette.

Le Cheval Solitaire : Une forme semble bouger à proximité du bois d'Enthrel. C'est le cheval de la belle Ilouen, la rôdeur elfe engagée par Myrmeen. Seul son cheval semble s'être échappé de la gueule du Tendriculos. Il erre ainsi dans la nature depuis plus d'une semaine. Il n'a plus son harnachement depuis longtemps, la Nature s'en est occupé.

Il est très nerveux et dès qu'il verra les PJ, il leur foncera dessus. Des jets d'équitation seront alors demandés. Si le cheval n'est pas maîtrisé au bout de 4 rounds, il s'en ira aussi vite qu'il le peut.

Jets d'empathie animale : DD 15. Si réussit, le PJ peut calmer l'animal apeuré et s'en approcher.

Jets de premiers secours : DD 15. Indiquera que les blessures de l'animal ressemblent à des brûlures et qu'elles ont été commises par des lacérations.

DD 18 + : permettra de savoir que les blessures ont été faites par une selle.

S'ils ramènent l'animal au village, une récompense de 300 PX sera attribuée au groupe. A la fin du round, n'hésitez pas à demander un test de détection car un des PJ pourrait peut-être apercevoir une forme sombre dans la forêt où se tenait le cheval auparavant (histoire de les faire un peu psychoter !)

Cheval de Ilouen (cheval de guerre léger) : **Dés de vie** : 3d8+6, **Init.** : +1, **Vitesse** : 20, **CA** : 14, **Attaques** : sabots : +4, mord : -1, **Dégâts** : 1d4+3 / 1d3+1, **Vigueur** : +6, **Réflexes** : +4, **Volonté** : +2, **FP** : 1, **PV** : 15

L'ENTREE AU VILLAGE :

En fin de journée, les PJ arrivent en vue du pont qui les amènera dans le village. Ils traverseront d'abord de petites fermes placées de façon presque anarchique le long du sentier et de la rivière.

Un jet de Détection : DD 17 : fera remarquer aux PJ que certains volets se ferment à leur passage et que certains fermiers s'empressent de rentrer chez eux dès qu'ils les voient approcher.

Plus ils se rapprochent du centre du village et plus ils croisent d'habitants. Ceux-ci stoppent automatiquement leur besogne dès qu'ils les entendent arriver et se mettent à les dévisager :

Un jet en Psychologie : DD 14 : révélera au joueur qui réussit que les habitants ont un sentiment de colère en les voyant arriver. **DD 18 +** : permettra de déceler chez eux de la haine mais aussi de la peur à leur égard.

Si les PJ engagent la conversation, ils se retrouveront très vite en face de carpes muettes, répondant au strict minimum (endroit de l'auberge, où se trouve le chef du village, etc...) Par contre si les PJ posent des questions sur le Sage, alors les habitants interrogés s'en iront et demanderont qu'ils passent leur chemin.

Le Groupe des Enfants : Un groupe d'enfants joue en plein milieu du chemin avant la place Centrale. Apparemment, ils jouent à sauver une princesse des griffes d'orcs. Lorsque les PJ s'approcheront d'eux, ils se précipiteront vers les nouveaux arrivants en hurlant « A l'attaque ! ».

Mais, avant qu'ils ne se croisent, les mamans traverseront à toute vitesse le chemin en récupérant leurs mômes et en les grondant, prétextant qu'ils ne doivent pas adresser la parole à des étrangers et encore moins à ceux qui portent malheur !

LA PLACE CENTRALE :

Evidemment, dans un village les nouvelles vont vite. A peine auront-ils le temps de se séparer du groupe de gamins, qu'ils seront accueillis (froidement) par Laël, Bièvre et Tiber et une douzaine de villageois au centre de la Place Centrale.

Le discours de Laël n'est évidemment pas un discours de bienvenue mais plutôt « Il n'y a ni trésor, ni repaire de monstres pour des aventuriers ici, alors faites demi-tour et laissez-nous en paix ! »

Dès que les PJ diront qu'ils viennent de la part de Myrmeen, Laël sera encore plus noir à leur égard. Il demandera tous les papiers et laissera passer avant de les écouter.

Comme tout sera en règle, il leur demandera les choses usuelles sans aucune sympathie.

Si les PJ abordent le sujet du Sage, Laël leur répondra sur un ton plutôt désagréable qu'il n'est plus ici depuis quelques temps déjà et que si c'était pour cela que Myrmeen les avait envoyés alors ils pourraient dès demain retourner à Arabel et demander à Myrmeen la nomination d'un nouveau sage.

Il n'en dira pas plus, invitant les PJ à une autre conversation le lendemain s'il a du temps à leur consacrer !

LA TAVERNE DU BOIS CENDRE :

Les PJ iront probablement à la taverne après leur rencontre avec Laël. S'ils préfèrent faire un tour dans le village, ils remarqueront rapidement que les portes se ferment aussi vite devant eux que s'ils étaient contaminés par la peste.

La Taverne est très rustique et décorée avec des objets de la ferme de façon assez simpliste. Seul le grand âtre de pierre central constitue une touche d'originalité.

Quelques paysans, les traits tirés par la fatigue d'une dure journée de labeur, sont avachis sur la table. Ils sirotent leur ale comme s'ils y noyaient leurs problèmes.

C'est un endroit idéal pour comprendre ce qu'il se passe dans le village. Ainsi, le tableau ci-dessous donne quelques rumeurs plus ou moins vraies qu'ils pourront entendre soit parce qu'ils dressent l'oreille, soit en utilisant leur charisme ou la compétence Renseignement.



Note au MD : Ils devront néanmoins dépenser quelques pièces (en moyenne 5 PC,) pour obtenir des infos. Faites monter ou baisser les enchères en fonction de leurs jets de dés ou de leur Roleplay.

Le MD peut évidemment en rajouter ou en enlever selon ses envies. Vous pouvez également raconter la manière dont s'est passée la venue des aventuriers en y ajoutant des détails plus ou moins vrais. Ne parlez pas trop des pierres pour l'instant, les PJ devront faire eux-mêmes le rapprochement.

Sujet	De quoi s'agit-il ?	Condition	Commentaires
Les aventuriers de Myrmeen, des assassins et des voleurs	Selon Fernan qui aurait assisté à la scène finale, les aventuriers auraient provoqué la mort de leur Sage dans le but de lui voler son objet fétiche : sa pierre de pouvoir. Ils ont invoqué des ténèbres zébrées d'éclairs pour le sacrifier puis ils auraient fui vers la forêt. De plus, Olian le pisteur, a perdu leur trace aux abords de la forêt Noire. Etrange non ?	A demi-vrai DD : 15 pour renseig.	Effectivement, Fernan a assisté à la fuite des aventuriers. Il a également vu les éclairs et la zone de ténèbres qui s'est créée. Mais il ne sait pas qu'en réalité c'est le Sage lui-même qui s'est mutilé devant les aventuriers. Si les PJ posent la question régulièrement à d'autres villageois à propos de la pierre, tous répondront que c'est vrai que le Sage en possédait une. Le sacrifice est faux, mais Fernan étant l'ami du Zhenfarim, pense faire peur aux PJ...
Le Sage et le Démon Cendré	Le sage n'a jamais eu d'enfants parce qu'il a pactisé avec le Démon Cendré de la forêt pour ses pouvoirs. Il est normal que son corps ne soit pas retrouvé car le démon l'a alors dévoré vivant ! Les aventuriers ont alors joué le rôle de représentants du démon	Faux avec un peu de vérité. DD : 12 pour renseig.	Le villageois qui raconte cette histoire a une certaine aversion envers la magie. Donc, tout ce qu'il ne comprend pas est forcément lié à des forces maléfiques. Ilouen était une elfe et comme les villageois n'ont pas l'habitude d'en croiser, il était alors très simple de déduire qu'elle était un démon. Le corps lui est introuvable tout comme ceux des aventuriers, ce qui est la seule chose vraie dans ce discours
Les Lueurs au-dessus du Bois Cendré	Il paraît que depuis la disparition du sage, des lueurs sinistres flottent au-dessus du Bois Cendré. Même qu'il y a été aperçu une masse volante...	Archi-faux DD : 10 pour renseig.	Ce sont les fabulations d'un villageois qui a besoin de se sentir important en débitant des sottises aussi grosses que lui.
Des créatures du Démon dans les bois	Selon deux témoignages de bûcherons, il y aurait des loups noirs qui rôderaient de plus en plus près des habitations.	Vrai DD : 16 pour renseig.	Les Worgs créés magiquement lors de la malédiction de Zhenfir rôdent près des fermes et tuent certains animaux isolés.
Raden demande à ses hommes de redoubler de vigilance, une ombre rôde dans les bois.	L'homme le plus riche du village semble devenir de plus en plus radin ! Il prétend que des ombres rôdent autour de sa grande demeure et que des gredins veulent lui prendre son trésor. C'est une manière de faire oublier à ses hommes qu'il leur doit encore un mois de salaire qu'il avait promis pour les bons résultats de l'année dernière.	Vrai. DD : 16 pour renseig.	Raden devient radin par l'intermédiaire de la pierre qu'il possède. Puisqu'elle agit directement sur les faiblesses mentales de chacun, Raden voit son argent partir bien trop vite pour le travail qu'il fait. Il veut donc devenir de plus en plus riche mais semble ne pas y arriver. L'ombre qui rôde n'est rien d'autre que le fantôme d'Ylianna qui essaye de mettre en garde Raden de ne pas succomber à l'appel de la pierre
Du vol dans les fermes	Une petite dizaine de fermes sont régulièrement volées : Œufs, poules, lièvres et quelques légumes et fruits. Mais personne n'arrive à mettre la main sur ce maudit voleur. Même quelques offrandes du temple sont volées !	Vrai. DD : 16 pour renseig.	Fernan et Galad volent des denrées sur quelques fermes éloignées pour les ramener à un représentant de la guilde de la Sombre Dague. Pour l'instant personne ne les soupçonne, à part le forgeron qui a déjà surpris plusieurs fois son commis en train de fouiller son coffre. Mais pour cela il faut lui demander.
Le conseil, une bande de fous !	Le conseil est à l'origine de toute l'histoire car le père du fermier qui raconte ceci lui a dit que le conseil avait manigancé une sombre histoire il y a bientôt 50 ans. Il y a eu une attaque de loups il y a 50 ans et un soir, le conseil était parti avec 6 personnes (dont une femme inconnue) dans le Bois cendré. Des éclairs et un bruit de tonnerre ont retenti et le conseil était revenu à 5, le lendemain...	Vrai DD : 20 pour renseig	C'est effectivement ce qu'il s'est passé. Le conseil a emmené Ylianna et les pierres pour piéger Zhenfir. Ils sont revenus le lendemain mais ils avaient déposé Ylianna mourante chez le prêtre. Quelques jours plus tard, Ylianna mourut et le prêtre alla l'enterrer dans le bosquet aux Corbeaux.

Rien de plus ne se passera cette nuit là.

ACTE 1 - SCENE 2 : Raden devient fou !

Jour : Le 16 du mois de Chès

Temps : Brumeux dans la matinée, pluvieux le reste de la journée.

Température : 8 degrés au plus chaud de la journée, 0 au plus froid.

RENCONTRE AVEC OLIAN : Lorsque les PJ descendent pour prendre leur petit-déjeuner, ils ne trouveront qu'une seule personne présente dans la grande salle à manger : Olian le jeune rôdeur.

Celui-ci attendait les PJ pour les rencontrer et se présenter. Il se proposera comme guide et acceptera volontiers de les présenter aux gens importants. (En réalité, c'est Laël qui lui a demandé de garder un œil sur les PJ le temps qu'ils restent à Enthrel).

Olian revient d'un périple dans la forêt Noire, toujours à la recherche de traces qui pourraient lui indiquer où sont allés les aventuriers.

Si les PJ lui demandent d'inspecter le cheval qu'ils ont peut-être ramené, Olian acceptera. D'ailleurs ce cheval, selon lui, correspond à l'une des quatre traces qu'il a découvert peu après la fuite des aventuriers de Myrmeen. (Ceci rapportera 200 PX de bonus au groupe et ½ heure de perdue).

Note au MD : du matin jusqu'à ce qu'ils visitent la maison du sage, les PJ seront libres de faire ce que bon leur semble. Les événements décrits ci-dessous peuvent être joués dans n'importe quel ordre à part la visite de Laël (voir ci-dessous).

La Visite de Laël : Les PJ ne pourront rendre visite à Laël que le matin très tôt. Si les PJ préfèrent faire autre chose alors Laël ne les recevra pas, prétextant qu'il avait le temps de les voir uniquement aux premières lueurs du jour.

Le chef du village n'est franchement pas pour que les aventuriers restent à Enthrel. Il va leur suggérer de rentrer à Arabel pour qu'ils informent Myrmeen de la disparition de son conseiller et de ses aventuriers.

Avec un peu de diplomatie (Laël a la compétence Diplomatie avec un bonus de +4), les PJ arriveront à convaincre Laël qu'ils peuvent rester jusqu'à ce qu'ils découvrent où se trouvent les aventuriers de Myrmeen. (200 PX pour le groupe dans ce cas).

S'ils ne réussissent pas à le convaincre, le chef du village laissera aux PJ cette journée pour se préparer à leur retour. Le 17 au matin, ils devraient être partis s'ils ne veulent pas se faire jeter dehors...

Si les PJ posent des questions sur des événements étranges qui auraient marqué la région, alors Laël leur sourit en leur répondant de façon ironique qu'il n'y a rien à Enthrel qui pourrait intéresser des aventuriers en quête de gloire et de richesse, sauf peut-être la retraite !

S'ils insistent, Laël les reverra chez le prêtre tout en avouant que les loups sanguinaires qui rôdent autour du village sont descendus des montagnes à cause de ce rude hiver, qui doit également agir sur leur terrain de chasse.

Si les PJ demandent s'ils peuvent entrer chez le Sage pour voir la scène du crime, Laël les enverra chez le prêtre car il détient la clé de sa demeure.

Temps passé : ½ heure

Le Temple de Mailikki : Le temple de Mailikki, la Dame de la Forêt, est peu commun. C'est une petite bâtisse entourée d'un bosquet où de multiples plantes attendent le retour du beau temps pour éclore. La Chambre du Recueillement est une salle naturelle, constituée d'une palissade où un enchevêtrement de plantes constituent le mur et le plafond.



Un autel simple mais coloré par des fleurs est posé sur une dalle de pierre taillée.

Au fond de la salle une porte de bois délimite les appartements du prêtre. Sur les côtés, il y a deux ouvertures. L'une d'elle entraîne le visiteur dans les sous-sols qui regroupent la crypte et la réserve. L'autre est une salle servant à plusieurs usages : bibliothèque, salle de préparation des morts, etc...

Bièvre est le prêtre en charge depuis maintenant une trentaine d'année. Très attaché à son village et à ses ancêtres, il en connaît un rayon sur les mœurs et coutumes de la région. Il pourra être d'un aide précieux pour les PJ.

Le tableau ci-dessous, indique ce qu'il sait et ce qu'il dira ou pas aux PJ.

Note au MD : Pendant leur entretien, Galad sera présent et tentera de se rapprocher pour écouter ce qu'il se dit. Il fera deux tentatives de discrétion et de déplacement silencieux. S'il rate l'un ou l'autre de ses jets, il fera semblant de s'étaler (faire alors un jet comparé de Bluff / Psychologie). S'il rate également, les PJ auront de gros doutes sur sa présence hasardeuse et sur les excuses du style : « J'étais en train de nettoyer les bancs quand tout à coup... », mais Bièvre sera là pour le protéger et le sermonnera alors sous les yeux des PJ.

A propos de	Ce qu'il dit	Ce qu'il ne dit pas ou ne sait pas
Y a-t-il un druide pour sauver la forêt ?	Bièvre n'a jamais eu de contact officiel avec un druide quelconque. Certains écrits mentionnent l'existence de force naturelle sans jamais donner un nom ou une description et en plus cela date de plus de 44 ans !	Bièvre ne connaît pas l'histoire de Zhenfir et Ylianna. Par contre, un rapprochement peut être fait entre la mort de son père et les écrits sur le druide qui sont assez sommaires.
Le Sage	C'était son ami depuis toujours. Un homme bon et honnête qui s'occupait de l'administratif du village. Le Sage n'avait pas beaucoup de chance : il se marie et sa femme meurt à l'accouchement de leur enfant. L'enfant meurt à l'âge de 10 ans dans son sommeil. Il y a quelques semaines, il s'enferme et étudie mais il n'en parle à personne. Puis il disparaît..	Il ne dit pas que le Sage portait la pierre de la Sagesse (Sable) et qu'elle a disparu. De peur que les aventuriers ne soient liés à elle (ils pourraient bien être des voleurs !). Il ne connaît pas la raison d'une telle transformation de son ami. Pour lui, c'est lié aux malheurs qu'il a subis et à la vieillesse.
La malédiction de la forêt	Depuis quelques années, Bièvre trouve que la forêt devient de plus en plus sauvage autour d'Enthrel. A tel point qu'elle est devenue dangereuse si l'on s'y aventure profondément.	Il ne sait pas que la Nature se transforme à cause de Zhenfir lui-même. Etant donné qu'il est vivant et qu'il exerce, depuis le plan des Rêves, sa malédiction, la Nature se dérègle et devient mauvaise (le contraire de bon).
La Tour Noire	Si les PJ découvrent les notes du Sage, alors Bièvre pourra leur indiquer l'emplacement de la Tour Noire	Il ne sait pas à qui appartenait la tour. Il connaît néanmoins son existence grâce au Sage qui lui en parlait. Il sait qu'il y réside du mal, c'est pourquoi il met en garde les PJ sur leur destination.

Pour Raden, il se confiera aux PJ lorsque celui-ci sera mort. Il dira juste que celui-ci était venu le voir il y a quelques jours (3) pour lui demander de le soulager moralement. Apparemment, il souffrait d'un mal qui le consumait : Il semblait persécuté par une ombre qui ressemble étrangement à une femme d'une grande beauté qui semblait vouloir l'attirer quelque part...

La clé de la maison du Sage : Bièvre possède la clé qui ouvre la porte de la cabane. Il pourra la prêter aux PJ si ceux-ci lui demandent gentiment. Mais pour éviter du vol, il les accompagnera. Personne, excepté lui-même, n'est rentré dans la maison et il a bien veillé à tout laisser sur place.

Les Soins : Les PJ pourront être soignés par le prêtre s'ils payent en terme d'offrandes.

Soins légers : 20 PO

Soins modérés : 40 PO

Temps passé : 1 heure et demi à 2 heures.

La Forge : Lorsque les aventuriers iront à la forge, il se passera un drôle d'événement. Poryn est en train d'enguirlander son commis car il était encore en train de faire autre chose que ce que lui avait demandé Poryn. Excédé, Poryn menace Fernan de le mettre à la porte et de le renvoyer dans la ferme de ses parents pour voir s'ils acceptent ce genre de comportement.

Fernan n'arrête pas d'aller dans la réserve pour aller rêvasser et faire des choses que Poryn ne peut pas voir. En plus, il y a le coffre où Poryn cache ses économies et surtout **Etoile**. De plus, Fernan n'est pas bien discipliné et semble toujours attiré par quelque chose d'autre que son travail. Les PJs pourront apprendre tout ceci soit en jouant soit par des jets de diplomatie (sauf sur l'existence de la pierre à moins que les PJ réussissent un jet de diplomatie avec une différence minimum de 10 points).

L'humeur de Poryn est également assombrie par la commande folle que vient de lui passer Raden ! Il souhaite que Poryn lui change toutes ses serrures en un temps record : 6 heures. Il veut qu'elles soient toutes renforcées pour la soirée...

S'ils le désirent, les PJ pourront acheter quelques flèches et carreaux de maître à Poryn et d'autres armes qu'il a lui-même forgées :

- Flèches légères à têtes larges de Maître (ajoute +1 aux dégâts) : les 12 à 10 PO.

- Flèches légères perforantes de Maître (ajoute +1 au toucher) : les 12 à 15 PO.

- Carreau d'arbalètes perforants (ajoute +1 au toucher) : les 20 à 22 PO

Il possède une épée longue, une dague et un écu en acier. Il accepte de les vendre à un prix fixé à 20% de plus que dans le manuel des PJ.

Temps passé : ½ heure

La Maison du Sage : La Maison du sage se situe à l'extérieur du centre du village. C'est une petite habitation en bois avec trois pièces. Il n'y a qu'une seule porte et 3 petites fenêtres fermées par de gros volets. A proximité, une petite cabane sert de latrines.

Pour y entrer, il faut soit posséder la clé, soit forcer la serrure :

Jet de Crochetage : **DD 28** : pour la serrure de la porte car elle est de bonne qualité.

DD 25 : pour les volets.

DD 25 : pour les fenêtres.

Jet d'enfoncer la porte : **DD 23** : Elle a 15 points de vie et une résistance de 5.

Jet d'arrachage de volets : **DD 23** : Ils ont chacun 10 points de vie et une résistance de 5.

La différence réside dans le fait que d'enfoncer une porte fait inévitablement du bruit. Faites des jets de Perception Auditive (**DD de 15** en journée, **DD 20** en soirée) pour voir si un paysan entend la tentative des PJ (bonus de +4) à chaque fois.

S'ils ont réussi à pénétrer sans encombre dans la maison, voilà ce qu'ils découvrent :

Toute la maison est plongée dans l'obscurité la plus totale (sauf si un des volets a été ouvert).

La salle principale sert de séjour, de salle d'études et de bureau. Le mobilier d'intérieur est simple et tout est de bois. On y trouve : une commode, un petit coffre, une grande armoire, 4 étagères, une table d'étude avec 4 chaises. Contre le mur ouest, on trouve unâtre en pierre taillée éteint depuis longtemps.

La chambre contient un lit, une table de chevet et un bac à eau doublé d'un système d'évacuation des eaux usées. L'autre petite pièce est un débarras servant de réserves.

L'intérieur est sens dessus-dessous. On trouve de multiples objets qui jonchent le sol : Divers livres, des notes sur des parchemins, des bibelots en bois, des potions brisées, etc. Bref, des tas d'objets renversés. Certains proviennent de la grande armoire qui s'est renversée, d'autres d'étagères brisées. La table semble être intacte. Deux des chaises sont renversées dont une est complètement brisée.

- Qu'est-ce qu'il s'est passé : *Le sage a succombé à l'appel de la pierre devant les aventuriers. Il s'est ainsi jeté sur Ilouen et lui a saisi sa dague. Les deux sont tombés et ont brisé la chaise. Les autres ont réagi et ont tenté de le repousser. Mais le Sage se dégagait auparavant.*

Les aventuriers ont ensuite tenté de le convaincre de reposer l'arme qu'il tenait en main, en vain. Il jeta alors un sort de Vague de Force sur Jill qui alla s'écraser contre les étagères. Ensuite, le sage se coupa l'avant-bras et aspergea de son sang la pierre.

C'est alors qu'un brouillard noir se créa suivi d'une mini tornade. Les aventuriers s'enfuirent alors en entendant « À la Tour Noire ! ».

Il y a quatre jours, Goran s'est infiltré dans la maison à la recherche d'indices sur les pierres. Il a ainsi dérobé une note sur l'histoire des pierres, mais a laissé des traces de son passage.

Une fouille minutieuse et de bons jets de dés permettront d'en apprendre un peu plus :

Lieu de Fouille	DD en Fouille	Éléments trouvés	D'où ça vient
Sur les parchemins à proximité de la table	18	4 traces de bottes boueuses	Ce sont les bottes de Goran. Si DD 18 en int. les PJ déduiront que les paysans ne portent pas ce genre de bottes. S'ils sont un peu intelligents, les PJ poseront la question s'il a plu le soir de la disparition du sage. La réponse sera bien sûr NON, il n'a pas plu ce soir là !
Etagères	15	Des marques	Les étagères ont été brisées par quelque chose de dur et lourd. Si le jet est réussi de 5, alors le joueur en déduira qu'il s'agit bien d'un corps qui a été à l'origine.
Sous étagères	20	Des anneaux d'aciers	Ces anneaux proviennent d'une cotte de mailles (celle de Jill)
Proximité porte	25	Un Rossignol	Dans sa précipitation, Goran a perdu son rossignol qui lui a servi à ouvrir la porte.
Proximité commode	25	Sang séchée.	Ces traces de sang proviennent du sage.
Sous un tas de feuille	16	Une note de traduction	Cette feuille à moitié détruite contient un alphabet qui permet de traduire les inscriptions dans la Tour Noire (cf. Annexes)
L'Armoire	20	Un livre	Dans ce livre, il y a les mémoires du sage (Cf. plus bas). Il manque les dernières pages qui ont été arrachées. (Elles sont maintenant dans la guilde de la Sombre Dague)
Commode	12	Deux potions	Les PJ trouveront 2 potions dans un compartiment caché. L'une est une potion de soins légers (1d8+1) et l'autre potion d'agrandissement (niveau 5)

Jets de Détection : **DD 20 :** Des traces de lutte sont identifiées (la chaise et les étagères)

DD 25 : En observant la pièce, les PJ pourront déceler que les feuilles ont une position étrange ! On dirait qu'elles ont été balayées par un coup de vent.

Dans les autres pièces, il n'y a rien d'important.

Voici la note de traduction du sage :

ɥ : A ɣ : B ɥ : C ɥ : D ɥ : E ɥ : F ɥ : G ɥ : H ɥ : I
 ɥ : J ɥ : K ɥ : L ɥ : M ɥ : N ɥ : O ɥ : P ɥ : Q ɥ : R
 ɥ : S ɥ : T ɥ : U, V, W ɥ : X ɥ : Y ɥ : Z

Pour reconnaître ces signes, un joueur devra réussir un **jet en connaissance (Mystères) de DD de 20.**

On peut également utiliser **le savoir bardique** pour apprendre l'origine de cette langue décrite ci-dessous.
Ou utiliser la **compétence Décryptage avec un DD de 25**

Le Ruathlek : Il s'agit du langage secret des illusionnistes ; on ne le rencontre que rarement dans les Royaumes. Les illusionnistes eux-mêmes sont assez rares dans le nord - mais on sait qu'Eauprofonde abrite au moins une bibliothèque d'ouvrages rédigés dans cette langue magiquement codée. On suppose que cette dernière est dérivée des runes magiques employées par tous les magiciens.

Le journal du Sage : Voilà les faits marquants inscrits dans le livre. Certains sont sommaires car le livre est en piteux état :

- Un événement majeur pour le Conseil : la découverte d'une enfant inconnue entourée de corbeaux dans la forêt. Elle sera élevée par le prêtre et le sage en cachette du village, car les esprits superstitieux l'auraient rejetée. Elle possède un grand don de magie...
- Il est de plus en plus difficile de la cacher aux habitants car elle grandit et se déplace toute seule. Je remarque que ses traits d'enfants disparaissent derrière les formes rondes de la femme qui s'éveille en elle...
- Certains villageois ont aperçu une ombre dans les bois ! Ylianna semble être de plus en plus curieuse.
- 4 jeunes gens racontent qu'ils ont été agressés par le Bois, je suppose qu'ils ont trouvé Ylianna car elle ne se laisse plus approcher !
- Nous avons découvert pourquoi nous ne la trouvions pas, elle a touché à ce qu'il ne fallait pas et a entraîné notre Gardien dans l'histoire, il va falloir agir...
- Le Grand Serment : Personne ne devra révéler ce que nous avons vu et fait en cette triste nuit. Même si nous souffrons, nous mourrons avec le secret...

A leur sortie, voici trois événements qui vont s'enchaîner :

- L'envol d'un corbeau : Dès lors sortie, un corbeau s'envolera du toit de la maison du sage et semble aller en direction de la Forêt Noire.

- Galad espionne les PJ : Faites des jets de discrétion / détection car Galad se cache non loin de là pour observer les PJ. S'il est repéré, il s'en ira à grandes enjambées avant d'avoir été découvert. De toute façon, l'arrivée du chef du village empêchera les PJ de se mettre à sa poursuite...

- Laël, PAS CONTENT ! : Juste après l'envol des corbeaux, Laël arrivera avec Fernan. Le chef du village vient car Fernan lui a dit que des étrangers s'étaient introduits dans la maison du sage. Et ceci ne plait pas à Laël !

Au moment où ils vont s'expliquer, il y aura l'événement majeur de cette journée :

RADEN est devenu FOU ! : Un bûcheron court dans le village et crie « A l'aide ! ».

Raden est devenu complètement fou, ils accusent tout le monde de le voler, même sa propre femme. Il s'est enfermé avec une hache et son trésor et menace de tuer celui qui va entrer ! Il faut faire quelque chose !

Laël demande à ce que les PJ l'accompagnent. Au dehors, une vingtaine de bûcherons attendent l'arrivée de Laël. Chacun essaiera d'expliquer la situation en donnant, pour certains, des détails hallucinants.

Raden s'est effectivement enfermé dans une pièce sans issue. Il a fermé les volets et a barricadé les fenêtres. Le seul moyen d'accès est une porte close ou bien la téléportation.

Les talents de négociateurs seront de mise pour les PJs afin qu'ils pénètrent tous les 4 (au mieux) dans le vestibule.

Une fois à l'intérieur, les PJ n'auront pas le temps de faire quoique ce soit, car Raden pris d'une soudaine crise de démence, leur dira qu'ils ne peuvent pas prendre son trésor là où il va ! C'est alors qu'un nuage de ténèbres va s'abattre, suivi d'une mini-tornade et d'un coup de tonnerre qui fera sauter les vitres et les volets.

Le corps de Raden aura disparu et seule une odeur nauséabonde planera. Les débris de caisses seront éparpillés comme après une tornade...

S'ils sortent, ils verront un corbeau qui s'envolera du toit de Raden et qui s'en ira vers la Forêt Noire (plus précisément vers le Bosquet aux Corbeaux où est enterrée Ylianna).

S'ils enquêtent, ils n'apprendront rien d'extraordinaire, à part :

- Raden avait un comportement bizarre avec ses hommes depuis quelque temps. Comme s'il les soupçonnait de le voler ou de lui vouloir du mal !
- Il voyait souvent une ombre qui semblait l'observer, à travers les arbres, mais personne n'a jamais rien vu, ni rien trouvé.
- Il ne dormait plus la nuit, il descendait régulièrement dans la salle où il a disparu.

S'ils réussissent un **jet en renseignement (DD 25)**, ils apprendront qu'il avait sans cesse ses mains sur sa poitrine comme s'il tenait quelque chose de précieux que personne ne devait voir (là, ils devront chercher par eux-mêmes pour savoir que Laël lui a vendu sa pierre et que Poryn lui en a fait une chaîne).

La soirée va donc être morose et surtout, les PJ auront de plus en plus de mal à parler avec les habitants d'Enthrel. Et oui ! Les fréquenter n'apporte rien de bon et surtout, on commence à avoir peur d'eux!

Bien sûr, Galad ou Fernan seront aux alentours, cherchant à comprendre ce qu'il s'est passé pour le rapporter aux membres de la Guilde de la Sombre Dague !

Plus rien pour cette journée.

ACTE 1 - SCENE 3 : LES PIONS PRENNENT LA TOUR, LA TOUR DONNE UN AUTRE FOU

Jour : Le 17 du mois de Chès

Temps : Toute la journée sera grise et morne sans une seule goutte de pluie.

Température : 9 degrés au plus chaud de la journée, 3 au plus froid.

LA TOUR NOIRE :

Après les péripéties de la veille, les PJs pourront aller à la Tour Noire grâce aux indications de Bièvre et la connaissance du terrain de Olian s'ils souhaitent en apprendre un peu plus sur l'existence des pierres et surtout sur l'origine du mal de la région.

Pour atteindre la Tour Noire, les PJ devront réussir 4 jets consécutifs de sens de l'orientation qui symbolisent la difficulté de se déplacer dans une forêt très dense et la difficulté de trouver la Tour.

Les jets d'Orientation : **DD 15** par tranche de ½ heure pour prendre la bonne direction. Si c'est Olian qui piste, ajoutez +2 à ses jets.

Si Orientation ratée : Possibilité de refaire un jet d'orientation au même DD si les PJ réussissent un jet en pistage (Fouille avec un DD de 15 et le don Pistage).



Si Pistage raté : Faire avancer les PJ d'une ½ heure dans une mauvaise direction puis refaire un jet d'orientation avec un malus de +2 sur le DD à chaque fois qu'ils se perdent.

Si Réussite critique : Enlever un jet d'orientation sur ceux qui restent et faites leur gagner ½ heure.

Si Echec critique : Ils se perdent ! +5 au prochain DD pour le jet d'orientation et en plus ils tombent sur des loups affamés.

Le but n'est pas de les perdre dans la forêt à la façon Blairwitch, mais de leur faire perdre du temps et de l'énergie et de les énerver (à travers les rencontres aléatoires type loups, guêpe géante ou scarabée géant, à votre guise). N'abusez pas des rencontres aléatoires car ce n'est pas le but !

La Tour n'en a plus que le nom. En effet, la grande bâtisse de jadis n'est aujourd'hui haute que de 4 mètres. Elle semble avoir été coupée en biais au quart de sa hauteur. Le reste de la tour est soit recouvert de mousses, soit enseveli par le temps.

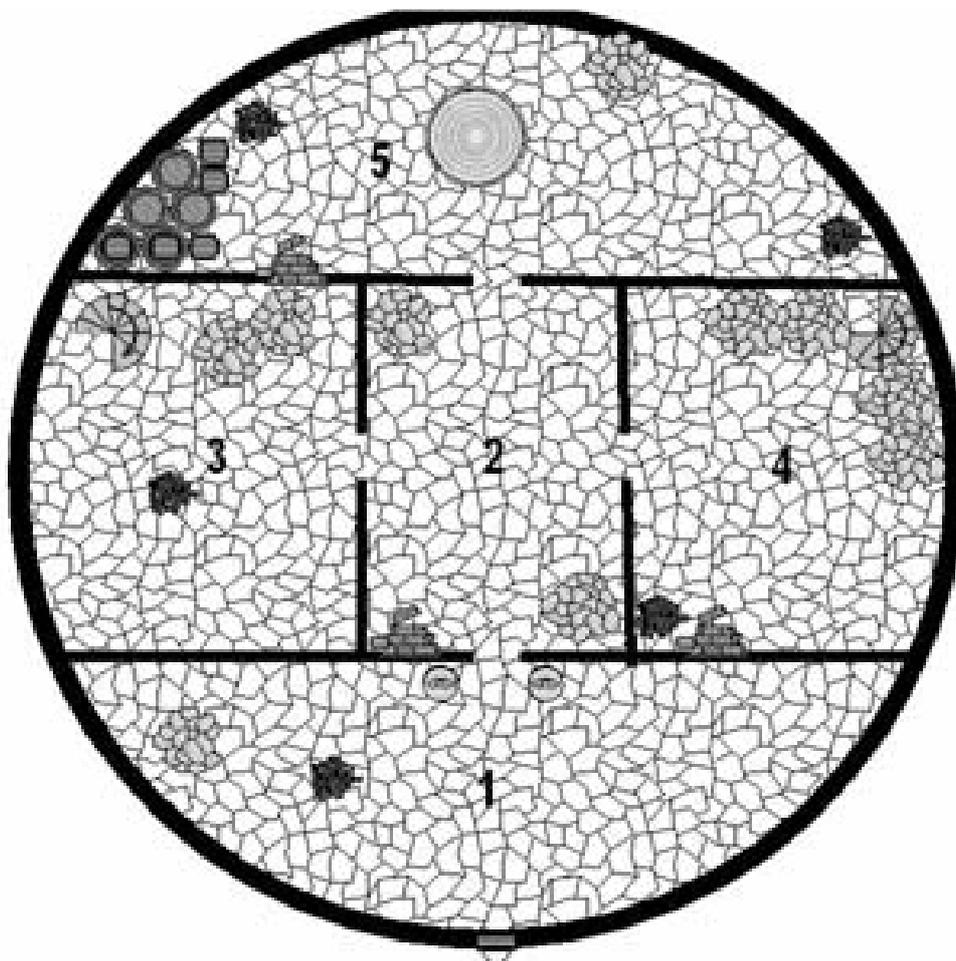
Le parvis de la tour semble avoir été une grande cour dallée, entourée de statues. Aujourd'hui, seules quelques dalles apparaissent de-ci de-là et les statues usées rendues complètement lisses par les intempéries semblent pousser de la terre dans un désordre affligeant. Certaines sont enterrées jusqu'à la tête, d'autres sont brisées et rares sont celles intactes.

Des escaliers déformés par les racines et le passage du temps mènent à l'entrée de la Tour Noire, elle-même obstruée par du lierre et des lianes.

L'entrée :

1 : Le Hall d'entrée : Rien de particulier dans le hall. Des débris de pierres et de bois jonchent le sol. 2 statues encore intactes se tiennent à l'entrée du couloir. Elles représentent un homme drapé d'une longue robe à capuche rabattue sur sa tête se croisant les bras. (C'est le Mage-Rêveur)

Note au MD : Au retour des PJs du sous-sol, 4 worgs attaqueront les PJ dans cette salle.



2 : Le Couloir : Le mur derrière la statue de gauche s'est écroulé dans cette salle. Rien d'autre, les tapisseries et tableaux ont tous été détruits par le temps.

3 : L'escalier du sous-sol : Dans cette pièce, on peut remarquer des débris et des restes d'un feu de camp. Un examen attentif (jet sous SAG : DD 20) révélera que le feu date d'à peu près d'une semaine (Les membres de la guilde de la Sombre Dague étaient là !!) et des traces de sang sont visibles (celui des aventuriers de Myrmeen).

Un escalier de pierre permet de descendre dans le sous-sol.

4 : L'escalier du premier étage : Cette pièce est à moitié à ciel ouvert, le plafond s'étant écroulé à l'intérieur. L'escalier est à moitié debout mais il ne mène nulle part.

5 : Le bassin : Des barriques vides pour la plupart sont stockées contre le mur de gauche. Certaines contiennent un liquide ressemblant à du vin mais assez immonde. Un bassin verdâtre rempli d'eau croupie est au centre de la pièce.

Si les aventuriers descendent l'escalier, ils tomberont dans une unique et grande salle vide. Le plafond est très haut et il est soutenu par de grandes arches de pierre.

Sur le mur au fond de la salle est peinte une porte d'argent. Au-dessus de cette porte, se trouve une inscription (Aide de jeu à remettre aux PJ).

Note au MD : Dans un premier temps, ils doivent traduire les inscriptions qui sont en Ruathlek. Pour des raisons de logique, les inscriptions ont été cryptées sous forme de sigles mais demeurent en français dans le texte. Il suffit donc de remplacer un signe par la lettre qui lui correspond.

Dans un deuxième temps, ils devront résoudre l'énigme ci-dessous :

*Cette chose dévore toutes choses:
Oiseaux, bêtes, arbres, fleurs;
Elle ronge le fer, mord l'acier;
Réduit les dures pierres en poudre;
Met à mort les rois, détruit les villes
Et rabat les hautes montagnes.
Qui suis-je?*

La réponse : Le temps dont le Mage-Rêveur avait très peur...

Il suffira de prononcer le mot pour que la porte s'ouvre. S'ils trouvent le mot sans votre aide, alors 600 PX pour le groupe. Si vous les aidez, la récompense tombe à 200 PX.

Ils entreront alors dans une petite salle où des tablettes en marbre noir sont gravées en Thorass ancien. Ils manquent bien évidemment les dernières tablettes qui ont été emmenées par la guilde de la Sombre Dague.

En gros, voici ce qu'ils apprennent :

- La Tour a été bâtie aux alentours de 1164 car les textes parlent de la capture de la couronne du Cormyr par le fameux pirate Immurk l'Invincible. La volonté de son architecte, qui semble être également l'occupant, était de créer une Tour de recherches magiques entre le Cormyr et les Vaux. Dix années de travaux ont été nécessaires. La Tour règne désormais sur tout le plateau en narguant celle de la Wyverne ou encore celle des Marches (la Tour de Verre).

Les tablettes relatent également une expérience que le propriétaire appelé le Mage-Rêveur est en train d'accomplir.

C'est en réalité très compliqué et les termes utilisés le sont encore plus mais il est question d'ouverture de passage entre les plans par l'intermédiaire de cinq clés.

La suite a été ôtée mais 5 noms attirent votre attention : Ténèbres, Etoile, Sable, Cœur du Monde et Océane...

Note au MD : A leur sortie, 3 worgs les surprendront dans la salle 1. Jeter des dés de discrétion/Détection pour voir qui est surpris (les caractéristiques sont dans les annexes). Une fois le combat terminé, au dehors, un dernier worg semble vouloir se charger d'une masse noire qui réussit à se sortir du pétrin : un magnifique corbeau noir !!!

Les PJ n'auront plus qu'à rentrer au village et là, une autre surprise les attend :

Poryn a réussi son test ! Il n'a pas succombé à la pierre mais maintenant elle le rejette. Elle désire trouver un autre porteur : un des PJ !

Malheureusement, Poryn a perdu la raison. Il est obnubilé par la forme noire qui l'a sauvé (Ylianna bien sûr !) et qui l'a félicité de sa réussite au test. Maintenant qu'il a réussi, il désire remettre la pierre à une personne de confiance qui peut sauver la belle du monstre ! (en gros sauver Zhenfir de l'emprise du mage-rêveur). Donc, lorsque les PJ seront un peu plus seuls, Poryn viendra les voir. Il sera complètement à l'opposé de l'être calme qu'il incarnait. Obsédé, les yeux grands ouverts, bavant, parfois surexcité, parfois absent, il a un discours presque cohérent par moments mais plonge rapidement dans le délire...

Il tendra Océane à l'un des PJs (choisissez en un en qui vous avez confiance...) et celui-ci devra **réussir un jet de Volonté de DD 30** pour résister à l'envie de la prendre.

Une fois prise, le PJ ne s'en débarrassera que lorsqu'il sera en face du Mage-Rêveur... Si un autre PJ essaie de la lui prendre, il se défendra de la lui donner. N'allez pas jusqu'au combat mais expliquez au joueur que la pierre lui plait et qu'il ne veut pas, pour rien au monde, s'en débarrasser...

UN RÊVE BIEN ETRANGE :

Cette nuit, le PJ qui possède la pierre fera un rêve :

- « Tu vois une belle jeune femme (fort sympathique) au milieu d'étranges lueurs (bleue, blanche, rouge, noire et jaune pâle). Elle se tient debout, entourée par une multitude de voiles colorés qui semblent onduler lentement comme s'ils étaient sous l'effet d'un faible courant. Elle semble attendre, à moins qu'elle soit en train de méditer.

La vision reste nette sur une dizaine de mètres autour de la jeune femme mais en s'éloignant, un voile opaque et verdâtre rend flou tout décor de l'arrière plan.

Tout à coup, des formes humaines noires surgissent de cet épais voile puis se jettent sur la jeune fille qui semble hurler sans qu'aucun son ne se fasse entendre.

Ils la violentent sous tes yeux, laissant apparaître des carrés de peau laiteuse aux endroits où sa robe se déchire.

Mais soudain, le vaste voile verdâtre se déforme de toute part et des tentacules d'herbes, de fougères et de branches percent ce voile pour finalement se saisir des silhouettes sombres. Celles-ci finissent par fuir, laissant leur victime à un autre sort.

La Belle se relève, face à toi, mais son visage reste caché par une masse de cheveux noirs de jais. En un clin d'œil, les tentacules végétales se rétractent et disparaissent.

Ses yeux, d'un bleu profond sous le rideau de ses cheveux, semblent chercher quelque chose ou quelqu'un dans ce voile si épais. Un faible murmure accompagne le mouvement. Le son s'intensifie à mesure que le

regard te cherche. Il explose en un cri désespéré lorsqu'elle te voit enfin : « AIDE-NOUS !! » et tout s'arrête... »

ACTE 1 - SCENE 4 : Ylianna, le Bosquet des Corbeaux et l'incendie

Jour : Le 18 du mois de Chès

Temps : Une matinée ensoleillée mais froide, le reste de la journée sera voilée de gros nuages gris et menaçants, la neige va-t-elle retomber ?

Température : 3 degrés au plus chaud de la journée, -2 au plus froid.

UNE OMBRE DE RETOUR : YLIANNA :

Ylianna a comme but d'amener les PJ au Bosquet pour qu'ils récupèrent le bracelet d'os de Zhenfir ainsi que le collier de perles qui protégera le joueur de l'emprise du Mage-Rêveur.

Elle pense qu'ils pourront les aider et les délivrer de la malédiction. Bien entendu, elle est incapable de parler puisqu'elle n'a plus de langue.

Elle usera de suggestions et de rêves éveillés pour faire comprendre au porteur l'importance de la suivre. Elle apparaîtra aussi longtemps que le porteur de la pierre ne comprend pas qu'elle essaie de guider le groupe vers le bosquet.

C'est à vous de jouer Maître !

Voici quelques étapes dans la progression des apparitions :

- Au moment du déjeuner, dans le gobelet du porteur de la pierre, une image se crée : Un demi-orc hideux se tient à proximité de la jeune femme du rêve. Il s'enfuit lorsque celle-ci se rapproche de lui mais dans sa précipitation, un objet en ivoire tombe. La jeune-fille le ramasse : un bracelet.
- L'appel de la pierre : La pierre tente de pousser le vice du joueur (argent, gloire, amour, etc.) mais la jeune femme apparaît en brandissant un collier qui dissipe la vilaine pensée du porteur...
- La jeune femme apparaît à nouveau. Cette fois, elle semble flotter et de sa main fait signe de la suivre. Le PJ suit son envol jusqu'à ce qu'elle passe devant le soleil qui l'éblouit. Néanmoins, il suit son mouvement du regard, mais à la place de voir la jeune femme, c'est un corbeau qui vient se poser non loin sur un toit.
- Le corbeau semble s'envoler tout droit vers la forêt. Si on ne le suit pas, il fait demi-tour et se pose sur un toit derrière le PJ. Il croasse jusqu'à ce que le PJ le regarde puis il s'envole vers la forêt...

Faites comprendre au joueur qu'il doit suivre le corbeau...

Seul le PJ porteur de la pierre voit Ylianna.

LE BOSQUET AUX CORBEAUX :

Le bosquet est un gigantesque cratère boisé. Au centre se dresse un tertre qui est le tombeau d'Ylianna. Un Tendriculos y a élu domicile depuis que Zhenfir a quitté ses fonctions. Le Tendriculos est une sorte de gardien sacré qui empêche quiconque d'approcher de la tombe. Il se terre à l'entrée de la tombe.

Le corbeau s'arrêtera à l'entrée du bosquet et les PJs apercevront d'autres corbeaux à la lisière du cratère. Aucun des volatiles ne semble vouloir pénétrer dans le bosquet.



A l'intérieur du cratère tout est extrêmement silencieux : pas de bruits d'oiseaux, pas de souffle de vent, rien ! (Le tendriculos s'est nourri de tout être vivant à l'intérieur du cratère).

Le tertre est une petite colline d'une vingtaine de mètres où une ouverture a été creusée à sa base.

Note au MD : Lorsque les PJ seront devant l'entrée de la tombe le Tendriculos les attaquera.

Attention : S'il est vaincu (CAD s'il tombe à 0 point de vie), il mettra 3 rounds avant de se régénérer suffisamment pour attaquer de nouveau.

L'intérieur du tertre est une petite crypte creusée par la main de l'homme. Son plafond est très bas et en forme de dôme. Au centre, une tombe en bois très simple est posée sur deux pierres blanches.

Sur le couvercle sont inscrites quelques phrases en partie effacées. Voici ce que l'on peut lire aujourd'hui :
- « Ci-gît la Dame des Corbeaux, fille cachée du village d'Enthrel qui a transgressé la loi du Silence et qui a usé de sa vie pour arrêter le mal qu'ils avaient amorcés... ».

Le reste est illisible.

Les PJs devront ouvrir le sarcophage pour se saisir du collier et du bracelet. Le porteur reconnaîtra le bracelet lorsqu'il le verra (c'est celui de ses rêves)...

LA GRANGE PREND FEU :

Vers la fin de journée, lorsque les PJs seront rentrés du bosquet, un incendie va se déclarer dans la grange communale. En réalité, celui-ci est criminel et sert de moyen de diversion afin que Goran, Hilb et Tajos se saisissent de la dernière pierre disponible : Le Cœur du Monde dans le temple...

Les PJ seront tranquillement en train de se reposer de leurs émotions dans la Taverne du Bois Cendré lorsque tout à coup, une cloche se met à tinter : l'alerte au feu !

Tout le monde va se précipiter au dehors et voir l'ampleur du désastre : La grange a pris feu et toutes les récoltes également. Cela fait un grand brasier et les flammes commencent à lécher les maisons à côté. Le feu prend rapidement à cause des tonnes de pailles et de céréales entreposées.

Tout le village se précipitera sur le lieu. Tous ? Non ! Bièvre sera absent de la chaîne humaine qui est en train de se construire (avec l'aide des PJs). D'ailleurs Laël se demande où il peut être (ceci devrait mettre la puce à l'oreille des aventuriers).

Les PJ vont au Temple : Si les PJ vont là-bas pour aller le chercher, ils trouveront le temple bien trop calme. Juste au moment où l'un des PJs entrera, une ombre le bousculera et s'en ira en courant.

Vous pouvez faire une course poursuite à travers le village sachant que Goran a de l'avance (2 rounds), qu'il n'est pas tout seul (jouez sur les ombres qui se multiplient) et qu'il n'hésitera pas à se dissimuler dans les endroits plongés dans l'obscurité des maisons...

Si un des voleurs se fait attraper, il ne dira rien sauf sous la torture (Faîtes des jets opposés de bluff / Intimidation en y ajoutant des malus en fonction des sévices endurés). Pour la suite voir le chapitre les PJs attendent d'éteindre le feu avant d'aller au Temple

les PJ attendent d'éteindre le feu avant d'aller au Temple : Ils trouveront Bièvre étendu dans une petite mare de sang. Visiblement, il a été violemment agressé. Il est toujours vivant même si des milliers de cloches doivent sonner dans son crâne. Il est cependant très choqué.

Tout ce qu'il a eu le temps de voir était deux formes entièrement drapées de vêtements sombres. Néanmoins, il se souvient d'un détail : une sorte d'écusson noir avec des traits jaunes (la marque de Château-Zenthil).

Il remarquera, après avoir minutieusement fouillé, que le tombeau de ses ancêtres a été touché : il manque une pierre de couleur rouge sur la base du tombeau : le Cœur du Monde.

Le village commence à en avoir marre de la présence des PJs et s'ils ne déguerpissent pas le lendemain, les habitants pourraient les lyncher. Néanmoins, ils peuvent s'expliquer avec l'aide de Bièvre et cela pourra calmer les esprits.

Alors un conseil extraordinaire va voir le jour (ou plutôt la nuit). Il aura pour objet de savoir quoi faire contre ce qu'il se passe actuellement. Notez que personne n'est au courant de l'histoire de Ylianna, mais l'histoire des pierres sera mise à jour (du moins que le Rôdeur en possédait une, Raden, le forgeron, le sage et... le PJ).

Tous s'accorderont sur le fait qu'il va falloir trouver le repaire du Zhentarim et leur régler leur compte. Olian voudra être de la partie et insistera pour partir tant que les traces sont fraîches. Galad et Fernan voudront également venir (dans un tout autre but car ils veulent trahir les PJ au dernier moment). Quoiqu'ils décident, les PJs seront amenés à partir pour le repaire de la Sombre Dague en pleine nuit ou à l'aube...

ACTE 1 - SCENE 5 : Le Repaire de la Guilde de la Sombre Dague

Le chemin menant au repaire sera assez pénible et lent.

Pour cela, reprenez le même système que pour trouver la Tour Noire, c'est-à-dire 4 jets réussis en pistage car il faut approximativement la même durée pour suivre les traces. Remplacez simplement les jets d'orientation par des jets de pistage.

Ajoutez un combat si vous le jugez utile, mais ne soyez pas meurtrier car le repaire est assez difficile.

Le repaire se situe dans le bois d'Enthrel. Son entrée est une galerie très bien dissimulée par des branchages, un bosquet d'épineux et de vieilles souches. Elle se trouve au milieu d'une partie assez chaotique de la forêt, où de nombreux creux et monticules rendent la détection de l'entrée assez difficile. Comme ils ne prennent pas de risque, la Guilde a creusé deux autres galeries menant à des pièges mortels. Galad et Fernan sont au courant de l'existence de ces pièges et ils n'hésiteront pas à jeter les aventuriers dans l'un d'eux.

DD de Fouille	Nom de la galerie	Effets
25	Entrée du repaire	Continuer la visite avec le plan de la galerie
20	Piège de Feu	Une entrée menant dans une galerie assez basse. Le sol est strié de planches en bois vermoulues. Si un pj marche sur l'une d'elle, il déclenche un piège de feu faisant : 5d6 de dégâts au total (pour tous). Jets en vigueur de 18 = ½ des dégâts. DD pour détecter le piège = 28
15	Les pics acérés	Mince galerie où une toile masque un trou béant parsemé de pics en bois. Jets de Réflexe de DD 20 pour ½ des dégâts, sinon 3D6 points de dégâts. DD pour détecter piège = 20

REPAIRE DE LA GUILDE DE LA SOMBRE DAGUE

1. L'entrée : La galerie s'élargit de part et d'autre, le plafond se bombe et forme un dôme. Au centre de la pièce, le sol est jonché de stalagmites de forme et de couleur différente (un ton domine quand même : le rose). Le sol terreux se change progressivement en pierre (DD 15 en pistage ou DD 20 en fouille révélera de nombreuses traces).

2. Le petit Lac : Cette salle sert de réserve d'eau naturelle pour les occupants du repaire. Quelques seaux d'eau vide jonchent le sol.

Lorsque les PJs arrivent à l'entrée, faites quelques petits jets pour leurs sens :

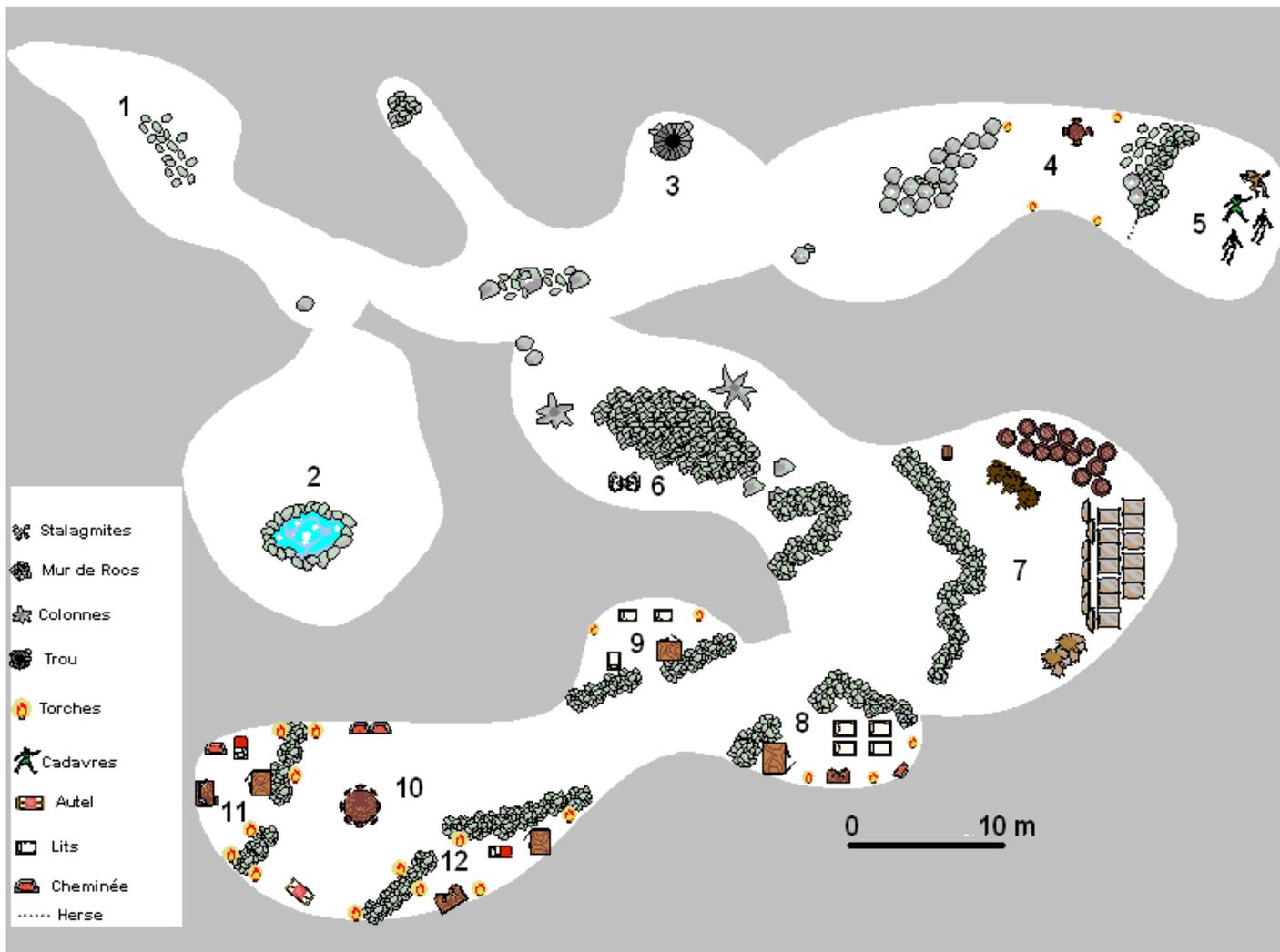
DD 15 + en Perception auditive : Ils entendent quelques gouttes d'eau tomber sur une surface liquide.

DD 15 + en Sagesse : Le joueur sent que l'atmosphère est plus humide dans cette salle.

3. Le Trou : Un trou béant qui mène apparemment dans une galerie bien plus basse (environ 12 mètres) inondée d'une eau bien noire.

4. La salle de garde des prisonniers : Cette pièce sert de poste de garde. Personne n'est présent puisque toute la guilde est réunie dans la salle 10. Néanmoins les torches brûlent et éclairent suffisamment. Faites des jets de détection au fur et à mesure qu'ils s'approchent pour faire monter la tension.

Sur la table, trois chopines ainsi que trois dés sont posés. L'une des chopines est au trois quarts pleine. Un levier contre le mur permet d'ouvrir la herse de la prison.



5. La prison, sépulture des aventuriers de Myrmeen : Une puanteur sans nom règne dans cette pièce. En effet, les aventuriers de Myrmeen (Jill, Jorden et Tomas) sont étendus ici. Ils sont dans un piteux état. Morts roués de coups.

Ils ont du mourir dans d'atroces souffrances au vu de leur figure.

Si on observe bien, on remarque un quatrième cadavre, très peu identifiable. En réalité, il s'agit d'un gobelours qui a été attrapé par la guilde et donné en pâture aux aventuriers. Il a donc été dévoré vivant par les aventuriers...

6. Le piège : Les PJ seront face à deux couloirs. L'un d'eux est un piège qui déclenche une clochette dans la pièce 9 (celui de droite où il y a l'icône du piège).

Galad et Fernan souhaiteront passer dans le couloir du piège si une décision doit être prise.

Détecter le piège : **DD 22**

Désamorcer le piège : **DD 20**

Echec de détection ou de désamorçage, alors la cloche tinte en 9 (DD 20 en perception auditive pour la guilde en salle 10) et 2d8 de dégâts pour les deux carreaux d'arbalètes. Un jet de Réflexe peut être effectué à chaque tir, DD 20). Si un des voleurs entend la cloche, Rian et Baka seront priés d'aller jeter un œil (Ils se déplaceront en discrétion et se posteront dans la Réserve).

7. La Réserve : Grande salle qui sert de réserve pour la guilde. Des tonneaux de vins et d'âle, tous marqués du Z de Château-Zhentil, du blé en quantité et l'on peut trouver quelques cages à volailles avec quelques poulets à l'intérieur (ceux volés dans les fermes du village).

On trouve également du bois mort et quelques vêtements.

Dans le cas où les voleurs de la guilde auraient entendu la cloche, Rian et Baka sont cachés derrière des tonneaux. Ils ont l'intention de suivre discrètement les PJ jusqu'à ce qu'ils arrivent en 8. Là, ils tenteront chacun une attaque sournoise puis lanceront l'alerte.

Dans ce cas, tous viendront prendre en tenaille les PJ sauf Rabass qui en profitera pour utiliser la pierre et partir dans le monde des Rêves. Voir en 10 pour plus de détails concernant la tentative de Rabass.

8. La chambre des initiés : Cette salle sert de chambre à Hilb, Baka, Rian et Tajos. On y trouve quatre paillasses, une armoire, un coffre et un poêle qui sert à chauffer la pièce.

Dans l'armoire, on trouve des vêtements sombres de voleur (confère un +1 aux jets de dissimulation, valeur = 30 PO) et des bottes sans valeur.

Dans le coffre, des bourses contenant en tout 14 PO et 32 PA ainsi que deux potions de soins des blessures légères.

9. La Chambre de Goran : La chambre de Goran sert également pour les éventuelles recrues (à savoir Fernan et Galad). Mieux décorée que celle des initiés, elle comporte un tapis de belle facture (valeur 100PO), une armoire et une petite commode ouvragée. On trouve également une cloche suspendue au-dessus d'un lit (celui de Goran). Deux paillasses similaires aux autres se trouvent sur le sol à la différence qu'elles ne sont pas préparées (il manque les oreillers et les couvertures).

L'armoire : On trouve les vêtements sombres de la guilde (idem que ceux dans la chambre des initiés, valeur = 50 PO) et quelques babioles sans valeur.

La commode : Une trousse d'outils de voleur de bonne facture (confère un +1 aux jets de désamorçage et de crochetage pour 10 utilisations), une bourse contenant 1 Cordiérîte : 20 po, 1 Améthyste : 120 po et 1 Chrysoprase : 40 po dans un tiroir à double fond (DD 15 en fouille pour le découvrir).

10. Le séjour et la cuisine : Le séjour est une salle où se tient une grande table en bois pouvant accueillir 10 personnes, un autel dédié à Mask (bougies, un miroir sans tain, des encensoirs très étranges et une petite table de pierre noire) ainsi que des fourneaux qui servent à chauffer la salle comme à faire cuire les aliments.

La guilde est réunie dans cette salle car elle discute de la décision de leur chef Rabass de lancer l'invocation des pierres et de prendre le contrôle du monde des Rêves.

C'est une grande discussion car Fonar n'est pas d'accord. Chacun essaye de défendre son point de vue. Ils sont tous debout à proximité de l'autel, donc visibles uniquement si un joueur se tient au mur nord de la chambre 12.

Mais l'arrivée des PJ va bouleverser cette discussion.

L'approche : Voici les éventuelles réactions de Fernan et Galad dans les plans d'action des PJ :

Note au MD : **Dans tous les cas**, Fernan et Galad ne laisseront pas les PJs prendre par surprise les membres de la guilde.

- Pour arriver au mur nord de la salle 12, le joueur doit réussir ses jets de dissimulation et de discrétion contre tous les voleurs présents. En cas d'échec, le combat s'engage.
- Si un joueur arrive au mur nord de la salle 12 et qu'il tente quoi que ce soit de dangereux (lancement de sort, préparation d'un arc ou d'une arbalète), Galad ou Fernan lanceront l'alerte. Pour voir qui agit en premier pour cette action, faites une initiative entre les deux espions et le joueur qui décide de faire quelque chose.
- Si les PJ veulent se déplacer en groupe alors Fernan et Galad se placeront en arrière, prétextant qu'ils devraient garder leurs arrières. Si cela échoue, ils demanderont à être tenus en arrière quand même. Ils tenteront de se placer dans le dos des lanceurs de sorts et dès qu'ils commenceront à incanter, ils tenteront une attaque sournoise puis lanceront l'alerte. Alors, le combat s'engage.
- Si les PJ décident de charger en créant l'effet de surprise, avant qu'ils ne s'élancent, Galad et Fernan lanceront l'alarme. Le combat s'engage.

Le combat s'engage : Le combat devrait être assez corsé car aucun des membres de la guilde ne souhaitera se rendre ! Plutôt mourir ou fuir que de devenir prisonnier (ils savent de toute façon ce que l'on réserve au membre du Réseau Noir). Olian, lui, ne souhaite aucun survivant à l'assaut !

Cela dit, les 4 initiés (Hilb, Joras, etc..) se jeteront dans la mêlée et frapperont en premier les lanceurs de sorts ou le porteur d'Océane. Si la moitié d'entre eux tombent rapidement, ils décideront de fuir. S'ils voient qu'ils ont un quelconque avantage, ils se battront jusqu'au bout.

Fernan et Galad profiteront de l'effet de surprise pour se jeter sur les lanceurs de sorts en nommant les cibles pour que les autres membres de la guilde comprennent sur qui frapper. Si les PJ résistent plus de 7 rounds sans qu'aucun d'entre eux ne tombent, alors Fernan et Galad tenteront de s'éclipser (ils sont pas fous tout de même).

Goran sera plus subtil. Il attendra le sort de Bénédiction avant d'agir, puis il lancera ses dagues sur le plus vaillant des PJ. Ensuite, il se lancera dans la mêlée en essayant de se placer dans le dos de ses adversaires pour porter des attaques sournoises.

Dès qu'il aura compris que Rabass s'en est allé, il tentera de mettre le feu à la chambre de Rabass pour éviter que les PJ tombent sur des preuves...

Fonar usera de magie. D'abord un sort de Bénédiction, puis un sort de Sombre trait sur le prêtre. Ensuite il affaiblira le plus costaud avec un sort d'Anathème. Enfin, s'il sent qu'il y a un joueur loyal, il s'acharnera sur lui avec son épée du chaos jusqu'à la mort (il utilisera sa potion d'héroïsme) !

Rabass sera discret. Il tentera 1 ou 2 sortilèges puis il s'éclipsera dans sa chambre (comptez 1 round). Là, il lancera l'invocation qui l'emmènera dans le plan des Rêves (comptez 3 rounds).

Note au MD : Pour la cohérence du scénario, le joueur qui porte lapierre devra être impérativement touché au thorax. Le sang coulera alors sur étoile et entraînera inévitablement le passage des PJs sur le plan des rêves !

Distribution d'PX supplémentaire si :

- Olian survit : 300 PX pour le groupe.
- Prisonnier : 100 PX (par initié), 300 PX pour Goran, 500 PX pour Fonar
- Les PJ gardent les documents : 300 PX
- Si les PJ détruisent l'autel de Mask (bénédiction du lieu, ou autre) : 300PX

1. La Chambre de Rabass

Cette chambre richement décorée est plutôt de mauvais goût : des tapis représentant des scènes à la gloire de Lloth (valeur : 150 PO par tapis, il y en a 4), des tentures brodées (60 m² pour 10 PO par m²), et de nombreux bougeoirs sordides (14 de valeur de 14 PO chacun).

Les 3 tablettes manquantes de la Tour Noire sont posées sur le bureau de Rabass avec les notes de ce dernier.

Le reste du mobilier est une armoire, un coffre et un lit (un vrai). Deux caches à pigeon sont également présentes. L'une d'elle est vide.

Sur le bureau : Si les PJ évitent l'incendie, ils trouveront des rapports sur le village d'Enthrel (organisation, noms des personnes dirigeantes, production, richesses, etc.), des rapports sur les PJs, sur les aventuriers de Myrmeen et sur la tribu des Crocs Sanglants (celui-ci est assez vague mais il parle tout de même de la volonté de son leader de monter une armée pour attaquer Arabel).

Ils trouveront également quelques notes sur les tablettes et l'existence d'un autre plan semblable à celui-ci dont les 5 pierres ouvriraient les portes d'un royaume contenant une puissance sans égale. Cette note parle également de la disparition du sage du village et des derniers événements. Selon cette note, un lien existe entre ces deux plans mais les forces qui maintiennent ce lien semblent unis ou désunis et ne semblent pas forcément suivre la volonté de la puissance de l'autre plan (il n'a pas compris que Zhenfir et Ylianna étaient à l'origine de ce lien)...

Dans le coffre : On trouve plusieurs vêtements de couleur sombre, une bourse contenant : un collier en argent, serti d'une opale (valeur 70 PO), 3 onyx (valeur 25PO chacune) et 75 PO.

Dans une cache (Fouille **DD 25**), on trouve également : 1 parchemin avec 2 sorts d'arcane de niveau 2 : *Flèche Acide de Melf* (Niv. Sort = 5) et *Nuage de Confusion* (portée : 3m, Zone d'effet : un cône, Sauvegarde : Vigueur annule, Durée : 1r/niv, Effets : Toute personne dans la zone d'effets est immobilisée et aveuglée pendant 1d6 rounds).

Dans l'armoire : Rien de particulier

3. La Chambre de Fonar

Une chambre plutôt austère. Une commode, un lit et un petit coffre servent de mobilier. Dans la commode, on trouvera des habits de cérémonie et d'autres plus sombres. Un jet en fouille avec un DD de 20, révélera une petite cache qui est malheureusement vide. Le petit coffre sert de rangement pour les instruments de prières : encens, bougies, herbes, vins de cérémonie, etc. Pas d'objets magiques !!

ACTE 1 - SCENE 6 : Départ vers le Monde des Rêves

Après ce fabuleux combat, les PJ vont avoir le plaisir de passer dans le monde des Rêves (sans qu'ils s'en aperçoivent).

Comme le porteur de la pierre a été touché et que la pierre est imprégnée de son sang, il va commencer à basculer vers le monde des Rêves. Or, il doit avoir en sa possession le bracelet de Zhenfir ce qui ralentit le processus de départ.

Voici les étapes de l'état du PJ:

- a- Le porteur de la pierre se sentira mal : fièvres, nausées, etc..
- b- Les yeux du porteur se voilent de sang : il ne voit plus que des ombres
- c- La peau du PJ pâlit et devient presque translucide
- d- Des douleurs atroces l'assaillent
- e- Il a très froid et la proximité des autres PJ le réchauffe. Si les autres membres s'éloignent il crie de douleurs !
- f- Tout le groupe s'endort brutalement !

Vous pouvez faire subir tous ces états au joueur rapidement ou pas suivant qu'ils décident de rester dans le repaire (faites des états rapides) pour se reposer ou s'ils veulent retourner à la Taverne (faites le changement d'état assez lent). Quoiqu'ils fassent, ils ne pourront éviter ce qui les attend. Ils passeront dans le monde des Rêves !

Note au MD : Olian ne sera pas du voyage !

ACTE 2 - SCENE 1 : Un Réveil Etrange

Maintenant que les PJs sont dans le monde des Rêves, il faut savoir que celui-ci a ses propres règles.

Toute personne réussissant un **jet de sauvegarde de Volonté de DD 25** ou + a la possibilité de changer l'environnement qui l'entoure. Par exemple, ils peuvent changer la couleur des feuilles sur une dizaine de mètres, ou modeler une pierre en un bol, etc...

Ceci est valable pour les choses faciles, par contre plus la tâche est ardue, plus le DD est élevé. Par exemple, créer une forteresse volante avec 100 soldats armés demande un DD de 45, etc...

A vous MD, de choisir le niveau de difficulté.

La magie est **instable** dans le monde des Rêves.

Même si le plan primaire et le plan onirique sont interconnectés, il y a des chances que toute source magique échoue lors de son exécution.

Pour que la magie fonctionne, il faut réussir un **jet de magie avec un DD de 20**.

Les bonus/malus sur le jet sont :

- **D20 + Niveau du sort** (une potion de soins légers a donc un bonus de +1 sur son jet).
- Ajouter les **bonus de la caractéristique** de la classe du personnage s'il y a lieu (exemple : un prêtre ajoutera son bonus en Sagesse)

Les conséquences :

En cas de réussite critique (20 naturel) : Toutes les données du sort sont doublées (effets, portée, jets de protection plus difficile).

En cas d'échec critique (1 naturel) : Le sort échoue dans un bruit sourd est une explosion de magie endommage son lanceur (1d6 de dégâts).

Si le score est compris entre 10 et 14 : Le sort échoue sans effets supplémentaires.

Si le score est compris entre 15 et 18 : Le sort réussit sans effets supplémentaires.

Si le score est au-dessus de 19 (sans le 20) ou en dessous de 9, lancez un D6 pour connaître les effets qui sont associés au score de magie :

Score D6	Hiatus d'échec (score < 9)	Hiatus Réussite (Score > 19)
1	Le sort s'inverse ou se retourne contre le lanceur	La cible est étourdie pour 1D4 rounds.
2	Le visage du lanceur ou utilisateur est noirci par une petite explosion	Le sort fonctionne. Aucun jet de sauvegarde autorisé.
3	De la musique remplit l'air	Les effets du sort sont doublés
4	Inverse la gravité au-dessous des pieds du lanceur pour 1rd	Le lanceur ou l'utilisateur gagne un sort de hâte pour le round suivant
5	Tous feux dans un rayon de 1.5 M autour du lanceur / utilisateur sont éteints	La portée est doublée
6	Le sort affecte une cible aléatoire dans un rayon de 1.5 m autour du lanceur	Le lanceur / utilisateur devient invisible pour 1d4 rounds.

L'influence du Mage-Rêveur sur le Porteur :

En fonction du scénario, vous serez amené à faire jeter des jets de protection en volonté pour savoir si le joueur qui porte la pierre résiste ou pas à l'appel de son Maître. Pour cela, il vous suffit de compter le nombre de fois que le joueur a raté son jet et d'appliquer ce que le tableau décrit en fonction du nombre de fois que le joueur a succombé.

En revanche, lorsqu'il réussit, il n'a qu'une sensation désagréable que quelque chose essaye de l'atteindre et de dominer sa conscience...

Nbr de jets raté	Effets
1	La vision d'un homme d'une grande beauté s'impose violemment à lui. Cette vision tente de le pousser vers le nord. Le joueur s'écroule et perd momentanément 1 point de Constitution pendant 1d4 heures.
2	Des voix l'harcèlent en lui demandant de ne pas lutter, d'abandonner toute résistance, de laisser une douce chaleur l'envahir plutôt que de subir les voix... Les voix seront présentes de temps en temps ce qui entraîne des malus de -1 aux jets d'écoute, de concentration, et 10% d'échec au sort.
3	Les voix se font plus insistantes, plus sévères, plus fréquentes. Les malus passent à -2, 20% d'échec aux sorts et sa caractéristique de sagesse baisse de 1 point.
4	Les voix tournent au supplice, des visions de bêtes ailées venant à sa rencontre l'obsèdent. Il n'est quasiment plus possible d'entendre autre chose que les voix. Les malus passent à -5, 35% d'échec aux sorts, la sagesse baisse de 3 points en tout
5	Complètement immobilisé, le porteur n'attend plus que le Maître vienne le chercher et le délivrer de son mal... Il est sous l'emprise d'un sort d'immobilisation...

- Si les PJ ont passé la nuit dans le repaire de la guilde, ils ne verront probablement aucun changement. Ils iront de toute façon vers le village pour rapporter ce qu'ils ont fait.

- Si les PJ ont passé la nuit dans l'auberge, ils se réveilleront normalement, mais personne n'est en bas pour le moment !

Chose étrange : Le temps ne semble pas bouger ! Nous sommes dans une sorte de crépuscule perpétuel avec une température de 10 degrés permanente.

Ils ont également chacun gagné 5 points de vie et toutes les blessures se sont refermées.

Le village d'Enthrel : (Bienvenue dans la Matrice !)

Le village est complètement vidé de tout être vivant. Ils auront beau chercher, ils ne trouveront même pas un rat vivant (à part si celui-ci est le familier d'un des PJs).

Il faut vous imaginer que le village est maintenant hanté par les PJs. Ils seront donc des fantômes pour les villageois mais pour eux, ce sont les villageois les fantômes !

Suivant qu'ils décident d'aller jeter un œil dans tel ou telle maison, voici ce qu'il se passera :

Note au MD : pour tout ce qu'il se passe d'insensé (les bruits, les apparitions, etc.) faites des jets de détection, perception auditive, etc...

La Taverne du Bois Cendré : Les événements étranges :

- Si un des PJs se sert à boire et qu'un autre décide de faire la même chose, la cruche ne sera plus au même endroit !

- Un des PJs entendra le feu crépiter, mais la cheminée est bel et bien froide !

- Un joueur va voir subrepticement une chaise se balancer, mais dès qu'il aura cligné des yeux, la chaise sera à sa place.

- La porte d'entrée claque, mais elle demeure fermée ???!!!
 - Lorsqu'un joueur pénètre dans l'écurie il entend les chevaux, mais les box sont vides !
- Vous pouvez en inventer d'autres si vous le souhaitez, mais n'en faites pas trop !

La Forge : Les événements étranges :

- Lorsque les PJ s'approcheront de la forge, ils entendront le bruit du marteau sur du métal. Mais à leur arrivée, la maison est vide et la forge est éteinte.
- Le seau qui sert à refroidir le fer battu va soudainement se mettre à bouillonner !

Entrer en contact avec l'ancien porteur d'Océane :

La porte de la réserve s'ouvre et des bruits comme si quelqu'un cherchait quelque chose se font entendre. Au moment où le PJ pénétrera dans la réserve, une ombre lui claquera la porte au nez en criant « Dehors ! J'ai réussi l'épreuve alors ne revenez pas ! » (C'est notre ami le forgeron qui semble être réceptif à la présence des PJ).

Pour les PJ, le forgeron apparaît comme une silhouette peu claire, translucide mais sombre. Si les PJ insistent, il prendra peur et tentera de les fuir. Néanmoins, c'est la seule silhouette plus ou moins humaine qu'ils croiseront dans tout le village.

Un jet de volonté pour le porteur d'Océane : **DD 25**

Le Temple de Mailikki : Le Temple étant un lieu de conversation privilégié avec la Déesse Mailikki, celui-ci n'est pas touché par le parallèle entre les deux plans. La Déesse veille et résiste à la création du Mage-Rêveur.

Il est donc inaccessible. C'est comme s'il était à 100 mètres perpétuellement. Vous avez beau avancer vers lui, vous vous trouverez toujours à 100 mètres...

La Maison du Sage : Première chose qui frappe : les volets sont ouverts et toutes les fenêtres sont cassées. La porte est également entrouverte.

A l'intérieur, le mobilier est rangé. Plus de désordre comme la première fois. Néanmoins, chaque livre, note, ou inscription demeure invisible aux yeux des PJ.

Des recherches actives (DD 20 en Fouille) révéleront des traces de sang menant au seuil de la porte.

En les suivant, on dirait qu'elles s'éloignent du village en direction du bois cendré, puis elles semblent disparaître comme si elles s'étaient envolées (c'est effectivement le cas, car les 4 harpies au service du Mage-Rêveur l'ont emmené à la cascade au nord du Bois Cendré).

Un jet de volonté pour le porteur d'Océane : **DD 20**

La Villa de Raden : S'ils décident d'aller y jeter un œil, ils trouveront exactement les mêmes traînées de sang dans la salle où Raden a disparu. Elles aussi semblent se diriger vers le Bois Cendré puis disparaissent...

Là aussi, il y aura des événements étranges comme des bruits de scie mais les ateliers sont vides, des bûches qui s'empilent toutes seules, etc...

La Grange Communale : La grange est un mystère à elle seule. Suivant la manière et l'angle dont on la regarde, elle apparaît soit comme la première fois où les PJ l'ont vue, soit comme si elle était entièrement détruite et carbonisée !!!

L'appel d'Ylianna : A un moment ou à un autre, Ylianna entrera en scène pour guider les PJ vers son repaire. Cette ultime tentative servira à expliquer aux PJ toute l'histoire...

Elle se manifestera sous la forme d'un corbeau blanc !

Comme pour la première fois, le corbeau tentera de faire comprendre aux PJ qu'ils doivent le suivre jusqu'au Bosquet aux Corbeaux mais cette fois-ci, aucune rencontre aléatoire, ni aucun monstre gardant le bosquet car nous sommes dans un autre monde !

Un jet de volonté pour le porteur d'Océane : **DD 25**

ACTE 2 - SCENE 2 : LA VERITE, RIEN QUE LA VERITE

Le bosquet aux corbeaux : Le Bosquet aux Corbeaux est également un domaine dans le plan du Mage-Rêveur qui lui résiste (par pour longtemps). Ainsi, une fois à l'intérieur, le porteur de la pierre se sentira soulagé (c-a-d qu'il ne sentira plus les effets néfastes de la pierre).

A la place du cratère boisé, un dôme de brume blanche et apaisante. A l'intérieur du dôme, une lumière chaude et douce éclaire comme un soleil d'été une sorte de paradis fleuri et beau au centre duquel s'élève un tertre entièrement fleuri.

A la base de ce tertre, une majestueuse entrée donne sur une salle étincelante de rubis et d'émeraude. Une vague forme lumineuse se tient sur un trône d'argent et attend patiemment la venue des PJ.

La discussion avec Ylianna : Ylianna ne peut pas parler même dans le plan des Rêves. Elle utilisera des visions et lancera quelques mots par la pensée aux PJ pour engager la conversation.

Au départ, elle veut rassurer les PJs en leur expliquant ce qu'il s'est passé pour eux (le sang en contact avec la pierre et la brume sombre qui les a emporté ici). Ensuite, elle expliquera sa vie avec Zhenfir et leurs escapades dans le monde des rêves avec les pierres.

L'endroit où ils se retrouvaient pour partir dans le monde des Rêves revient fréquemment. Elle leur montrera également la rencontre de Zhenfir et du mage-rêveur et la promesse que ce dernier lui a faite (et surtout le piège dans lequel Zhenfir était tombé).

Enfin, elle abordera la chute de Zhenfir face au conseil et son ultime invocation et les conséquences de cette décision. C'est-à-dire, la réincarnation du Mage-Rêveur en Zhenfir et la souffrance de cet acte pour le pauvre demi-orc...

Elle va ensuite expliquer ce qu'il va se passer si toutes les pierres sont réunies. D'abord, pour compléter sa réincarnation, le Mage-Rêveur doit verser son sang sur chacune d'elles puis il doit les placer sur le lieu du premier passage (le cercle des pierres). Si il réussit, plus personne ne pourra arrêter sa vengeance sur le monde des hommes...

Il y a cependant un espoir de faire revenir la pensée de Zhenfir...

Mais au moment où elle va expliquer ceci, des cris horribles et différents se feront entendre !

L'arrivée des Crocs Sanglants : Ces cris proviennent de l'entrée dans le Monde des Rêves de la tribu des Crocs Sanglants. Toute la tribu est arrivée à proximité des collines des Cornes des Tempêtes et elle se rallie sous le Mage-Rêveur. La dernière pierre est arrivée dans le monde des Rêves.

Ceci terrifie Ylianna qui perd tout à coup espoir...

L'attaque des harpies sur le porteur : Ylianna tente alors d'expliquer qu'une terrible chose vient d'arriver dans le monde des Rêves. Mais au moment où elle commence les explications, la luminosité commence à baisser : le Dôme de protection faiblit à vitesse grand V.

Elle aura juste le temps de leur dire de fuir et d'utiliser le bracelet pour ramener Zhenfir à la raison et ainsi priver le Mage-Rêveur d'un corps.

Après ceci, toute la salle tombera en poussière, le sol sera secoué et la sortie pourra être obstruée. (Jouez avec des jets de Réflexes pour voir si les PJs évitent des blocs de pierre ou pas).

Un jet de volonté pour le porteur d'Océane : **DD 30**

Au dehors, des cris ignobles retentissent dans le ciel. En effet, des harpies veulent emmener le porteur avec elles. Dès que les PJs seront à l'extérieur, les harpies attaqueront le porteur de la pierre. Elles souhaitent le saisir et l'emmener chez le Mage-Rêveur.

Si le combat dure trop longtemps, faites alors des jets de volonté pour le porteur d'Océane à DD 30. S'il rate, il se jette dans les griffes d'une harpie qui s'envolera au plus vite vers la cascade.

De toute façon, les harpies utiliseront leurs chants pour charmer le porteur de la pierre. Elles n'ont aucun intérêt pour les autres aventuriers. S'ils se mettent en travers de leur chemin, elles n'hésiteront pas à les attaquer si nécessaire.

LES HARPIES x 4 :

Dés de Vie : 7d8

Caractéristiques : FO : 10 / DEX : 15 (+2) / CONS : 10 / SAG : 10 / INT : 07 (-2) / CHA : 15 (+2)

Compétences : Détection : +6 / Bluff : +8 / Représentation (bouffonnerie, Mélodie, Chant, Raconter des histoires) : +9 / Perception Auditive : +6

Taille : Moyenne

Alignement : Chaotique Mauvais

Initiative : +2 (Dext : +2)

Vitesse : 6.5 mètres ou 27m en vol

Classe d'Armure : 13 (Dext : +2, Naturel : +1)

Attaques : Mêlée : Bâton : +7 / +2 ou alors 2 Serres : +2 / +2

Dégâts : Bâton : 1d4 ou Serres : 1d3

Dons : Esquive, Attaque en vol

Attaques Spéciales : Chant captivant

Capacités Spéciales : rien

Sauvegarde : Vigueur : +2 / Réflexes : +7 / Volonté : +5

Facteur de Puissance : 4

Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : Rien

Possessions : Rien

Points de vie : 31 chacun

Chant Captivant : La plus insidieuse des capacités de la harpie est son chant. Quand une harpie chante, toute personne se trouvant dans un rayon de 100 mètres doit réussir un jet de protection en volonté de DD 15 ou devenir hypnotisé par le chant. Si le jet est réussi, la personne ne peut plus être affectée par la même créature pour un jour. Une victime hypnotisée se jettera vers la harpie. Si quelque chose bloque le passage (mur de flamme, précipice, etc.) la victime aura droit à un second jet de sauvegarde. Un personnage sous l'emprise du chant ne peut que se défendre. S'il se trouve à moins de 3 mètres de la harpie, il n'offre plus aucune résistance.

Un contre-chant de barde permet à une personne sous l'effet du chant de retenter un autre jet de sauvegarde.

Les PJ ne pourront que suivre le vol de la harpie qui emmène le porteur vers la cascade.

Un jet de détection (DD 15), révélera que les harpies suivent la cour de la rivière d'Enthrel...

Le porteur sera lui hors de jeu jusqu'à ce qu'il reprenne ses esprits lors de l'invocation finale.

ACTE 2 - SCENE 3 : LE MAGE-REVEUR ET LES 5 PIERRES

A la poursuite du porteur

Au bout de quelques minutes, des éclairs sillonnent le ciel. Ceux-ci marquent l'arrivée du dernier porteur à la cascade.

Au fil du temps, le ciel au-dessus de la cascade se transforme. Il semble qu'il se crée une sorte de maelstrom de plus en plus violent. Ceci devrait faire accélérer les PJ s'ils sont trop lents.

Plus les PJ s'approcheront de la cascade, plus ils rencontreront des patrouilles composées d'un gnoll et de 4 gobelins. Certaines d'entre elles sont visibles car elles se déplacent, d'autres se cachent dans le Bois d'Enthrel ou dans les contre-forts montagneux des Cornes des Tempêtes.

Faites des jets opposés de Discrétion / Détection pour savoir comment se déroulent les rencontres.

Ne faites pas trop de combat, en tout cas, si une patrouille rencontre les aventuriers, ils refuseront le combat et préféreront aller prévenir leur leader. Ce qui aura comme conséquence des rondes plus soutenues aux abords de la cascade.

La cascade : Cette petite vallée quasi circulaire est coincée entre une paroi rocheuse d'une centaine de mètres de haut et d'énormes rochers escarpés semblables à de petites collines. Elle est coupée en deux par la rivière née du lac. A mi-hauteur de la paroi, se jette une magnifique cascade de plus d'une cinquantaine de mètres dans un lac bouillonnant d'écume.

Le sol de cette petite vallée est rocailleux. Des bosquets et quelques arbustes sont néanmoins présents dans de rares endroits et à proximité de l'eau. Le reste est assez dégagé, mais de nombreux rochers peuvent servir de cachette.

Derrière la cascade, une sorte d'escalier plat assez large pour être à deux de front permet d'atteindre l'entrée d'une grotte à une trentaine de mètres au-dessus.

Sept groupes composés chacun d'un gnoll et de 4 gobelins montent la garde à proximité du lac et de l'escalier. 2 autres groupes patrouillent derrière les rochers. Quatre gobelours se chargent de mettre en place leurs hommes de l'autre côté de la rivière (2 autres patrouilles). Ils sont également en train d'installer un pont qui sera opérationnel au retour des PJ.

Pour atteindre l'entrée de la grotte, il n'y a que trois moyens :

- **La discrétion** : Les PJ peuvent tenter de se glisser discrètement de rocher en rocher en passant par les bosquets jusqu'à l'escalier de taillé dans la paroi. Pour cela, ils devront réussir successivement 5 jets opposés en dissimulation (le bruit de la cascade couvrant leurs bruits de déplacement).

De plus, ils ont 20% de chance de tomber nez à nez sur la patrouille qui se balade le long des rochers à chaque étape.

Au bas de l'escalier se trouvent 2 gobelours qu'il faudra éloigner pour pouvoir monter en toute sécurité. Un combat pourra être engagé, mais au bout de 2 rounds, il y a 10% + 10% par round de chances que des patrouilles voient le combat et se joignent à eux. (Exemple, au bout de 4 rounds de combat, il y a 10% + 4X10% = 50% de chances d'être repérés.)

En haut de l'escalier, une autre patrouille ordinaire monte plus ou moins la garde. En réalité ils sont distraits par un jeu de dés (mettez un malus de -4 sur leurs jets de détection).

- **L'escalade** : Les PJ peuvent escalader la paroi à une centaine de mètres des patrouilles. C'est néanmoins assez difficile car il y a peu de prises. Il faut pour cela 3 jets pour monter les trente mètres de haut et il faut 5 jets pour parcourir les 100 mètres de longueur.

Le DD d'escalade est de 20 à chaque jet. Celui qui ouvre la cordée permet aux suivants d'obtenir un bonus de +2 à leurs jets d'escalade.

De base, ils ont 10% de chances qu'une patrouille regarde dans leur direction. A chaque jet raté, ajoutez 10% de chance en plus. Si une patrouille jette un œil sur eux, faites des jets opposés de détection / Dissimulation en enlevant le bonus de dextérité pour celui qui se dissimule et en ajoutant un malus de 1 par tranche de 2 points de différence entre le DD de jet d'escalade et le résultat obtenu.

Une fois en haut, ils seront confrontés à la patrouille du haut de l'escalier (voir Discrétion).

- **Le Combat** : Voilà un des moyens que les PJs devraient éviter s'ils ne sont pas stupides. Néanmoins, ils peuvent penser que les patrouilles sont à leur portée. S'ils attaquent, au bout de 2 rounds, il y a 10% + 10% par round de chances que des patrouilles voient le combat et se joignent à eux. (Exemple, au bout de 4 rounds de combat, il y a 10% + 4X10% = 50% de chances d'être repérés.)

Ainsi, ils pourront vite être débordés et rapidement mis hors combat si les gobelours viennent les aider. Ne les tuez pas ! Même si leur stratégie était stupide. Mettez-les en prison dans la grotte pour qu'ils puissent quand même voir l'invocation. Par contre, ils auront les points de vie qu'ils auront...

La grotte : Si les PJ ont réussi à entrer dans la grotte sans avoir été arrêté, ils pourront se dissimuler derrière des stalagmites à proximité de la scène centrale. Ils ne peuvent aller plus loin car 2 gobelours et 5 gnolls bloquent l'entrée. A moins d'un combat qui risque de leur coûter la vie, rien ne pourra empêcher le Mage-Rêveur d'accomplir son rituel.

Au centre d'une grande cavité, se tient une forme étrange. Celle-ci semble être deux personnes car sa silhouette est par intermittence soit un homme dans une robe, soit un demi-orc d'une grande laideur. Cette silhouette est indistincte et semble éthérée (aucune arme, aucun sort ne peut l'atteindre sous cette forme). La seule chose visible normalement est un pendentif avec une pierre de couleur sable.

Autour de lui, se tiennent 4 silhouettes, celles-ci palpables : Raden, Rabass, Grohor et le PJ qui possède la pierre. Ils sont en transe et n'entendront, ni ne percevront quoi que ce soit, quoi qu'il se passe.

Que va-t-il va se passer ?

A chaque round, le Mage-Rêveur va demander à chaque porteur de tendre la pierre vers lui et de taillader le bras du Mage. Celui-ci psalmodiera une petite incantation et versera son sang sur la pierre qui fumera. Il commencera par Raden, puis par Rabass, puis Grohor. Le dernier sera le PJ.

Pour arrêter l'invocation, le PJ devra se libérer de l'emprise de la pierre et mettre le bracelet de Zhenfir au bras du mage-rêveur pour libérer le corps de Zhenfir !

Quand viendra son tour, le PJ aura la possibilité de tenter un jet en volonté pour échapper au contrôle qu'exerce le mage sur lui à travers la pierre.

- Un premier jet lorsque le mage lui demandera de tendre la pierre (DD 25)

- Un second jet lorsqu'il tailladera le bras du mage (DD 20)

- Enfin un dernier jet lorsque le mage tendra son bras vers la pierre (DD 15)

Pour mettre le bracelet au bras du mage, le PJ devra réussir un jet de réflexe DD 15.

Il faut donc au Mage, 12 ROUNDS avant d'accomplir son rituel.

Si le PJ ne réussit pas ses jets de volonté, il reste encore un mince espoir : Qu'un autre PJ saisisse le bracelet de Zhenfir et le mette au bras du Mage-Rêveur lorsque celui-ci sera au Cercle de pierre !

Le porteur de pierre réussit : Si le porteur de la pierre réussit, la silhouette du Mage-Rêveur sera secouée violemment, et au fur et à mesure, le visage de Zhenfir apparaîtra.

Puis, il tombera au sol.

Le porteur s'agenouillera et verra Zhenfir vieillir à vue d'œil. Il remerciera le PJ de l'avoir libéré. Mais ce n'est pas fini pour eux.

En effet, Zhenfir lui expliquera qu'il faut encore que les pierres soient détruites pour que ce monde soit détruit. Maintenant qu'il est libéré, il va offrir sa vie aux PJ avec celle d'Ylianna pour les aider à revenir chez eux et à détruire les pierres.

Zhenfir se meurt de vieillesse mais une ombre lumineuse apparaît à ses côtés : Ylianna. Elle lui tend la main d'un geste amoureux pour lui permettre de vivre encore assez longtemps pour qu'il donne ses explications. Avant de disparaître dans le collier d'Ylianna, il explique qu'ils vont donner leurs sangs à travers le collier de perles. Chaque perle contiendra le sang mêlé de Zhenfir et d'Ylianna.

Il faudra aller au cercle des pierres, placer les pierres (prononcer une formule magique) et briser 2 perles sur chacune d'elles.

Les aventuriers n'auront que 2 rounds pour se placer au milieu et avaler chacun une perle avant que le monde des Rêves ne soit détruit. Si tout se passe bien, ils se réveilleront dans le monde primaire...

Ces explications faites, le couple disparaît dans le collier d'Ylianna. Mais au même moment, les 3 autres sous l'emprise des pierres se réveilleront...

Si les PJ aident Raden à s'enfuir, ils obtiendront 600 PX en plus pour le groupe.

Les PJ devront impérativement prendre les pierres pour les poser au cercle des pierres.

Maintenant, ça va être une course poursuite jusqu'au cercle des pierres...

ACTE 2 - SCENE 4 : La Chasse à l'homme a commencé

Sortir de la grotte : Si les PJs ne l'ont pas déjà fait, ils devront se frotter aux gardiens de la grotte (voir La grotte page 35).

Mais ils ont également Grohor et Rabass à leur trousses. Ces derniers veulent à tout prix récupérer les pierres et le bracelet.

Quoiqu'il se passe, il faut qu'ils arrivent au cercle des Pierres. Celui-ci est de toute façon visible car une grande colonne de lumière le marque. (Pas besoin de jets d'orientations).

S'ils passent les gardes, Rabass profitera de son anneau de vol pour aller prévenir les gardes du bas de l'escalier. L'alerte sera alors donnée.

S'ils mettent plus de 3 rounds à occire les gardes de l'escalier, il y a 30% de chances qu'une patrouille se joigne au combat + 10% par round passé en plus.

N'oubliez pas que Grohor les suit sur leurs talons. Il n'hésitera pas à se battre pour lui aussi avoir les pierres.

Passer la vallée de la cascade : Ceci ne va pas être une mince affaire pour les PJs.

Il faut 8 rounds en course pleine pour atteindre la fin de la vallée. Dans ces 8 rounds, il est possible que les PJs se fassent rattraper par leurs poursuivants, se fassent canarder par des javelines goblinoïdes, ou encore renverser par les harpies.

Pour échapper à leurs poursuivants, les PJ devront réussir des jets opposés de course de la manière suivante :

- A chaque début de round, lancez des tests de force par groupe. Sachant qu'il y a 3 groupes à l'arrière au départ, lancez 3 fois les dés et opposez les résultats par rapport au test de force du groupe (faites également une moyenne du bonus à appliquer). Si les PJs l'emportent sur les 3 groupes, ils gagnent 1 round par rapport aux poursuivants.

Voici les groupes :

Groupe 1 : Grohor et 1 gobelours , ajustement : +4, espacement/PJ : 1 round

Groupe 2 : Une patrouille, ajustement : +1, espacement/PJ : 2 rounds.

Groupe 3 : Une patrouille, ajustement : +1, espacement/PJ : 3 rounds.

Si un groupe est à plus de 4 rounds, il s'arrête automatiquement et tente de toucher les PJ à distance. Ensuite il est hors course...

Si un groupe est au même round que les PJ alors ils s'affrontent, jusqu'à ce que le groupe des PJ au complet réussisse à s'échapper...

Rabass

Tout d'abord, Rabass ne va pas arrêter de les harceler. Utilisant ses lueurs féeriques pour aider les gobelins à repérer plus facilement leurs cibles et usant de son arbalète sur ceux entourés des lueurs. Dès qu'il sent que les gobelins n'arriveront pas à les arrêter, il s'envolera pour la clairière et attendra les PJ.

Les autres patrouilles : Soient elles lancent des projectiles (40%), soient elles interceptent les PJ (30%), soient elles poursuivent les PJ (30%).

Rappel : il y a 11 patrouilles dans la vallée (enlever celles déjà éliminées).

Les Gobelours : Eux tenteront d'intercepter les PJ et ou de les poursuivre. (les 4 du pont, les 2 dans la grotte et les 2 au bas des escaliers).

Les Harpies : Elles tenteront de renverser les PJs pour qu'ils perdent du temps sur leurs poursuivants.

Le bois cendre : *Dans le bois, les poursuites sont plus difficiles. Il faut beaucoup de rounds pour atteindre la clairière. Or dans les bois il reste 2 patrouilles.*

Vous pouvez faire ce que bon vous semble en fonction des points de vie restants des PJ...

La clairière du cercle de pierres : *C'est ici que tout se termine !*

Les PJ devront réussir à poser les pierres et briser les perles avant que toute l'armée soit sur place.

Les pierres : la disposition

Il faut compter un round pour disposer les pierres correctement. Le joueur qui réalise cette action ne peut rien faire d'autre. S'il décide de se mettre en défense totale, poser les pierres lui prendra deux rounds au lieu d'un seul.

Prononcer la formule : S'il est blessé pendant son action, il doit réussir un jet de concentration pour voir s'il réussit à continuer son action. En cas d'échec, il doit recommencer le round suivant.

Briser les perles : Pour briser les perles, le joueur doit réussir un jet opposé de force avec le MJ. Les perles ont un modificateur de +2.

Ceci est une action complexe (qui prend donc 1 round).

Pendant tout ce temps, Rabass les harcèlera à coup de sorts et d'attaques sournoises.

Au bout d'un round, les harpies (si elles sont toujours vivantes) arrivent.

Le round suivant, c'est une patrouille qui arrivera sur les lieux.

2 rounds supplémentaires et c'est les 4 gobelours qui arrivent.

2 rounds de plus et c'est 2 patrouilles, ETC...

Si les PJ réussissent, une explosion de lumière envahira la clairière et repoussera les créatures. Ils ont 2 rounds pour rejoindre le cercle et avaler une perle (action de mouvement).

La fin du monde des rêves : S'ils réussissent, une onde de choc dont l'épicentre sera la clairière se propagera et détruira tout sur son passage. Les pierres se mettront à luire et à se désagréger. Sous leurs pieds, les PJ's apercevront une clairière identique à la leur, mais il fait jour. Ils tomberont vers cette clairière et une chute sans fin les entraînera au sol...

Ils se réveilleront dans la clairière, des oiseaux chantant leur arrivée, et tous les animaux de la forêt qui les regardent, une larme à l'œil.

Olian arrivera sur les lieux peu de temps après leur réveil, les animaux étant déjà partis depuis longtemps...

Ils recevront 600 PX (chacun) pour la destruction du monde des Rêves et de son maître le Mage-Rêveur.

EPILOGUE :

Les PJ's seront célébrés dans le village d'Enthrel pour leur gloire et leur victoire. Lorsqu'ils rentreront à Arabel, ils apprendront de Myrmeen que ses espions ont découvert l'armée mais que celle-ci a disparu sous leurs yeux...

Ils seront décorés et remerciés par tous les habitants d'Arabel et seront anoblis pour ceux qui le désirent.

Par Alban Fink

Illustration de couverture : Time Exile par Keith Parkinson

Illustration de dernière de couverture : Ari par Nikolay Yelisetev

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2015



ANNEXE 1 : Les personnages

LES CROCS SANGLANTS

GROHROR : Barbare 6

Race : Demi-Orc

Caractéristiques : FO : 18 (+4) / DEX : 16 (+3) / CONS : 17 (+3) / SAG : 08 (-1) / INT : 09 (-1) / CHA : 10

Compétences : Acrobatie : +7 ; Détection : +10 / Ecoute : +7 / Escalade : +9 / Intimidation : +3 / Saut : +11 / Science de la Nature : +4

Dons de Classe : Rage 2X/Jour / Esquive Partielle / Déplacement Rapide

Dons : Attaque en Puissance / Enchaînement / Arme de prédilection (Grande hache).

Taille : Taille Moyenne.

Alignement : Chaotique Mauvais

Initiative : +3 (Dext +3)

Vitesse : 14 mètres

Classe d'Armure : 17 (Dext +3, Tunique Tribale de Cuir : +4)

Attaques : Grande Hache +1 : +12 / +7 (donc 2 attaques par round) – Distance : Javeline de foudre (3) : +9 / +4

Dégâts : 1d12 + 7 / 1d6 + 4 et sur un critique, +1d8 de foudre !

Attaques Spéciales : Rien

Capacités Spéciales : Rien.

Sauvegarde : Vigueur : +8 / Réflexes : +5 / Volonté : +1

Facteur de Puissance : 6

Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : Grande Hache +1 / Tunique Tribale +1 / Javelines de foudre (3) / 2 Potions de soin des blessures modérées (2d8 +3) / 1 Potion de Force (+1d4 Force pour 2d6 rounds).

Possessions : 30 PO / 1 collier tribal (valeur 45PO) / 1 Dague en argent (valeur 50 PO).

Points de vie : 76



GOBELOURS (8 élités) :

Classe : Guerrier 2

Dés de Vie : 3d8+3 + 2d10+4

Race : Gobelours

Caractéristiques : FO : 16 (+3) / DEX : 13 (+1) / CONS : 15 (+2) / SAG : 10 / INT : 12 (+1) / CHA : 09 (-1)

Compétences : Détection : +4 / Ecoute : +5 / Discrétion : +4 / Ecoute : +4 / Se cacher : +7 / Escalade : +3

Dons de Classe : Attaque en Puissance / Arme de prédilection (Fléau lourd)

Dons : Esquive / Vigilance (don racial en bonus)

Taille : Moyenne.

Alignement : Chaotique Mauvais

Initiative : +1 (Dext +1)

Vitesse : 10 mètres

Classe d'Armure : 19 (Dext +1, Naturel : +3, Chemise de Maille : +4, Bouclier : +1)

Attaques : Marteau de guerre : +6 mêlée / Distance : Javeline : +4



Dégâts : 1d8 + 3 / 1d6 + 3

Attaques Spéciales : Rien

Capacités Spéciales : Vision Nocturne 30 mètres

Sauvegarde : Vigueur : +6 / Réflexes : +4 / Volonté : +1

Facteur de Puissance : 4

Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : 1 Potion de soin des blessures modérées (2d8 +3) chacun.

Possessions : 20 PO / 1 collier tribal (valeur 15PO).

Points de vie :

1 ^{er} Lieutenant	38	5 ^{ème} Lieutenant	21
2 ^{ème} Lieutenant	47	6 ^{ème} Lieutenant	33
3 ^{ème} Lieutenant	31	7 ^{ème} Lieutenant	30
4 ^{ème} Lieutenant	45	8 ^{ème} Lieutenant	29

GNOLLS (15) :

Dés de Vie : 2d8+2

Caractéristiques : FO : 15 (+2) / DEX : 10 / CONS : 13 (+1) / SAG : 11 / INT : 08 (-1) / CHA : 10

Compétences : Détection : +3 / Ecoute : +3

Dons : Attaque en Puissance

Taille : Moyenne.

Alignement : Chaotique Mauvais

Initiative : 0

Vitesse : 7.5 mètres (du à l'armure)

Classe d'Armure : 17 (Naturel : +1, Armure d'écailles : +4, Grand bouclier : +2)

Attaques : Hache de guerre : +3 mêlée / Distance :
Arc court : +1

Dégâts : 1d8+2 / 1d6

Attaques Spéciales : Rien

Capacités Spéciales : Vision Nocturne 30 mètres

Sauvegarde : Vigueur : +4 / Réflexes : 0 / Volonté : 0

Facteur de Puissance : 1

Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : rien.

Possessions : 3 PO / 1 collier tribal (valeur 5PO).

Points de vie : 14



GOBELINS (60) :

Dés de Vie : 1d8

Caractéristiques : FO : 08 (-1) / DEX : 13 (+1) / CONS : 11 / SAG : 11 / INT : 10 / CHA : 08 (-1)

Compétences : Détection : +3 / Ecoute : +3 / Discrétion : +4 / Se cacher : +6

Dons : Vigilance

Taille : Petite.

Alignement : Chaotique Mauvais

Initiative : +1 (Dext +1)

Vitesse : 7.5 mètres

Classe d'Armure : 15 (Dext : +1, Cuir Clouté : +3, Taille : +1)

Attaques : Etoile du matin : +1 mêlée / Distance : Javeline : +3
Dégâts : 1d8-1 / 1d6-1
Attaques Spéciales : Rien
Capacités Spéciales : Vision Nocturne 30 mètres
Sauvegarde : Vigueur : +2 / Réflexes : +1 / Volonté : 0
Facteur de Puissance : 1/4
Résistance à la Magie : Non
Possessions Magiques : rien.
Possessions : 3 PO / 1 collier tribal (valeur 5PO).
Points de vie : 4

HARPIE :

Dés de vie : 7d8 (31 pv)
Initiative : +2
Vitesse de déplacement : 6 m (4 cases), vol 24 m (moyenne)
Classe d'armure : 13 (+2 Dex, +1 naturelle), contact 12, pris au dépourvu 11
Attaque de base/lutte : +7/+7
Attaque : gourdin (+7 corps à corps, 1d6)
Attaque à outrance : gourdin (+7/+2 corps à corps, 1d6), 2 griffes (+2 corps à corps, 1d3)
Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
Attaques spéciales : chant captivant
Particularités : vision dans le noir (18 m)
Jets de sauvegarde : Réf +7, Vig +2, Vol +6
Caractéristiques : For 10, Dex 15, Con 10, Int 7, Sag 10, Cha 17
Compétences : Bluff +11, Détection +3, Intimidation +7, Perception auditive +7, Représentation (déclamation) +5
Dons : Attaque en vol, Esquive, Persuasion
Facteur de puissance : 4
Trésor : normal
Alignement : généralement chaotique mauvais



Elle aime envoûter les voyageurs à l'aide de son chant, avant de leur faire subir des tourments indicibles. Elle ne se décide à tuer et à dévorer ses « jouets » que quand ils ne lui procurent plus le moindre amusement.

Combat : Quand une harpie doit combattre, elle préfère le faire à l'aide d'une arme, en se servant de son don Attaque en vol.

Chant captivant (Sur). L'attaque la plus insidieuse de la harpie est son chant. Quand elle y fait appel, toutes les créatures distantes de 90 mètres ou moins (autres que des harpies) doivent réussir un jet de Volonté (DD 16) pour ne pas être captivées. C'est un effet de son et mental, de type charme. Quiconque réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affecté par cette harpie pendant une journée entière. Le DD de sauvegarde est lié au Charisme.

Les victimes captivées avancent en droite ligne vers la harpie. Si leur chemin les oblige à franchir un obstacle dangereux (marcher dans les flammes, tomber d'une falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Les créatures captivées ne peuvent rien faire d'autre que se défendre (elles sont donc incapables de combattre ou de s'enfuir, mais ne subissent pas de malus à la CA si on les attaque). Dès qu'elles arrivent à 1,50 mètre de la harpie, elles s'immobilisent et ne se défendent pas contre ses attaques. L'effet dure tant que la harpie chante, puis un round après cela. Un barde utilisant son pouvoir de contre-chant permet aux créatures envoûtées de jouer un nouveau jet de sauvegarde. Compétence. Une harpie bénéficie d'un bonus racial de +4 sur les tests de Bluff et de Perception auditive.

TENDRICULOS :

Dés de Vie : 8d8 + 30

Caractéristiques : FO : 28 (+9) / DEX : 09 (-1) / CONS : 21 (+5) / SAG : 08 (-1) / INT : 03 (-4) / CHA : 03 (-4)

Taille : Très Grande.

Alignement : Neutre

Initiative : -1 (Dext : -1)

Vitesse : 7.5 mètres

Classe d'Armure : 16 (Dext : -1, Naturel : +9, Taille : -2)

Attaques : Mêlée 3 attaques : Morsure : +13 et Tendril (2) : +8

Dégâts : Morsure : 2d8+9 / Tendrils : 1d6+4

Attaques Spéciales : Science de l'enlacement / Ingurgiter la cible / Paralysie.

Capacités Spéciales : Plante / Régénération : 8

Sauvegarde : Vigueur : +12 / Réflexes : +2 / Volonté : +2

Facteur de Puissance : 5

Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : 1 dague de Feu (Sur commande et en cas de coup au but, la dague libère une flamme qui inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires. Mot de commande : Ashrak) / 1 Chemise de Maille +1 / 3 Parchemins d'Identification.

Possessions : 30 PO / 1 Anneau en or (valeur = 80 PO).

Points de vie : 83

Le Tendriculos est une plante qui a été pervertie par de la magie folle ou un dérèglement de la nature. Elle apparaît comme un grand amas de plantes diverses et variées qui forme une sorte de tronc compact où une énorme bouche pleine de crocs faits de bois et d'épines s'ouvre à son extrémité. Le reste du corps s'articule grâce à un enchevêtrement de lianes et de branches et grâce à deux grands bras de bois.

Le Tendriculos est reconnu pour sa formidable capacité à pousser et à repousser en quelques minutes là où les lianes et les branches furent coupées. Il peut faire ceci grâce à sa consommation massive de viande...

Science de l'enlacement : Pour utiliser cette aptitude, le Tendriculos doit réussir un jet d'attaque avec sa mâchoire. S'il réussit à faire un test opposé de force dans la même action, alors la cible est immobilisée. Le Tendriculos peut alors directement tenter d'avalier sa cible. Il peut faire la même manœuvre avec ses Tentils (ses tentacules en somme), mais doit amener sa cible à sa bouche, ce qui lui prend une action partielle. Ceci dit, la cible sous l'emprise des Tentils prend automatiquement les dégâts de morsure si elle est amenée devant la gueule du monstre.

Avaler la Cible / Paralysie : Le Tendriculos peut tenter d'avalier une cible immobilisée de taille plus petite que lui (Grande / Moyenne / Petite / Très petite) s'il réussit une manœuvre d'immobilisation. Une fois à l'intérieur du corps, l'opposant doit réussir un jet en Vigueur (DD 19) ou être paralysé pour 3d6 rounds par les sucs digestifs de l'estomac qui infligent 2d6 points de dégâts de type acide par round. Un nouveau jet est demandé à chaque nouveau round passé à l'intérieur du ventre. Une créature avalée qui a réussi son jet en Vigueur peut escalader la paroi du ventre en réussissant une manœuvre d'immobilisation pour s'échapper. S'il rate sa tentative, alors un nouveau jet en vigueur est nécessaire pour éviter d'être immobilisé. La créature peut également se frayer un passage à l'aide d'une petite arme (style dague), d'un crochet ou d'un grappin qui inflige alors 25 points de dégâts en cas de succès (CA 15). Une fois que la créature s'est extraite du ventre par l'ouverture, les pouvoirs régénérant de la bête referment automatiquement la blessure dans le round, obligeant ainsi un éventuel prisonnier à refaire une même tentative.

La capacité du ventre de la bête est de : 2 Grandes Tailles, ou 4 Moyennes, ou 8 Petites ou encore 16 Très petites créatures.

Plante : Une plante est immunisée aux effets de contrôle d'esprits (type charme), aux effets du poison, de sommeil, de paralysie, d'immobilisation et de polymorphe. Elle est également immunisée aux coups critiques.

Régénération : Un Tendriculos qui perd des morceaux de sa masse peut les faire repousser en 1d6 minutes. Pour le détruire, un coup de grâce est nécessaire sinon, il se régénère à un taux de 8 points de vie par round.

WORGS :

Créature magique de taille M

Dés de vie : 4d10+8 (30 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 15 m (10 cases)

Classe d'armure : 14 (+2 Dex, +2 naturelle),
contact 12, pris au dépourvu 12

Attaque de base/lutte : +4/+7

Attaque : morsure (+7 corps à corps, 1d6+4)

Attaque à outrance : morsure (+7 corps à corps,
1d6+4)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Attaques spéciales : croc-en-jambe

Particularités : odorat, vision dans le noir
(18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +6, Vol +3

Caractéristiques : For 17, Dex 15, Con 15, Int 6, Sag 14, Cha 10

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +4, Perception auditive +6, Survie +2*

Dons : Pistage, Vigilance

Environnement : plaines tempérées

Organisation sociale : solitaire, couple ou meute (6–11)

Facteur de puissance : 2

Trésor : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets

Alignement : généralement neutre mauvais

Évolution possible : 5–6 DV (taille M), 7–12 DV (taille G)

Ajustement de niveau : +1 (compagnon d'armes)



Un worg typique a une fourrure noire ou grise. Il fait généralement 1,50 mètre de long, pour 90 centimètres au garrot. Il pèse 150 kilos.

Plus intelligents que leurs cousins, les worgs parlent leur propre langue. Quelques-uns parlent aussi le commun et le gobelin.

Combat : Un worg solitaire chasse presque exclusivement les proies plus petites que lui, tandis que les couples attaquent des créatures plus imposantes. Dans les deux cas, les worgs frappent le plus rapidement possible et se replient aussitôt, renouvelant la manœuvre jusqu'à épuisement de leur victime. Une meute s'en prend généralement aux proies importantes. Chaque worg attaque à tour de rôle, fatiguant l'adversaire jusqu'à l'assaut final. Si les worgs sont impatients ou beaucoup plus nombreux que leurs ennemis, il leur arrive de se jeter sur eux en masse pour en finir au plus vite.

Croc-en-jambe (Ext). Un worg parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +3 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part ; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au worg.

Compétences. Le worg bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion, ainsi que d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

LA GUILDE DE LA SOMBRE DAGUE

RABASS : Rôdeur 3 / Ensorceleur 3

Race : Elfe Noir

Caractéristiques : FO : 14 (+2) / DEX : 17 (+3) / CONS : 12 (+1) / SAG : 10 / INT : 11 / CHA : 15 (+2)

Compétences : Concentration : +6 / Connaissance de la magie : +3 / Détection : +3 / Discrétion : +8 / Escalade : +6 / Ecoute : +7 / Fouiller : +9 / Se cacher : +8 / Saut : +7 / Science de la Nature : +3

Dons de Classe : Pistage / Ennemi Favori (Elfes) / Invocation de Familier (Firni, le rat = +2 en Jet de Vigueur)

Dons : Esquive (voir Manuel des PJ) / Science de l'initiative (+4 en Init)

Taille : Taille Moyenne

Alignement : Neutre Mauvais

Initiative : +7 (Dext +3 ; Science de l'initiative +4)

Vitesse : 10 mètres

Classe d'Armure : 17 (Dext +3, Cuir magique +3, Anneau de protection +1)

Attaques : 2 attaques au corps à corps (ambidextre + combat à deux armes du Rôdeur) : Epée longue de Maître : +5 en mêlée / Dague Sombre : +5 en mêlée ou Attaque à distance : Arbalète légère + 7.

Dégâts : 1d8 + 2 et 1d4 / 1d8

Attaques Spéciales : Si critique avec Dague Sombre (19 ou 20) alors perte de force momentanée (1d4 jours) de 1d4 points. (récupérables par un sort de type Restauration)

Capacités Spéciales : 1 fois par jour : Lueur Féérique, Lumières Dansantes et Ténèbres / Vision dans le noir sur 40 mètres / +2 Aux jets de Volonté.

Sauvegarde : Vigueur : +7 / Réflexes : +5 / Volonté : +6

Facteur de Puissance : 8

Résistance à la Magie : 17 (11 + niveau)

Possessions Magiques : 2 potions de Soins Modérés (2d8+3)/ 1 anneau de protection +1 / 1 cuir Magique +1 / Epée longue de Maître +1 au toucher / Dague Sombre (+1 au toucher et si critique, dégâts de Force 1d4) / 1 Parchemin d'Image Miroir de niveau 4/ 1 anneau de Vol.

Possessions : 36 PO / 29PA / 1 anneau serti d'une gemme (estimation 100 po)

Points de vie : 39

Sorts : Voici la liste des sorts de Rabass, nous avons mis par défaut les sorts qu'il a mémorisés mais vous pouvez les changer à votre guise en fonction des sorts qu'il connaît :

SORTS PAR JOUR		SORTS CONNUS	
NIVEAU 0	NIVEAU 1	NIVEAU 0	NIVEAU 1
6 sorts par jour	5 sorts par jour	Détection de la magie	Orbe acide mineur*
2 Hébètement	3 Orbe	Hébètement	Lueur Féérique
1 Regard déstabilisant	2 Lueur	Regard déstabilisant*	
2 Son imaginaire		Rayon de givre	
1 Détection de la magie		Son imaginaire	

Note au MD : Les sorts* hors du manuel des PJ sont décrits ci-après.

Orbe acide mineur

Évocation [acide]

Source : Par l'encre et le sang

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)



Cibles : un maximum de cinq créatures et/ou objets, aucun d'entre eux ne pouvant se trouver à plus de 4,5 mètres de distance d'un autre.

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2

Résistance à la magie : oui

Un orbe d'acide mesurant approximativement 5 centimètres de diamètre jaillit de la paume du mage et se dirige vers ses cibles, infligeant 1d8 points de dégâts de type acide.

Le personnage doit réussir un jet d'attaque à distance pour toucher sa cible. S'il rate, il n'y a aucune aspersion. Tous les deux niveaux d'expérience après le 1er, le mage gagne un orbe supplémentaire qui se lance simultanément. Au 3e niveau, il en jette deux, puis trois au 5e niveau, quatre au 7e, et enfin cinq, le maximum, à partir du 9^e niveau.

Si le personnage lance plusieurs orbes, il peut viser la même créature ou les répartir sur plusieurs cibles. Chacun des orbes ne peut atteindre qu'une seule créature. Les cibles doivent être désignées avant le jet de résistance à la magie ou la détermination des dégâts.

Regard déstabilisant

Illusion (fantasme)

Source : Les chapitres interdits

Niveau : Chasseur de mortels 1, Démonologue 1, Ens/Mag 0,

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature humanoïde

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le visage du lanceur de sorts ressemble à l'un des amants défunts de l'adversaire ou l'un de ses pires ennemis. Le sujet subit un malus de moral de -1 aux jets d'attaque pendant toute la durée du sort.

FONAR: Prêtre de Mask 3 / Roublard 2

Race : Humain

Caractéristiques : FO : 14 (+2) / DEX : 16 (+3) / CONS : 15 (+2) / SAG : 14 (+2) / INT : 12 (+1) / CHA : 09 (-1)

Compétences : Bluff : +3 / Concentration : +5 / Connaissance des sorts : +5 / Détection : +6 / Discrétion : +10 / Diplomatie : +6 / Ecoute : +5 / Intimidation : +3 / Lecture sur les lèvres : +3 / Se cacher : +7

Dons de Classe : Attaque Sournoise +1d6 / Esquive Totale / Repousser les Morts-vivants / Combat en Aveugle (dons de Domaines)

Dons : Talent (+2 en Discrétion) / Esquive / Attaques Réflexes

Taille : Taille Moyenne

Alignement : Neutre Mauvais

Initiative : +3 (Dext +3)

Vitesse : 10 mètres

Classe d'Armure : 16 (Dext +3, Cuir +2, Rondache +1)

Attaques : Mêlée = Épée Longue Chaotique : +6 ou +8 contre les Loyaux / Distance = Arbalète légère : +6

Dégâts : 1d8 + 2 ou 2d8 + 2 contre les Loyaux / 1d8

Attaques Spéciales : Contre les loyaux.

Capacités Spéciales : Rien

Sauvegarde : Vigueur : +6 / Réflexes : +8 / Volonté : +6

Facteur de Puissance : 5



Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : 2 potions de Vision (donne un bonus de +10 en fouille et détection pendant 1 heure) / 1 potion d'Héroïsme (+2 au toucher, aux dégâts et jets de sauvegarde pendant 1 heure) / Epée longue du Chaos +2 au toucher contre les Loyaux / 1 Cape de Résistance +1

Possessions : 28 PO / 1 collier en argent (valeur 25PO) / 1 broche en Electrum (Valeur 60 PO)

Points de vie : 31

Domaines : Ténèbres (Combat en aveugle en bonus) / Duperie

Sorts de Domaines :

Domaines	Niveau 1	Niveau 2
Duperie	Changement d'Apparence	Invisibilité
Ténèbres	Vision dans le noir	Sombre trait

Sorts Mémoires : Foran peut lancer 4 sorts de niveau 0, 3 sorts de Niveau 1 + 1domaine et 1 sort du niveau 2 + 1 domaine.

Voici une liste par défaut des sorts mémorisés. Etant donné qu'il prie un dieu mauvais (Mask), vous pouvez donc remplacer n'importe lequel de ses sorts par Blessures Légères (niveau 1) ou Modérées (Niveau 2) :

Sorts	Sorts Mémoires	Sorts de Domaine
Niveau 0	2 Assistance Divine	
	2 Résistance	
Niveau 1	1 Anathème	Vision Dans le Noir
	1 Soins des Blessures Légères	
	1 Bénédiction	
Niveau 2	1 Silence	Sombre Trait

Sombre trait

Evocation [obscurité, Mal]

Source : Les chapitres interdits

Niveau : Ens/Mag 2, Obscurité 2, Prê 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel

Résistance à la magie : oui

Le lanceur de sorts effectue une attaque de contact à distance contre un ennemi, en projetant une flèche de froides ténèbres de sa main gauche. Le trait inflige 1d8 points de dégâts pour chaque tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (maximum 5d8). La moitié relève de dégâts du froid, le reste n'est d'aucun type particulier. Lorsqu'il est atteint, l'ennemi doit également réussir un jet de Vigueur sous peine de se retrouver étourdi pendant 1 round, dominé par le Mal contenu dans le sombre trait.

GORAN :

Classe : Roublard 5

Race : Humain

Caractéristiques : FO : 12 (+1) / DEX : 16 (+2) / CONS : 13 (+1) / SAG : 10 / INT : 09 (-1) / CHA : 13 (+1)

Compétences : Acrobatie : +5 / Bluff : +8 / Crochetage : +9 / Détection : +10 / Désamorçage : +5 / Discrétion : +9 / Diplomatie : +6 / Ecoute : +5 / Escalade : +7 / Estimation : +6 / Intimidation : +2 / Lecture sur les lèvres : +3 / Se cacher : +7 / Vol à la tire : +7 / Utilisation OM : +5

Dons de Classe : Attaque Sournoise +3d6 / Esquive Totale / Esquive Instinctive (Conservation du bonus de Dextérité à la CA si surpris).

Dons : Science de l'initiative / Vigilance / Robustesse.

Taille : Taille Moyenne

Alignement : Chaotique Mauvais

Initiative : +6 (Dext +2 ; Science de l'initiative +4)

Vitesse : 10 mètres

Classe d'Armure : 16 (Dext +2, Cuir +2, Braclet d'armure +2)

Attaques : Epée Longue : +4 / 3 Dagues de jets +1 : +6

Dégâts : 1d8 + 1 / 1d4

Attaques Spéciales : Rien

Capacités Spéciales : Possède des Gants d'Attrape projectiles qui permettent d'avoir le don Parade de Projectile mais au lieu de les parer, Goran les attrape. Utilisable uniquement si une main est libre.

Sauvegarde : Vigueur : +1 / Réflexes : +6 / Volonté : +1

Facteur de Puissance : 5

Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : Gants d'Attrape Projectile (valeur : 4000 Po) / Braclet d'Armure +2 / 2 potions de soins des blessures légères (1d8 +1) / 3 dagues de maître (+1 au toucher).

Possessions : 45 PO / 1 collier tribal (valeur 35PO).

Points de vie : 35



HILB, TAJOS, RIAN et BAKA :

Classe : Roublard 2

Race : Humain

Caractéristiques : FO : 12 (+1) / DEX : 15 (+2) / CONS : 13 (+1) / SAG : 10 / INT : 10 / CHA : 08 (-1)

Compétences : Acrobatie : +7 / Crochetage : +9 / Détection : +5 / Discrétion : +7 / Désamorçage : +6 / Ecoute : +5 / Estimation : +7 / Se cacher : +7 / Vol à la tire : +7 / Utilisation OM : +4

Dons de Classe : Attaque Sournoise +1d6 / Esquive Totale.

Dons : Science de l'initiative / Robustesse.

Taille : Taille Moyenne.

Alignement : Neutre Mauvais

Initiative : +6 (Dext +2 ; Science de l'initiative +4)

Vitesse : 10 mètres

Classe d'Armure : 15 (Dext +2, Cuir de maître +3)

Attaques : Rapière de maître : +2 en mêlée / Arc Court : +3 attaque à distance.

Dégâts : 1d6 + 1 / 1d6

Attaques Spéciales : Rien

Capacités Spéciales : Rien.

Sauvegarde : Vigueur : +1 / Réflexes : +5 / Volonté : 0

Facteur de Puissance : 2 si séparé, les 4 ensemble : FP = 5

Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : 1 potion de soins légers (Chacun – 1d8+1) / 1 potion de pattes d'araignée (chacun).

Possessions : 12 PO chacun

Points de vie : 13

FERNAN et GALAD :

Classe : Roublard 1

Race : Humain

Caractéristiques : FO : 10 / DEX : 14 (+2) / CONS : 13 (+1) / SAG : 09 (-1) / INT : 10 / CHA : 10

Compétences : Crochetage : +5 / Détection : +3 / Discrétion : +6 / Désamorçage : +6 / Ecoute : +5 /

Estimation : +2 / Se cacher : +6 / Vol à la tire : +3 / Utilisation OM : +1

Dons de Classe : Attaque Sournoise +1d6.

Dons : Vigilance.

Taille : Taille Moyenne.

Alignement : Loyal Mauvais

Initiative : +2 (Dext +2)

Vitesse : 10 mètres

Classe d'Armure : 12 (Dext +2, vêtements : 0)

Attaques : Dague : 0 en mêlée / Dague : +2 attaque à distance.

Dégâts : 1d4 / 1d4

Attaques Spéciales : Rien

Capacités Spéciales : Rien.

Sauvegarde : Vigueur : +1 / Réflexes : +4 / Volonté : 0

Facteur de Puissance : 1

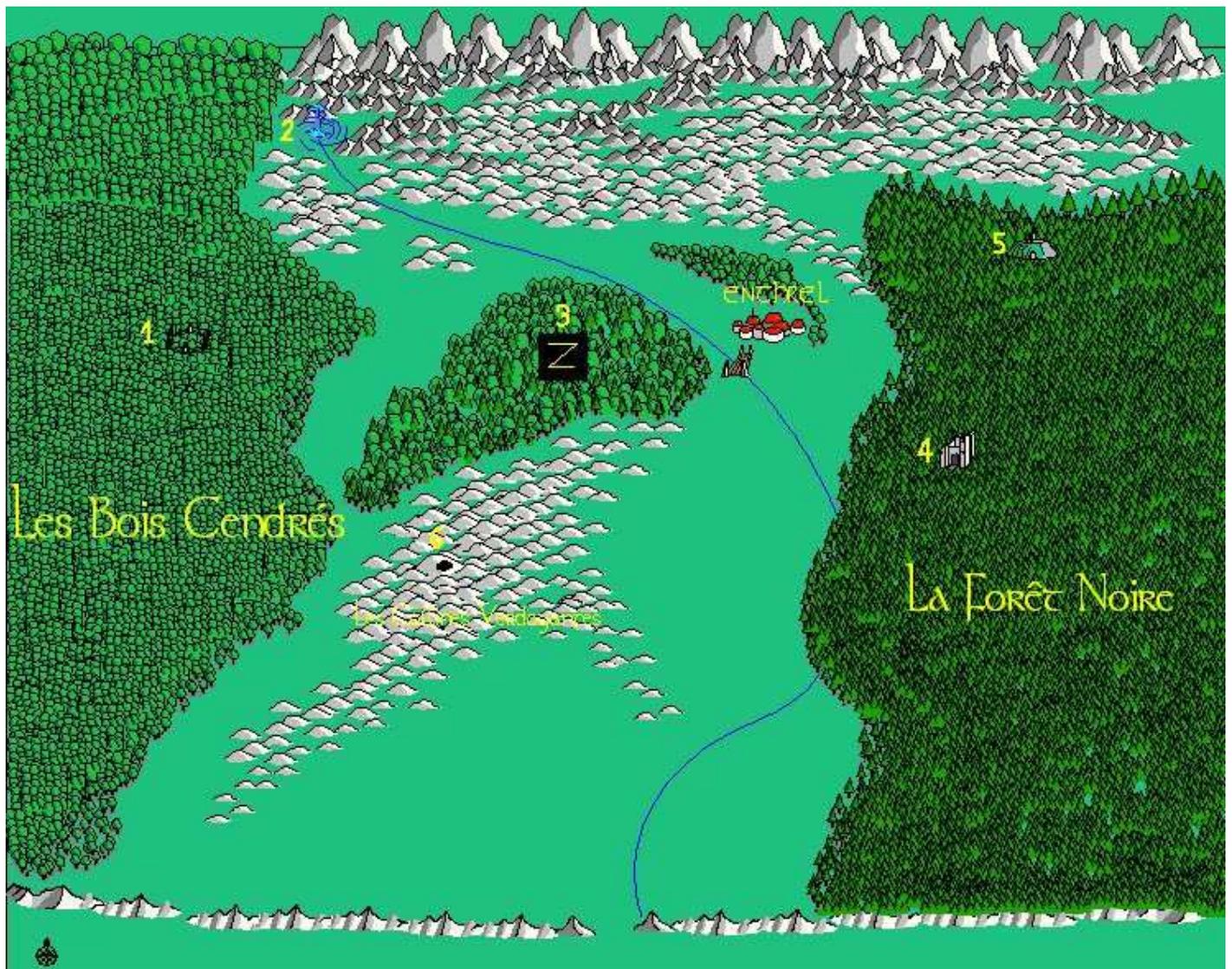
Résistance à la Magie : Non

Possessions Magiques : 1 potion de pattes d'araignée (chacun).

Possessions : 5 PO chacun

Points de vie : 5

ANNEXE 2 : Cartes et habitants



- | | |
|--|--|
| 1 : La Clairière du Cercle des Pierres | 4 : La Tour Noire |
| 2 : La Cascade et la grotte de Zhenfir | 5 : La Tombe d'Ylianna |
| 3 : Le Repaire de la guilde de la Sombre Dague | 6 : Le Repaire du clan des Crocs Sanglants |

LE VILLAGE :

Enthrel est un village sans histoire à la limite des Pics du Tonnerre et des Marches Gobelines. Il est composé de 200 âmes éparpillées le long de la rivière jusqu'au Petit Bois. Toutes les habitations sont construites avec de gros rondins et comportent un toit très long (qui permet à la neige de glisser et de se répartir). Seul la Taverne du Bois Cendré a une base de pierre grise. Chaque maison comporte son propre petit lopin de terre où diverses cultures sont semées et récoltées (la plupart l'utilisent pour faire pousser des navets et des betteraves). Tout le long de la Rivière, avant et après le pont, s'étendent de petites fermes avec leurs cultures.

A l'entrée du village, une grande bâtisse attire tout de suite l'œil. Beaucoup plus grande et plus haute que toutes les maisons, ce bâtiment sert de grange communale et se situe à proximité d'habitations.

Le cœur du village est la Place Centrale où a lieu le marché tous les trois jours. On trouve également la Maison du Chef du Village, le petit temple de Mailikki et la Taverne du Bois Cendré. Plus au nord, on trouve un moulin à vent.

A proximité du Petit Bois, une grande bâtisse de plain-pied s'étend en longueur sur une centaine de mètres. C'est la demeure communale des bûcherons où toute l'activité du bois y est regroupée.

LES HABITANTS :

Moitié paysans et moitié bûcherons, les habitants d'Enthrel ne sont pas connus pour leur sympathie. A très forte dominance humaine, ils ne sont que très peu ouverts à d'autres cultures ou à d'autres races. Assez froids, distants et peu causants, on peut néanmoins gagner leur amitié en montrant beaucoup lorsque l'on vient de l'extérieur. Mais une fois acquise, elle l'est pour la vie.

Depuis les derniers événements, les Enthrelliens sont encore plus méfiants qu'à l'accoutumée. Peu parleront avec les PJ, par peur d'avoir des ennuis comme le pauvre Sage du village et par peur d'avoir des remontrances publiques du fait de pactiser avec l'ennemi.

Voici une succincte description des gens importants :

Laël Vignoc : C'est le chef du village, personnage central de la vie de la communauté. C'est un humain d'une trentaine d'année. Grand et fort, il utilise souvent ses avantages naturels pour s'imposer. Souvent taciturne et têtue, il ne verra pas d'un bon œil l'arrivée de nouveaux étrangers dans ses terres surtout s'ils apportent encore un peu plus de mauvaises nouvelles ou de mauvais actes.

Bièvre Hargost : Bièvre est le prêtre de Mailikki depuis plus de trente années. Il est plutôt accueillant envers les protecteurs de la Nature et déteste ceux qui la détruisent. Âgé, il est néanmoins le descendant direct du prêtre qui a participé au bannissement de Zhenfir.

Conscient qu'il se passe quelque chose, il épaulera les PJ comme il le peut (soins, réponses aux questions, etc...) C'est lui qui connaît l'emplacement exact de la Tour Noire et il renseignera les PJ sur ce qu'il sent comme changement dans la Nature sans pour autant connaître la source réelle du mal.

Tiber Lengloud : C'est le propriétaire de la taverne. Homme influent par sa position, il était très ami avec le Sage et ne pardonne pas le geste meurtrier (selon lui) des aventuriers de Myrmeen. Il sera très désagréable envers les PJ et ira même jusqu'à hausser les prix rien que pour eux. Il ne donnera aucune indication sur ce qu'il s'est passé, même si on le paye. D'aspect, il ressemble à un lutteur : petit mais costaud !

Olian « Le Tendre » : Jeune fils du rôdeur (une vingtaine d'années), on le surnomme le Tendre car il accepte sans rechigner toutes les mauvaises besognes. Doté d'une gentillesse extrême, sincère et jamais méchant, les gens du village l'apprécient pour le travail qu'il effectue. Redoutable traqueur, les PJ auront besoin de ses services en tant que guide dans leur divers déplacements. Il se confiera assez facilement et il révélera au joueur qui discute avec lui la disparition tragique de son père (il se gardera quand même de parler de l'épée sauf après le vol de Cœur du Monde où il révélera alors l'existence de l'épée de son père.)

Poryn Griost : Malgré son apparence de jeune homme (25 ans) avec de faux airs de séducteur, il est excessivement mature. Elevé par sa mère au milieu de 3 sœurs, il a dû assumer le rôle de père de famille aussi bien moralement que financièrement dès sa naissance. Doté d'un mental de fer, il résistera à l'appel de la pierre mais finira par en perdre la raison. Il confiera sa pierre aux aventuriers après ce qu'il qualifiera d'épreuve ultime de sa vie. Poryn est le maître-forgeron du village.

Raden : C'est l'homme le plus riche du village. Il détient toute la chaîne de production du bois et commande une vingtaine d'hommes. Son travail lui prend trop de temps pour qu'il s'intéresse aux problèmes du village. Néanmoins, Etoile, qu'il a récemment achetée, va commencer à le pervertir jusqu'à ce qu'il se sacrifie.

Le Conseil du village est donc composé de :

Chef du village : Laël

Classe : Commun (Commoner, Cf. GDM) / **Niveau :** 5 / FO: 14, CONS: 13, DEX: 12, INT: 10, SAG: 09, CHA : 12 / **Dons :** Attaque en puissance / **Compétences :** Artisanat (Cordonnier) : +3, Détection : +3, Ecoute : +3, Profession (Berger) : +3 / **Init. :** +1, **Vitesse :** 20, **CA :** 12, **Attaques :** Demi-pic : +3, **Dégâts :** 1d6+2, **Vigreur :** +2, **Réflexes :** +2, **Volonté :** +1, **FP :** 3, **Alignement :** NB, **PV :** 26

Prêtre : Bièvre

Classe : Prêtre de Mailikki / **Niveau :** 4 / FO: 12, CONS: 09, DEX: 12, INT: 10, SAG: 12, CHA: 10 / **Dons :** Repousser MV & Plantes, Efficacité des sorts accrue / **Compétences :** Artisanat (Fabrication de chandelles): +2, Concentration: +4, Connaissance de la Religion: +3, Détection: +4, Ecoute: +4, Diplomatie: +2, Premiers secours: +4, / **Init.:** +1 / **Vitesse:** 20, **CA:** 14 / **Attaques:** Cimenterre: +4 / **Dégâts:** 1d8+1 / **Vigreur:** +3, **Réflexes:** +2, **Volonté:** +5 / **FP:** 4 / **Alignement:** NB / **PV:** 21

Domaines de Prêtre : Bien & Plante

Rôdeur : Olian

Classe : Rôdeur / **Niveau :** 3 / FO : 14, CONS : 13, DEX : 15, INT : 11, SAG : 10, CHA : 13 / **Dons :** Pistage, Ennemis jurés (Goblinoïdes), Esquive / **Compétences :** Connaissance du climat : +2, Détection : +6, Discrétion : +5, Ecoute : +6, Empathie animale : +3, Diplomatie : +2, Premiers secours : +3, Sens de l'orientation : +3, Science de la Nature : +5 / **Init. :** +2, **Vitesse :** 20 / **CA :** 14 (Cuir, dext) / **Attaques :** épée longue : +3 & dague : +3, Arc court : +5 / **Dégâts :** 1d8+2 et 1d4+2 ou 1d6 / **Vigreur :** +4, **Réflexes :** +3, **Volonté :** +1 / **FP :** 3 / **Alignement :** CB, **PV :** 29

Forgeron : Poryn

Classe : Expert (voir GDM) / **Niveau :** 4 / FO : 15, CONS : 12, DEX : 14, INT : 10, SAG : 10, CHA : 15 / **Dons :** Volonté de Fer / **Compétences :** Artisanat (Ferrage des chevaux) : +6, Artisanat (fabrication d'arcs et de flèches) : +5, Détection : +4, Ecoute : +3, Estimation : +3, Diplomatie : +3, Premiers secours : +2, Saut : +5 / **Init. :** +2, **Vitesse :** 20 / **CA :** 14 (Cuir, dext) / **Attaques :** Marteau de forge : +5 / **Dégâts :** 1d6+2 / **Vigreur :** +2, **Réflexes :** +3, **Volonté :** +6 / **FP :** 3 / **Alignement :** NB, **PV :** 34

Sage : N'a plus ! Pour le moment, il ne sera pas remplacé tant que Myrmeen n'accueille pas de candidatures qui lui plaisent. Au village, personne ne semble être intéressé par ce poste tant il souffre d'une mauvaise image pour l'instant.

AIDE DE JEU : Les inscriptions murales

Cette chose dévore toutes choses
Oiseaux bêtes arbres fleurs
Elle ronge le fer mord l'acier
Réduit les dures pierres en poudre
Met a mort les rois détruit les villes
Et rabat les hautes montagnes
Qui suis je ?

LA NATURE

Le 1er du mois de Ches en l'année de la Magie Sauvage

Au bout de quelques années de recherches intenses, j'ai réussi à identifier les vingt-quatre inscriptions qui ornent les murs de la cave qui réside dans la Forêt, non sans crainte de l'utilité de ma découverte pour l'avenir de notre communauté.

Cette note est une copie de mes commentaires dans mon recueil. Je garde l'espoir d'y déchiffrer des indications quant aux changements nombreux et étranges de notre belle région, en espérant de ne réveiller aucun mal. Ma curiosité l'emportant sur mes obligations, je suis très impatient de déchiffrer ces inscriptions et j'espère qu'elles n'ont aucun rapport avec les événements actuels.

Cette note servira de guide à tous, ainsi, d'autres que moi pourront s'en servir. Elle est aujourd'hui envahie de plantes et d'arbustes, et grande à l'image de son occupant.

*ϣ : A ϩ : B ϰ : C Ϭ : D ϭ : E ϧ : F
Ϩ : G ϩ : H Ϫ : I ϫ : J Ϭ : K
ϭ : L Ϯ : M ϯ : N ϰ : O ϱ : P ϲ : S
ϳ : T ϴ : U, V, W ϵ : X ϶ : Y Ϸ : Z*

ሠጢንን ሠጢንን ሠጢንን ሠጢንን ሠጢንን ሠጢንን ሠጢንን ሠጢንን ሠጢንን

ጠላትን ጠላትን ጠላትን ጠላትን ጠላትን ጠላትን ጠላትን ጠላትን

ጠላትን ጠላትን ጠላትን

ANNEXE 3 :

Le Cormyr : La patrie du Dragon pourpre, aussi appelé Royaume Forestier, est un riche royaume.

Capitale : Suzail

Population : 1 360 800 (humains 85%, demi-elfes 10%, elfes 4%)

Gouvernement : monarchie

Religions : Chauntéa, Deneir, Heaum, Lathandre, Liira, Oghma, Malar, Milil, Séluné, Silvanus, Tempus, Tymora, Waukeen

Importations : épices, ivoire, verre

Exportations : armures, bois, charbon, denrées alimentaires, épées, ivoire sculpté, tissu

Alignement : LB, LN, NB.



Le Royaume Forestier. Ses régions sud, est et nord ouest abritent de nombreuses fermes qui alimentent le commerce. La région centrale est toujours boisée; ces forêts soigneusement entretenues par les forces du roi, donnent toujours du bois de bonne qualité et regorgent de gibier (que chacun a le droit de chasser, à condition d'être seul). Le Cormyr occupe également une position stratégique sur les Routes de Commerce venant des cités de la Mer de Lune au Nord Est, des Vaux à l'est, de la Mer Intérieure (sur laquelle il possède deux ports importants Suzail et Marsembré), ainsi que des terres de l'ouest et sud - particulièrement les riches cités état et les royaumes de la Côte des Epées.

Cornes des tempêtes. Ces montagnes inhospitalières, massives et déchiquetées, forment un grand mur traversé uniquement par les Cols de Haute-Corne et des gnolls qui sont protégés par Château Haute-Corne et Château-Roc. Les Cornes des tempêtes protègent le Cormyr d'attaques ennemies, mais elles limitent également son expansion vers le nord et l'ouest. Bien que des tribus humanoïdes vivent dans ces montagnes, leur puissance est depuis longtemps éteinte. Elles ne représentent un danger que lorsqu'un chaman ou un barbare charismatique parvient à les unifier pour conduire des pillages. Certaines de ces

tribus apprennent à conduire leurs commerces de façon pacifique, échangeant du fer et des fourrures contre de la nourriture et de l'or.

Forêt de Hullack. Autrefois partie intégrante de la forêt de Cormanthor, la Forêt de Hullack délimitait il y a encore quelques années la frontière orientale du Cormyr. Pendant le règne prospère d'Azoun IV, les Cormyriens colonisèrent abondamment les abords de la forêt et la firent considérablement reculer en abattant ses arbres. La Forêt de Hullack est la forêt vierge la plus importante de tout le Cormyr, abritant de sombres vallées et des vaux cachés qui n'ont reçu aucune visite depuis des décennies. Des créatures fantomatiques et des monstres étranges émaillent le folklore local, et les orques et les gobelins sont des visiteurs réguliers qui descendent des Pics du tonnerre.

Forêt royale. C'est la partie la plus à l'ouest de Cormanthor, une forêt depuis longtemps abandonnée par les elfes au profit des hommes. La faune et la flore y sont riches, la canopée haute et les broussailles peu nombreuses. La Forêt royale est l'entière propriété de la couronne et était autrefois un lieu particulièrement prisé pour se promener à cheval. Elle est aujourd'hui habitée par les orques qui ont été chassés d'Arabel. La Forêt royale ne contient aucune ruine connue et il semble qu'aucune créature malfaisante n'y habitait jusqu'à ce que les orques viennent s'y installer.

Grand marais. Cette région marécageuse délimite la frontière entre le Cormyr et la Sembie car aucun des deux pays ne désire la revendiquer, l'ignorant totalement à l'exception des fois où les monstres qui y résident pénètrent sur leurs territoires. Des gnolls, des hobgobelins, des hommes-lézards et des trolls vivent dans le marais. Il abriterait également quelques petits dragons noirs, un ou deux tyrannœils ayant perdu la raison, des feux follets et d'autres créatures étranges.

Lac wiverne. Ce lac en forme d'étoile, aux eaux propres et claires, produit chaque année de grandes quantités de poissons, de crabes et d'anguilles. Chaque matin, ses eaux sont couvertes d'un épais brouillard et les pêcheurs qui se lèvent très tôt pour aller y pêcher ont été surnommés les pêcheurs des brumes. Relié à la Mare aux dragons par le fleuve Wiverne, le Lac wiverne offre un accès à la Mer des étoiles déchues.

Marécage de la cuve.

Frère des Marécages reculés, le Marécage de la cuve abrite en son cœur une ancienne civilisation similaire. De vieilles histoires prétendent que les deux cités-états se querellèrent et s'attaquèrent, sur les conseils d'une vieille femme qui était peut-être un agent ou l'avatar d'une divinité maléfique, en employant des sortilèges destructeurs. Des groupes d'humains, obéissant aux ordres du seigneur brigand Thaalim Tourflambeau, qui attaquent et pillent les caravanes quittant le Cormyr vivent dans les zones du marécage non infectées par la maladie.

Marécages reculés. Une civilisation perdue avant l'arrivée des elfes repose dans ces marécages hideux. Ses seuls vestiges sont des bâtiments décorés construits dans du verre aussi solide que l'acier. Les individus qui ont aperçu ces édifices vivent rarement très longtemps car les maladies et la peste règnent en maîtres dans les marécages. Les ruines abritent de l'or et d'étranges créatures, attirant les aventuriers en dépit de ces dangers bien réels.

Pics du tonnerre. Ainsi nommés en raison des tempêtes soudaines et dévastatrices qui les frappent tout au long de l'année, ces montagnes sauvages et non civilisées abritent des tribus d'orques et de gobelins qui n'éprouvent aucun amour pour le Cormyr, la Sembie ou les Vaux. En dépit des patrouilles cormyriennes, ces humanoïdes attaquent sans cesse les colonies et on conseille donc aux voyageurs de s'y rendre armés et en toute prudence. Les défilés montagneux sont bloqués par la neige en hiver. La météorologie peu clémente rend les opérations minières difficiles, bien qu'il arrive parfois que des mineurs solitaires reviennent dans la vallée avec des pépites d'argent de la taille d'un poing. Ils sont pourtant nombreux à ne jamais revenir après leur rencontre avec Aurgloroasa l'Ombre sifflante, une dracoliche vivant dans la cité naine abandonnée de Sous-tonnerre.

Rocterres. Large bande de terres désolées et rocheuses située entre les Cornes des tempêtes et l'Anauroch, cette région est habitée par des petits groupes armés de gobelins, de gnolls, d'orques et d'humains maléfiques qui se font appeler collectivement les « pillards frontaliers ». Pendant des décennies, les dirigeants du Cormyr ont offert de généreuses portions de terres aux aventuriers qui désiraient soumettre ces terres afin d'y installer des colonies humaines. De son côté, le Zhentarim tente d'organiser les groupes de gobelins, mais il a obtenu peu de succès dans son recrutement

Le Zhentarim :

Quartier général : Château-Zhentil, Mer de Lune

Membres : Au moins 10 000, principalement situés dans la région de la Mer de Lune.

Hierarchie : Militariste

Dirigeants : Fzoul Chembryl

Religions : Baine, Cyric

Alignements : LM, NM

Discrétion : Faible

Le Zhentarim connu sous le nom du Réseau Noir est une organisation malfaisante dont l'objectif ultime est de dominer les terres s'étendant de la Mer de lune jusqu'à la Côte des épées septentrionale. Initialement, le Zhentarim était une société secrète. Depuis des années les Zhents opèrent ouvertement dans la région de la Mer de lune et tout particulièrement autour de leur plus grande base d'opération, Château-Zhentil. Les populations qui vivent près de la forteresse du Zhentarim ont pris l'habitude de voir passer des caravanes marquées du sinistre symbole de l'organisation. Elles craignent toutefois le jour où elles verront des armées marcher sous la même bannière.

Bien que nombre des membres du Zhentarim ne soient rien d'autre que des marchands opportunistes et sans scrupules, un certain nombre d'entre eux n'hésitent toutefois pas à avoir recours à des pratiques illégales telles que l'attaque de caravanes rivales, l'extorsion de nourriture dans les petits villages ou l'usage de pratiques criminelles plus graves telles que le meurtre et l'incendie volontaire. Le Zhentarim finance des groupes de brigands qui attaquent les caravanes et les villes, il engage aussi des magiciens qui peuvent faire apparaître des monstres qui sont ensuite laissés libres de semer le chaos. Récemment, cette organisation a commencé à envoyer certains de ses membres vétérans dans des nations frontalières telles que les marches d'argent. Une fois sur place, ces agents achètent des terres et deviennent de paisibles fermiers, dans l'attente du jour où le Zhentarim aura besoin d'eux.

Les agents du Zhentarim sont particulièrement bien équipés en objets ordinaires et magiques. Les objets de qualité supérieure sont communs et les agents qui n'utilisent pas la magie disposent généralement d'une ou plusieurs potions en permanence. Les jeteurs de sorts qui sont bien considérés par les autorités du réseau noir se voient immédiatement pourvus d'un parchemin sur lequel se trouvent deux sorts du prochain niveau de sort qu'ils pourront utiliser quand ils gagneront un niveau (la plupart des magiciens les copient généralement aussitôt dans leur livre de sorts).

La peur de cette organisation s'est répandue dans les Contrées du Mitan depuis la Mer de lune jusqu'à la Côte des épées. Tout le monde « connaît » la sombre réputation de cette cabale malfaisante, de ce groupe de meurtriers et d'espions dotés d'innombrables espions, d'informateurs, d'armées et de mages se déplaçant sur des montures volantes. Les gens ne peuvent que craindre les buts ultimes et inavoués de cette sinistre organisation.

Les populations du Bief du Dragon en savent plus sur le véritable Zhentarim. Ils pourront vous apprendre comment il est apparu au grand jour. Ils vous parleront de la manière dont le Zhentarim a pris le contrôle de la Citadelle du Corbeau anciennement contrôlée par les cités de la Mer de lune. Ils vous expliqueront comment cette forteresse est devenue Château-Zhentil. Ils vous conteront les récits de la conquête de Valtesh, Voonlar et Yûlash et comment le Zhentarim a échoué aux portes de Valombre, Valdaguet et Valbrume. Les Zhents disposent d'armées entières cachées dans leur citadelle. Ils contrôlent aussi une terrible forteresse, Sombrefort(ou Darkhold), cachée au cœur des Contrées du Mitan Occidentales. L'or et la sorcellerie des Zhents contrôlent des affaires à l'ouest de l'Anauroch (au moins avant l'arrivée des reflets) jusqu'aux vallées des Pics gris, à l'est jusqu'aux murs de Mulmastre, au nord en passant par la Chevauchée et les Terres gelées jusqu'au Grand glacier et au sud en passant par les Vaux les plus faibles.

Les Zhents sont des soldats (depuis les guerriers vétérans en armure à plaques noires jusqu'aux mercenaires maraudeurs orques) commandés par des magiciens agressifs plus ambitieux que réellement puissants. Ces magiciens sont à leur tour soumis à l'autorité de quelques mages véritablement puissants, commandés par l'habile seigneur Manshoon. Depuis Sombrefort, le Zhentarim est actuellement occupé à s'enrichir et à contrôler les villes, villages et royaumes situés tout au long de la route commerciale qui relie la Mer de lune à la Côte des épées (en particulier la région d'Eauprofonde). Il organise la contrebande d'esclaves, de poisons et d'autres biens illégaux.

Le Zhentarim dispose d'espions en tous lieux. Parmi ces espions on compte un chevalier malfaisant et pervers connu sous le nom du Pereghost (ou Mortfantôme) ainsi que Dame Scyllua Sombrespoir, la charismatique championne de Château-Zhentil (Scyllua administre les défenses et les affaires quotidiennes du château). N'importe qui peut devenir un Zhent. La variété des origines des membres de cette organisation se ressent aussi dans les multiples objectifs de chacun. Certains Zhents cherchent ainsi à accaparer toute la magie qu'ils peuvent trouver (objets, connaissances, lieux, etc.) alors que d'autres ne cherchent qu'à prendre le contrôle de toutes les villes situées entre Shou Lung et Eternelle Rencontre.

Nul ne sait quelle est la part de vérité dans tout ce que vous venez de découvrir, quelle est la part de supercherie et quelle est la part d'exagération. Le Zhentarim reste un sujet de conversation essentiel dans toutes les Contrées du Mitan. Un sujet de conversation que l'on n'aborde qu'à voix basse, bien évidemment.

Bref historique :

Le réseau noir fut créé par l'archimage Manshoon, qui gravit les échelons de la hiérarchie de Château-Zhentil en éliminant ses rivaux (dont des membres de sa propre famille). Après avoir atteint le rang de seigneur de Château-Zhentil, il s'efforça de prendre le contrôle de ses homologues. Puis il fonda une société secrète, le Zhentarim, qui allait agir indépendamment du Château et lui fournir un pouvoir bien plus vaste que celui que lui conférait son statut seigneurial. Au fil du temps, il partagea son pouvoir avec des apprentis et un collègue d'agents, augmentant considérablement l'influence du réseau noir. Un des convertis, Fzoul Chembryl, dirigeait à l'époque un culte parallèle de Baine.

Les années passant, le Zhentarim se développa et finit par inclure Sombrefort et la Citadelle du corbeau. Durant ces dernières décennies, l'organisation dut subir un grand nombre de revers, la plupart du temps en recherchant le magefeu ou en entrant en conflit avec de puissants magiciens tels qu'Elminster. Le Temps des Troubles et la destruction de la principale divinité du Zhentarim, Baine, portèrent un coup sévère à l'organisation. Plus tard, l'implication de Cyric dans la destruction de Château-Zhentil ébranla la principale base de pouvoir du Zhentarim, conduisant durant les années suivantes à des efforts de conquêtes confus et peu efficaces. Depuis, Fzoul a changé d'allégeance, passant de Cyric à Xvim, avant de revenir à Baine. Il est aujourd'hui le chef officiel du Zhentarim. Quant à Manshoon, il œuvre en tant qu'agent quasiment indépendant. Libres d'agir comme ils l'entendent et profitant de la montée de Baine, les agents du Zhentarim ont renforcé leur pouvoir dans la région de la Mer de lune, s'apprêtent à prendre le contrôle des terres environnantes et se préparent à partir à la conquête d'autres territoires.

Les objectifs du Zhentarim :

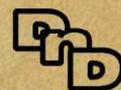
- Commerce par contrebande d'objets volés
- Espionnage des concurrents marchands, d'autres organisations ou de villes.
- Incendie criminelles de denrées d'une ville ou de marchandises de concurrents
- Extorsion des concurrents marchands afin de se faire payer à leur place.
- Meurtre de différentes cibles sous le couvert de l'organisation
- Le contrôle partiel (au moins) des villes afin d'en gérer le commerce

LA PORTE DES RÊVES

CE MODULE D&D 3ÈME EDITION A ÉTÉ CONÇU POUR QUATRE PERSONNAGES ÉVOLUANT DANS LE MONDE DE TORIL DES ROYAUMES OUBLIÉS A DE NIVEAU 5 À 7. TOUTEFOIS, CETTE AVENTURE PEUT TOUT À FAIT ÊTRE INSÉRÉE DANS N'IMPORTE QUELLE AUTRE CAMPAGNE ET PEUT S'ADAPTER DANS N'IMPORTE QUEL AUTRE MONDE.

CE MODULE COMPORTE UNE AVENTURE ORIGINALE BASÉE SUR UNE ENQUÊTE SOMBRE DE CRIMES PASSIONNELS QUI ENTRAÎNERA LES PERSONNAGES DANS UN MONDE ONIRIQUE OÙ ILS JOUERONT UNE COURSE CONTRE LA MORT, LA LEUR ! LE TOUT EST PIMENTÉ PAR UNE MENACE DE GUERRE DÉCLENCHÉE PAR UN REGROUPEMENT DE RACES GOBLINOÏDES À LA FIN D'UN RUDE HIVER ET SURTOUT APRÈS UNE GUERRE QUI A COÛTÉ LA VIE AU ROI AZOUN IV. EN RÉSUMÉ, L'INVESTIGATION, L'INTELLIGENCE ET LA DIPLOMATIE SERONT LES ARMES LES PLUS UTILES DANS CE SCÉNARIO. BIEN ÉVIDEMMENT, DES COMBATS SONT À PRÉVOIR, MAIS LA FORCE NE RÉSOUDRA EN RIEN LES EXTRAORDINAIRES ÉVÉNEMENTS QUI MARQUERONT LE NORD DU ROYAUME DU CORMYR. C'EST POUR CETTE RAISON QUE LE MODULE S'ADRESSE À UN MAÎTRE DE JEUX EXPÉRIMENTÉ SACHANT INTERPRÉTER DIFFÉRENTS PERSONNAGES, QUI SACHE S'IMPRÉGNER FACILEMENT D'UNE HISTOIRE OÙ PLUSIEURS FORCES SE DISPUTENT LE POUVOIR DES PIERRES DES RÊVES ET SACHANT METTRE UNE CERTAINE AMBIANCE DE PARANOÏA. LES PJ DEVRONT ÉGALEMENT ÊTRE DE BON NIVEAU AFIN QU'ILS APPRÉCIENT À LEUR JUSTE VALEUR, L'INTRIGUE DE CE MODULE ET SON TRAGIQUE DÉNOUEMENT.

ECRIT PAR ALBAN FINK



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION