

# La prophétie de l'ombre, partie 2

## Le retour de l'Ombre



### ShadowDark

J'avais proposé le premier scénario de cette campagne, « Un village si tranquille » pour Old School Essentials (OSE) ; après une première session, je me suis rendu compte de certaines limites d'OSE, notamment pour l'initiation, 2 des joueur.euse.s étant des novices complets. Le fait de devoir faire des roll-under dans certains cas et des roll-upper dans d'autres étaient un peu perturbant. L'approche « nombre de sorts par jour », propre à D&D (la magie ancienne) ne collait pas trop selon moi à l'optique d'initiation de la partie et limitait trop les lanceurs de sorts ; j'ai d'ailleurs adapté les règles et conditionner la réussite des sorts à un jet de Sagesse pour les prêtres et d'Intelligence pour les magiciens. J'ai également largement utilisé la règles d'avantage/désavantage de D&D5.

Bref, on a fonctionné sur un mix entre OSE et D&D5, et à y regarder de plus près, rétrospectivement, j'aurais dû proposer ce scénario sous **ShadowDark**, jeu qui allie selon moi des règles modernes et une élégante simplicité de jeu. Qu'à cela ne tienne, je vous propose ici une suite jouable sous **ShadowDark**. Les personnages prêtirés proposés dans le premier scénario ont été adaptés et montés au niveau 2.

**ShadowDark** n'étant pas encore disponible en français, ce scénario sera accompagné d'un résumé des règles afin de faciliter la transition et la mise en œuvre de la partie.

Bonne aventure.



## RÉSUMÉ DE LA PREMIÈRE SESSION

Voici ce qui s'est passé au cours de la session « Un village si paisible ».

Le groupe se compose des personnages prêtirés disponibles avec le scénario: Yurrik le fils du forgeron, Arliss la fille de la prêtresse du village, Téodor l'apprenti magicien et Arwin la fille de la tenancière de l'auberge des Trois Boucliers; tou.te.s habitant.e.s. du village de Brytone.

Comme attendu, les PJ ont découvert que des maraudeurs gobelins avaient saccagé le site sacré de la Pierre de Godin - la déesse protectrice du village-proche du village, à la veille de la fête des Feuilles Rouges.

Les gobelins se sont aussi rendus coupables de vols sur les sites de coupe des bûcherons du village – où ils ont dérobé des haches. Les peaux-vertes ont également effrayés des enfants du village partis cueillir des mûres dans la forêt. Autant d'indices et de rumeurs qui ont mis la puce à l'oreille des PJ.

Suivant la piste des gobelins, non sans risque d'ailleurs, les PJ ont découvert que les gobelins avaient établi leur campement dans les ruines d'une des tours de l'ancien Mur de Valoria, au nord du village, et qu'ils étaient accompagnés d'un loup Warg et menés par Rugurz, un hobgobelin, et une mystérieuse ombre, dont ils ont par la suite découvert l'identité: un Sinistre, émissaire mort-vivant d'une entité maléfique légendaire connue sous le nom de Ténèbre, dont parle la Prophétie de l'Ombre.

Les gobelins, menés par Rugurz, ont attaqué le village à la nuit tombée.

Au cours d'une bataille épique, les PJ, aidés par une partie des gobelins qu'ils avaient réussi à retourner contre leur maître, ont mis en déroute les maraudeurs.

Quant au Sinistre, les PJ l'ont affronté et mis en fuite au pied même de la Pierre Sacrée de Godin.

Au cours de la bataille, Serza, l'ami de Yurrik, a été grièvement blessé, ainsi qu'Hamane, prêtresse et mère d'Arliss, malmené par l'ombre.

L'aventure s'est terminée sur une victoire des PJ et la défaite des forces du Mal. Mais le Sinistre n'a pas dit son dernier mot et les événements de Brytone ne sont que les prémices de bouleversements à venir.



## ARCS NARRATIFS POSSIBLES POUR LA SUITE

Suite à cette première aventure, plusieurs arcs narratifs sont possibles, selon ce que les joueur.euse.s décideront.

Il y a globalement deux arcs narratifs principaux: aller explorer plus au nord pour découvrir ce qui se passe au-delà du Mur de Valoria ou prévenir les autorités du danger, avec des péripéties possibles, notamment des réfugiés, victimes d'attaques gobelines sur d'autres villages.

Une idée centrale qui doit aussi émerger du récit, c'est le fait que Ténèbre et ses émissaires, les Sinistres, ne pourront pas être défaits facilement, et qu'un artefact magique sera nécessaire pour les affronter et avoir une chance de les vaincre, en l'occurrence l'épée légendaire Fendeuse, qui repose dans le mausolée royal à Valoria.

Cela étant, les PJ sont libres d'envisager l'aventure comme bon leur semble, en allant d'abord jeter un oeil au nord, quitte à devoir rebrousser chemin et aller chercher l'épée à Valoria dans un second temps, avec les conséquences que cela pourrait avoir, les forces du Mal n'attendant pas le bon vouloir des PJ pour commencer leur invasion.

J'ai donc essayé ici de tracer les grandes lignes des arcs narratifs possibles. Un schéma reprenant les différentes grandes étapes de l'aventure vous aidera à garder le cap et à gérer les choix des joueur.euse.s.



## **ALLER VERS LE NORD, AU-DELÀ DU MUR**

Les PJ peuvent partir à la poursuite du Sinistre, au-delà des ruines du Mur. Ils traversent la forêt jusqu'aux ruines du Mur et s'aventurent dans les terres désolées au-delà.

Entre les ruines du Mur de Valoria et les montagnes des Dents de Givre s'étendent des terres abandonnées; rapidement la forêt fait place à une lande pierreuse, de mornes vallons ponctués ça et là de petits bosquets de pins ou des groupes de buissons épineux rabougris.

Un no man's land uniquement peuplé par des oiseaux noirs semblables à des choucas.

## **LES PRISONNIERS**

Alors que les PJ errent depuis plusieurs jours dans les contreforts des montagnes, ils aperçoivent au loin une fumée.

Il s'agit d'un groupe de gobelins (une petite dizaine), escortant un groupe de paysans (sans doute des prisonniers). Les malheureux - hommes, femmes et même enfants - sont entravés et ont été rassemblé par leurs geôliers, ces derniers se réchauffant autour de feux de camp.

Les gobelins ont dressé de petites huttes et s'y abritent des rayons du soleil (les gobelins n'aiment guère le soleil).

Ils attendent la nuit pour continuer leur route vers le nord et rejoindre la Porte Noire qui barre la faille du Gorgor.

## **LA ROUTE MAUDITE**

Une route s'étire des terres de Valoria jusqu'à la porte noire du Gorgor. Cette route est maudite et ceux qui l'empruntent courent à une mort lente et douloureuse. La route est ponctuée de bornes de granit noire gravées de la rune de Ténèbre. Il y a aussi des potences où se balancent des cages à corbeaux dans lesquelles subsistent encore les restes macabres de prisonniers oubliés.

## **LA CHAUMIÈRE DE LA SORCIÈRE**

Non loin de la route, entre deux petites collines chauves se dresse une chaumière : murs de pierre sèches, toit de chaume gris, cheminée branlante d'où s'échappe un fin filet de fumée.

Devant la mesure, un puit ; en passant près du pied, les PJ sentent une odeur désagréable, mélange d'eau croupie et de matière en décomposition. L'eau de ce puit n'est sans doute pas potable.

Hormis une porte de bois, il y a deux petites fenêtres dont les volets sont clos (et impossible à ouvrir sans les briser).

Les PJ peuvent frapper à la porte ou entrer dans la chaumière sans s'annoncer. A l'intérieur, une obscurité épaisse. A la lueur vacillante de quelques flammes du foyer on devine un ameublement simple et rustique : une table, un banc, deux tabourets et au fond, non loin de l'âtre, une couchette en partie cachée derrière une tenture.

Mais à peine ont-ils refermé la porte derrière eux que l'environnement semble soudainement s'animer. L'obscurité poisseuse fait place à une pénombre accueillante ponctuée de points de lumière, des lanternes posées sur des tables autour desquelles sont disposés des tabourets.

L'âtre contient une marmite dont le contenu mijote doucement, répandant une alléchante odeur de soupe. La mesure déserte a fait place à une taverne.

Une jeune personne, plutôt bien faite de sa personne, s'approche de vous. Ses cheveux sont coiffés en deux nattes, un visage aux joues rondes, de grands yeux clairs, la serveuse porte un tablier sur une simple robe de lin.

« Soyez les bienvenus, mes seigneurs, dans l'auberge du Puit Sans Fond... », et d'un geste de la main, elle invite les PJ à prendre place à une des tables. « Nous n'avons guère de clients... les temps sont durs... mais nous pouvons néanmoins vous servir un bol de soupe, à moins que vous ne préféreriez quelque chose de plus fort ».

Là où les PJ avaient aperçu une couchette se dresse une petite estrade, un genre de scène, et sur cette scène, une autre jeune femme, ressemble comme deux gouttes d'eau à la serveuse ; elle est assise sur un petit tabouret et se prépare à jouer de la viole.

« Ma sœur Tara va égayer votre repas en vous jouant une mélodie qui devrait vous apaiser je suis certaine », vous explique la jeune serveuse (qui se prénomme Gizel).

Mon autre sœur, Ursula, vous divertira par quelques pas de danse, annonce-t-elle en vous désignant une autre jeune femme qui vient de sortir de l'ombre. Ursula, qui ressemble à ses deux sœurs, s'avance lentement vers le centre de la pièce et entame une danse dès les premières notes.

L'ambiance est envoutante.

Sur un test de SAG, Diff. 12, les PJ peuvent résister à l'envoutement des trois sœurs (sorcières) et percevoir la réalité : la mesure est une ruine et les trois ravissantes hôtessees sont d'hideuses sorcières. Dans le cas contraire, ils

savourent un moment de paix, dégustant une soupe réconfortante, un vin enivrant. Certain.e.s se laisseront sans doute aller à quelques pas de danse... doucement ils sombrent dans un sommeil bienheureux, oubliant presque les raisons de leur présence en ces lieux, oubliant leur quête, glissant doucement dans un oubli presque euphorique... et se réveillent entravés, dans une pièce sombre et humide : la cave de l'auberge.

Les trois sœurs Tara, Gizel et Ursula sont des sorcières de la Nuit ; elles ne sont pas au service de Ténèbre mais ont un accord avec les forces du Mal.

Outre que ce sont des sorcières, elles apprécient la chair tendre des imprudents qui succombent à leurs charmes.

Cette sinistre cave sera peut-être la fin du voyage pour les PJ...

### **SORCIERES (Tara, Gizel et Ursula)**

CA : 11      PV : 8      Attaque : dague +0, 1d4 ; poison (test de CON, Diff. 12) Sorts : Charme-personne, Fermeture des portes, Flèche Acide (1d6)

### **LE CHAMP DE BATAILLE**

Une vaste plaine qui s'étire à perte de vue d'est en ouest, barrée au nord par les contreforts des Dents de Grive. Un espace vide, sans arbres si ce n'est quelques buissons moribonds, ni animaux mis à part quelques corbeaux au sinistre croassement. Ça et là on devise de petites monticules: des tertres sous lesquels reposent les soldats morts au combat. A en juger par leur nombre, une multitude est tombée ici.

La nuit, le champ de bataille de Gorgor est hanté par les armées défuntes du roi Tibérius de Valoria et les spectres des forces du Mal.

Les PJ risquent d'y rencontrer des âmes en peine; ils peuvent les affronter mais c'est un combat vain. Les âmes égarées réclament justice. Les PJ pourront apprendre que l'unique salut possible est que Ténèbre soit détruite une bonne fois pour toute et que l'unique arme capable de la détruire est l'épée Fendeuse du roi Tibérius de Valoria (qui repose dans le mausolée du roi).

### **SPECTRES**

CA : 17      PV : 27      Attaque : 1d8 + absorption d'énergie (-1d2 CON)

Les spectres ne sont pas là pour être combattus. Les PJ devront comprendre leur motivation et tenter de leur apporter la paix.

Un test de SAG, Diff. 12, pourrait permettre de comprendre les suppliques des spectres.

## **LA PORTE NOIRE**

La porte noire marque la frontière sud de la faille du gorgor et la limite septentrionale de l'ancien royaume de Valoria.

Elle se présente comme une haute porte aux larges battants de bronze ; la porte est assez large pour laisser passer six cavaliers de front.

Après la défaite de Ténèbre, cette porte a été fermée magiquement mais le sortilège qui la maintient s'est affaibli avec le temps. Aujourd'hui, la magie est presque éteinte et bientôt la porte s'ouvrira, laissant libre le passage aux forces du mal. L'affaiblissement de la magie a déjà permis à quelques créatures malfaisantes comme les Sinistres, les gobelins et les loups wargs de franchir cette frontière magique... Les dieux seuls savent quels autres monstres attendent dans la faille du Gorgor.

Les gobelins ont établi un campement au pied de la Porte Noire : des tentes rudimentaires et des huttes, plusieurs feux de camps et des enclos où sont emprisonnés les victimes des raids sur les villages du sud, au-delà du Mur de Valoria.

## **LA FAILLE DU GORGOR**

La faille de Gorgor est une étroite vallée qui s'étire entre les montagnes, de la Porte Noire jusqu'aux plaines stériles de Gorgor (pensez au Mordor ; voilà vous y êtes). C'est un lieu sinistre et froid, sans vie hormis quelques buissons desséchés et de très rares bosquets d'arbres moribonds dont les silhouettes se détachent des flancs gris de la montagne telles des squelettes difformes.

La faille est l'unique passage entre le Gorgor et le reste du monde, du moins pour une armée. Il existe des sentiers de montagnes, très dangereux à cause des éboulis fréquents, mais ces chemins ne sont arpentés que par de petits groupes de gobelins et d'orques, serviteurs de Ténèbre qui patrouillent et gardent le royaume de l'Ombre.

Les PJ peuvent s'aventurer sur ces sentiers de montagnes mais devront rester vigilants. Les orcs ne s'attendent pas à rencontrer des humains sur leur domaine, aussi les PJ auront peut-être une chance de passer inaperçus ou de surprendre les créatures.

## **ORCS**

CA: 15      PV: 8      Attaque : hache +2 (1d8), lance (1d6)

## L'ARMÉE DES TÉNÈBRES

A quelques lieues en suivant la faille de Gorgor (ou en s'aventurant par les sentiers de montagnes), les PJ arrivent en vue d'une plaine cernée par les montagnes : le Gorgor, domaine du Mal.

Au centre, un pic rocheux autour duquel s'enroule un cité fortifiée.

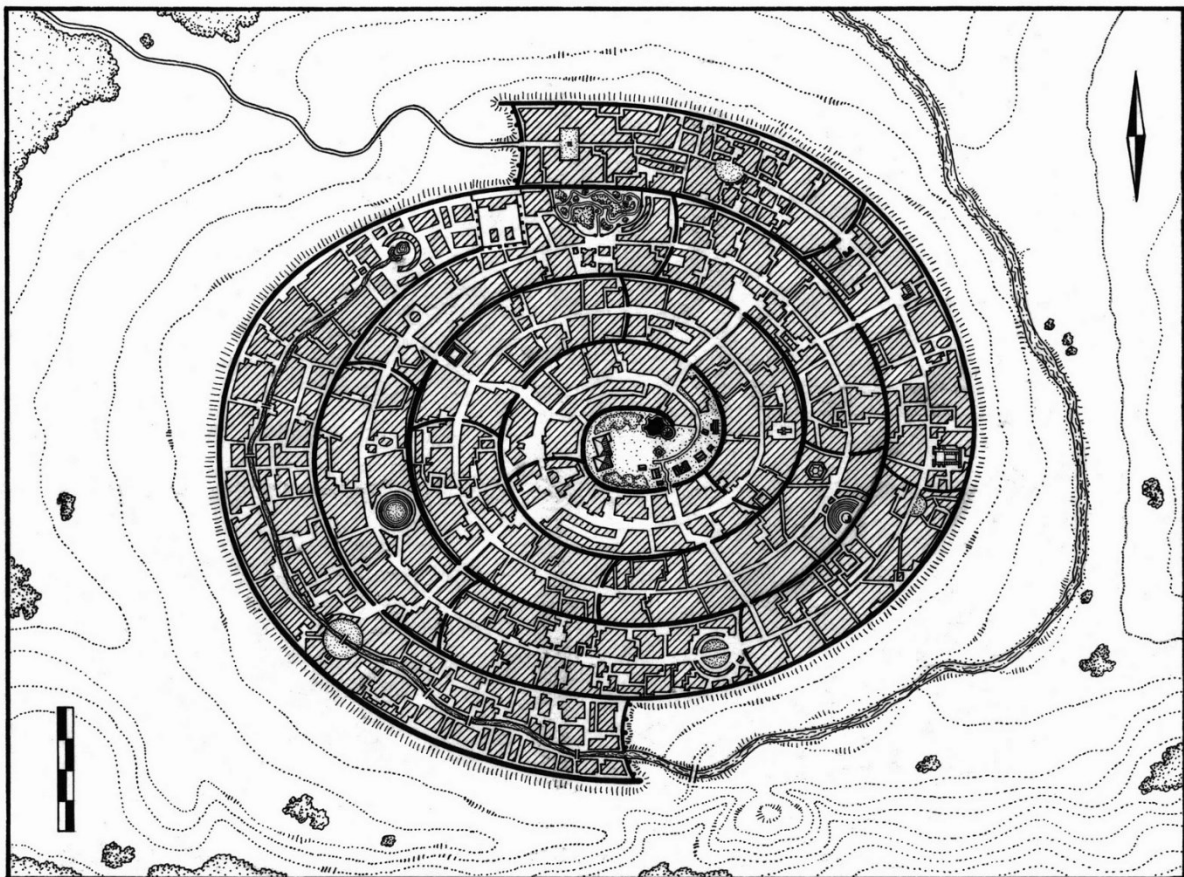
Au pied de ce pic, dans la plaine, un vaste campement, celui de l'armée de Ténèbre. Des dizaines et des dizaines de tentes et de huttes abritant des troupes faites d'orcs, de gobelins, de trolls. Une grande armée qui n'attend qu'un signal, et l'ouverture de la Porte Noire pour déferler sur Valoria.

## LE DONJON DES TÉNÈBRES

La cité fortifiée s'enroule littéralement autour du pic rocheux au centre de la plaine maudite du Gorgor. Cette cité est celle de Ténèbre. C'est sa place forte, son donjon, le centre de son pouvoir.

La cité est construite sur un modèle concentrique, s'élevant autour du pic rocheux comme un serpent.

On y accède par une large porte au sud – la porte principale – et par une seconde porte au nord. Le « sommet » de la cité est occupé par l'imposante tour noire de Ténèbre.



Plan annoté en annexe.



- A. **Porte sud, dite la Grande Porte** : une large porte de bronze aux panneaux hérissés de pics. Un contingent d'orcs (20) montent la garde. Des sentinelles sur les tours de part et d'autre de la porte, le reste des orcs dans le poste de garde à jouer aux dés et à se chamailler.
- B. **Porte nord, dite la porte du Seigneur Sombre** : moins accessible, moins gardé. Les gardes sont rares et peu attentifs. Ce sont des gobelins. La porte elle-même est moins massive et les remparts présentent des aspérités permettant une escalade, risquée mais possible (Diff. 12 à 15).
- C. **La grande tour de garde** abrite les sentinelles de la **Garde Ténébreuse**, qui forme les soldats d'élite de Ténèbre ; pour la plupart des elfes de la nuit, créatures corrompues voués au Mal.
- D. **L'obélisque** : colonne érigée à la gloire de Ténèbre. L'obélisque est gravé de runes ténébreuses formant le texte sacré de la religion démonique. Des prêtres du temple maudit viennent quotidiennement y pratiquer leurs rites impies et sacrifier des victimes aux divinités chaotiques Memnon et Ramlaat. Les PJ seront peut-être témoins d'un de ces rites. Des prisonniers capturés dans les villages du nord de Valoria seront sacrifiés pour la plus grande gloire du Chaos, à moins que les PJ n'interviennent. Perturber le rite peut avoir une influence sur la résistance de la barrière magique qui empêche l'ouverture de la Porte Noire.
- E. **Le gouffre des araignées** : trou béant à la profondeur inconnue. L'obscurité du gouffre cache d'immenses toiles d'araignées. L'imprudent qui tomberait dans ce gouffre ne s'écraserait pas dans le fond et resterait suspendu dans les toiles collantes, sain et sauf... jusqu'à ce que les arachnides surgissent de leurs nids et viennent les entortiller dans des cocons. Il arrive aussi que des araignées s'aventurent hors du gouffre pour chasser...
- F. **L'arène** : des combats s'y déroulent ; trolls contre orcs, groupe de gobelins apeurés contre un minotaure. Si les PJ sont capturés, ils seront peut-être jetés dans l'arène pour la plus grande joie d'un public bigarré composé d'orcs, de gobelins, d'elfes de la nuit, de trolls braillards et de mercenaires au service de Ténèbre.
- G. **Le jardin des délices** : un vaste parc d'agrément où poussent de grands arbres aux feuilles sombres. Des pommes noires mûrissent au bout des branches à la couleur semblable à celle des os. Croquer un de ces fruits peut apporter la puissance... ou la mort (1 chance sur 2). La puissance veut équivaloir à un bonus de +5 sur n'importe quel test (attaque, dégât, lancer un sort, etc.) pendant 1d6+2 rounds. Un vieil aveugle erre dans le jardin ; il expliquera aux PJ qu'il a un jour croquer

dans une pomme, espérant la puissance mais ne gagnant que la damnation.

- H. **La bibliothèque** renferme d'antiques grimoires de magie noire. Elle est gardée par les acolytes de Ténèbre. Si les PJ réussissent à s'introduire dans la bibliothèque, le magicien du groupe pourra y voler un des livres anciens. Il pourra par la suite l'étudier pour y apprendre des sortilèges... à ses risques et périls car la connaissance va parfois de pair avec la folie.
- I. **Le temple des maudits** est le lieu de résidence des moines de Memnon et Ramlaat.
- J. **Le tombeau des anciens** renferme les ossements des anciennes armées de Ténèbre, les restes profanées des soldats ayant perdu leurs âmes au service du Mal. S'y aventurer risque de les réveiller (squelettes).
- K. **Le donjon noir** : ultime étape de cette dangereuse quête, le donjon noir est une haute tour au sommet de laquelle se trouve la salle du trône de Ténèbre. Elle ne peut pas encore quitter ce lieu, retenue par la magie de Valoria mais bientôt, lorsque la magie de Valoria se sera éteinte, Ténèbre descendra les marches d'onyx de sa sinistre tour et foulera à nouveau le monde. Accéder à la salle du trône n'est guère difficile. Terrasser Ténèbre sera sans aucun doute plus ardu.

## AFFRONTER TÉNÈBRE

Ténèbre siège dans sa salle du trône au sommet de sa tour.

Elle est entourée de ses sbires les Sinistres mais ces derniers laisseront leur maîtresse se charger d'anéantir les héros inconscients.

Ce combat, scène finale du scénario, devra être épique. Armé de l'épée magique Fendeuse, les PJ ont une chance d'enfin terrasser Ténèbre et de libérer l'esprit du roi Tibério, en plus de sauver Valoria.

## TÉNÈBRE

AC 12      PV : 50      Attaques : lame sombre +3 (1d10)

Sorts (SAG +2) :

- Armure de mage (Diff 11 ,CA 14)
  - Eclair (Diff. 12, 1d6)
  - Flèche acide de Melf (Diff. 12, 1d6)
  - Charme personne (Diff 11)
  - Toile d'araignée (Diff 12)
  - Invisibilité (Diff. 12)
-

## LES RÉFUGIÉS

Si les PJ s'attardent à Brytone (quelques jours), ils seront témoins de l'arrivée d'un groupe de réfugiés. Ce sont des rescapés d'une attaque de gobelins sur le village voisin de Bisemorne. Les gobelins ont brûlé le village et emmené des prisonniers, sans doute pour en faire des esclaves.

Les paysans réfugiés supplient les PJ de leur venir en aide.

Leur village a été dévasté et leurs maisons brûlées.

Qu'importe. Ils pourront les rebâtir.

Mais une partie des habitants du village ont été capturés et emmenés par les gobelins. Il faut les délivrer.

Si les PJ acceptent cette quête, un des paysans, un nommé Beltram, accepte de les guider jusqu'à son village; de là, ils pourront suivre la piste des agresseurs, en espérant les rattraper et libérer les infortunés prisonniers.

---

## AVERTIR LES AUTORITÉS

Après la découverte d'un retour possible de Ténèbre, dont le Sinistre est l'émissaire, certains villageois proposent de se rendre à la capitale du royaume pour prévenir les autorités, en l'occurrence le conseil des Régents qui gouvernent après la fin de la dynastie.

Malgré leur bravoure, les villageois ne sont que des fermiers et des bûcherons, pas des soldats. "Il faut que le conseil des Régents nous envoie des soldats pour défendre la frontière... nous ne pouvons pas faire face aux raids des gobelins..."

Un débat houleux commence entre ceux qui sont pour rester et se défendre, ceux qui pensent qu'il vaut mieux quitter le village, et ceux qui pensent que les Régents n'ont que faire du sort des villages frontaliers...

Gorn, le père de Yurrik, a servi comme mercenaire dans les armées du Régendat. Mais il a quitté l'armée il y a longtemps et il doute que le régime soit en mesure de faire face à une invasion si tel est le cas. L'époque du roi Tibério et de sa légendaire épée Fendeuse est lointaine. Aujourd'hui le roi repose dans son mausolée et son épée avec lui...

## **LA LÉGENDE DE FENDEUSE**

L'histoire raconte que c'est le roi Tibério qui mit en déroute les armées malfaisantes de Ténèbre lors de la grande bataille de la faille du Gorgor.

Son épée Fendeuse, une arme magique seule capable de détruire les maléfiques suppôts de Ténèbre, est devenue légendaire.

On raconte que la lame magique repose maintenant dans le mausolée royal mais qu'elle sera à nouveau brandie par un héros (ou une héroïne) lorsque le royaume de Valoria sera en danger.

## **LA CITÉ DE VALORIA**

La cité de Valoria, jadis capitale d'un royaume puissant, est une immense ville très cosmopolite. A l'abri de ses hautes murailles, des quartiers marchands et artisans prospèrent. La ville compte plusieurs places de marché et des centaines d'auberges et de tavernes. Le centre de la cité est occupé par l'ancien palais royal, devenu depuis la fin de la dynastie centre politique et siège du Conseil des Régents.

Au sud de la ville, l'ancienne place forte Valorienne abrite encore ce qui reste des corps d'armées de Valoria qui se sont convertis en milice publique.

## **LA GUILDE DES VOLEURS DE VALORIA**

La Guilde des Voleurs de Valoria est dirigée par un voleuse qui se fait appeler l'Araignée. Sa toile s'étend sur la cité et au-delà. Raquettes, vols, parfois assassinats, autant d'activités criminelles rémunératrices qui assurent richesse et pouvoir à la Guilde. L'Araignée s'est également assuré la collaboration de certains membres du Conseil des Régents.

Malgré une certaine puissance, la Guilde reste discrète, agissant toujours dans l'ombre.

### **L'ARAIGNEE** (chefe de la Guilde des Voleurs)

CA : 15      PV : 25      Attaque : Dague 1d6+1

### **VOLEURS DE LA GUILDE**

CA : 12      PV : 10      Attaque : Dague 1d4, matraque 1d6

Les égouts de la ville forment un labyrinthe où prospère la Guilde. Le siège de la Guilde est caché au fond de ce réseau de tunnels : un véritable château sous les pavés de la cité d'où l'Araignée tire sur les fils de sa toile.

Elle a des espions partout et sait tout ce qui se passe en ville.

Si les PJ envisagent d'aller dérober l'épée Fendeuse dans le mausolée royal, l'Araignée sera au courant.

## LE PETIT CHAPARDEUR EN DÉTRESSE

Alors que les PJ arpentent les rues de la ville, ils sont témoins d'un fait singulier. Un jeune garçon déboule d'une ruelle devant eux et se précipite vers eux. Très vite, quatre furieux déboulent à la suite du jeune garçon en poussant des cris : « Au voleur... arrêtez ce chenapan... voleur de pommes » Le jeune garçon fonce vers les PJ, serrant contre lui un petit sac dont un fruit s'échappe et roule dans le caniveau.

Si les PJ attrapent le jeune voleur et le livre aux gardes, ces derniers les récompenseront de cinq pièces d'argent.

Si les PJ s'opposent aux gardes et protègent le jeune voleur, ce dernier (il se nomme **Bram**) leur sera reconnaissant et proposera aux PJ de l'accompagner séance tenante à la taverne de la Vipère Noire : « je ne suis pas bien riche mes seigneurs mais le patron est un ami et acceptera bien de vous servir à boire de son meilleur vin en remerciement de votre aide... »

Gildas proposera aussi aux PJ quelques pommes en dédommagement... tout en essayant de piquer leur bourse.

Cela étant, si les PJ ont aidé le jeune Gildas, ce fait ne manquera pas de remonter jusqu'aux oreilles attentives de l'Araignée, qui saura se montrer reconnaissante envers les PJ.

## LE CONSEIL DES RÉGENTS

Le Conseil des Régents est composé de nobles et de riches bourgeois, représentant pour certains des corporations puissantes, pour d'autres leur simple intérêt privé.

On est loin du pouvoir royal de jadis; le Conseil est le cadre de discussions sans fin, de tensions et de concurrences entre leurs membres, pour la plupart du temps aboutir à des consensus sans substance. Dans ces conditions, il est évident que la nouvelle d'une possible invasion gobeline au nord sera considérée au mieux comme une rumeur sans fondement. Et la mention de Ténèbre ne pèsera pas bien lourd dans la balance.

Les PJ devront argumenter longuement s'ils veulent se faire entendre et avoir l'attention du Conseil, sans garantie d'une quelconque action de la part de ses membres. Certains des membres du Conseil se moqueront des PJ et demanderont qu'ils soient raccompagnés hors du palais, par la force s'il le faut.

Si les PJ sont "jetés dehors", ils auront la visite d'un serviteur du conseiller Vaerion; ce dernier voudrait les rencontrer. Le serviteur se propose de guider les PJ jusqu'au conseiller mais il convient d'être discret. Le seigneur Varion

voudrait éviter de semer la panique dans la population tant que l'invasion dont ont parlé les PJ ne soit avérée.

« Je me nomme **Tyrius** ; je sers le seigneur Vaerion. »

« Le seigneur Vaerion voudrait vous rencontrer. Votre histoire d'invasion au nord l'a fortement intrigué et il désire en savoir plus... mais cela doit rester secret pour l'instant. Comprenez qu'une telle nouvelle pourrait provoquer une panique dans la cité. Aussi vais-je vous guider jusqu'à lui, si vous êtes d'accord », explique Tyrius d'une voix suave.

## **LE CONSEILLER VAERION**

Le conseiller **Vaerion** est parfaitement au courant du plan d'invasion de Ténèbre. Vaerion est un allié de Ténèbre et il est lui-même une puissance mage adepte de magie noire.

L'invitation à rencontrer le conseiller Vaerion est un piège, et les PJ vont tomber dans une embuscade s'ils n'y prennent garde.

Tyrius a donné rendez-vous aux PJ sur une des places du marché de la cité, une heure après le coucher du soleil, pour ne pas attirer l'attention.

La place est en effet déserte à cette heure et les patrouilles des milices urbaines ne débutent que plus tard dans la nuit.

## **EMBUSCADE**

Tyrius les attend, caché dans l'ombre d'une des nombreuses petites ruelles qui partent de la place.

Il les invite à le suivre : « Veuillez me suivre. Monseigneur vous attend à quelques pas d'ici.

Il entraîne les PJ dans un dédale de ruelles et, sauf si un des PJ réussit un test de SAG, Diff. 15, les PJ sont plus ou moins perdus.

Après un moment à arpenter ruelles et passages sombres, les PJ débouchent dans une petite courette à l'arrière de ce qui semble être un entrepôt ; on est proche du fleuve dont on entend le clapotis non loin.

Un test de SAG, Diff. 12, permet de détecter la présence de plusieurs individus encapuchonnés, tapis dans les ombres. La brise nocturne chasse pendant un court instant les nuages, dégageant la lune. Un rayon vient frapper de courtes lames, des dagues brandies dans la nuit par quelques assassins.

Tyrius se retourne vers les PJ : « Comprenez bien que cela n'a rien de personnel mais le seigneur Vaerion ne peut tolérer que les plans de son

maître soit mis en danger par de simples paysans... Votre chemin se termine ici. » Et sur ces mots, six assassins encapuchonnés, aux traits dissimulés par des foulards noirs surgissent des ombres, brandissant chacun une dague. Tyrius se recule prudemment, laissant les tueurs faire leur office.

### **ASSASSINS**

CA : 13      PV : 10      Attaque : Dague 1d6  
Embuscade : +1d4 aux dommages si non détecté.

### **TYRIUS** (serviteur fourbe de Vaerion)

CA : 11      PV : 8      Attaque : Dague 1d4+1

## **L'AIDE INATTENDUE DE LA GUILDE DES VOLEURS**

Si les PJ ont aidé le jeune Bram, la Guilde des Voleurs sera encline à les aider. L'aide peut se manifester à différents moments de l'aventure :

- Lors de l'embuscade des assassins de Vaeron.
- Lorsque les PJ envisagent de s'introduire dans le mausolée royal pour y dérober l'épée du roi.
- Lors d'une situation périlleuse pour les PJ, sur le territoire contrôlé par la Guilde (la ville et ses alentours)

## **LA NÉCROPOLE ROYALE**

La nécropole royale se situe à l'ouest de la cité ; un immense site ceint d'une muraille et accessible en journée par une porte monumentale gardée par la milice. A la nuit tombée, cette porte est fermée et des patrouilles régulières veillent à ce que personne ne pénètre dans ces lieux sacrés.

La nécropole est comme une petite ville : des allées, des monuments et des tombes où reposent les nobles et les seigneurs du temps jadis, quelques chapelles où sont déposées les offrandes aux esprits des morts, des mausolées plus vastes abritant les restes des rois et reines.

Le mausolée du roi Tibério se dresse au nord de la nécropole : une construction massive couverte d'un dôme, une large fosse et un pont de pierre gardent l'entrée du tombeau. Une lourde porte de bronze ferme la sépulture.

La nécropole est un lieu de silence, peuplé uniquement par les morts... mais à la nuit tombée, d'étranges créatures surgissent des profondeurs ; tapies la journée dans les caveaux abandonnés et les cryptes, les goules sortent lorsque les ténèbres recouvrent le monde des vivants et malheur aux imprudent.e.s qui croisent leur chemin.

## **GOULES**

Mort-vivant

CA: 13      PV: 9      Attaque : griffes et morsure 1d4

Paralysie (si morsure)

Le tombeau du roi Tibério n'est pas gardé... pas par des êtres vivants.

L'esprit du roi, son fantôme, hante encore les lieux. Il n'a pas trouvé le repos car Ténèbre n'a pas été détruite et la Prophétie de l'Ombre est une malédiction pour le roi défunt.

Si les PJ ne lui démontrent pas la justesse de leur quête, le spectre les attaquera. Mais si les PJ réussissent à persuader le roi que leur quête est juste, il leur confiera son épée Fendeuse.

## **LE FANTOME DU ROI TIBERIO**

Mort-vivant

CA: 13      PV : 25

Attaque : 2x toucher mortel +5 (1d8 + drain de vie)

Drain de vie : -1d2 CON (mort si CON = 0)

Ne peut être blessé que par des armes magiques ou en argent

Possession : test opposé de CHA ; si le fantôme gagne, il possède le corps pendant 2d4 rounds.

## **FENDEUSE, EPEE MAGIQUE**

Arme magique, 1d8, +2 (+5 contre les morts-vivants)

## **LA MILICE URBAINE**

La milice urbaine est le corps de garde chargé de la sécurité et de l'ordre dans la cité. Au service des Régents, la milice assure la surveillance des portes de la cité et de la nécropole.

Les patrouilles sont fréquentes et régulières, même la nuit.

Le chef de la milice est le seigneur **Denton**.

## **GARDES**

CA: 13      PV: 8      Attaque : lance (1d6), épée courte (1d6), bouclier





## LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

**SERZA** (ami de Yurrik)

CA: 10      PV: 4      Attaque: épée bâtarde, +1, 1d6

**GORN** (père de Yurrik)

CA: 12      PV: 6      Attaque: épée bâtarde, +2, 1d6

**ROSLINA** (mère d'Arwin)

CA: 10      PV: 3      Attaque: arc, +1, 1d4

**ROB ET RITA** (parents de Téodor)

CA: 10      PV: 3      Attaque: lance +0, 1d3

**HAMANE** (mère d'Arliss)

Prêtresse, niveau 2

CA: 11      PV: 8      Attaque: bâton +0, 1d3

Sorts: Soins des blessures légères, Protection contre le mal



## LES MONSTRES

### **SINISTRE, ÉMISSAIRE DE TÉNÈBRE**

Mort-vivant

CA: 14      PV: 15      Attaque : épée longue +3, 1d10

Drain de vie : 1d4

Trésor : médaillon marqué du symbole de Ténèbre, peut être reconnu par un magicien, sur un test réussi d'Intelligence, Diff. 12.

Ce médaillon, si il est porté, permet d'avoir des visions liées à Ténèbre et aux autres émissaires, mais il agit aussi comme un aimant, attirant à lui les présences maléfaisantes.

### **GOBELINS**

CA: 11      PV: 5      Attaque : épée courte/lance +0 1d6, arc +1 (1d4)

Trésors: 2d6 pièces de cuivre, rations pourries, vêtements puants

### **LOUPS-WARGS**

CA: 12      PV: 10      Attaque : morsure +2 1d6

Bonus + si un allié est proche (attaque en meute)

### **ELFES DE LA NUIT**

CA: 15 (cotte de maille)      PV: 14      Attaque : épée longue +3 (1d8)

### **PRÊTRES DE MEMNON ET RAMLAAT**

CA: 12      PV: 9

Attaque : lance (1d6) + toucher mortel (SAG, Diff 12), 1d4+1

### **ARAIGNÉES GÉANTES**

CA 13      PV: 13      Attaques: morsure +3 (1d4 + poison)

Poison : test de CON, Diff 12 sinon paralysé pendant 1d4 heures

Point faible : les araignées craignent le feu.

### **MINOTAURE DE L'ARENE**

AC 14      PV : 34      Attaques : 2x, grande hache +4 (1d10)

Charge: à la place de ses attaques, le minotaure charge ses ennemis. S'il touche, il cause 2d6 dommages.

### **SQUELETTES**

Morts-vivants

CA 13      PV: 11      Attaque: épée courte +1 (1d6) or 1 arc court (1d4)



## SCHEMA DE L'HISTOIRE

Afin de vous aider dans la maîtrise de cette aventure, voici un schéma de l'histoire et des enchainements possibles des événements. Bien entendu, les joueur.euse.s vont très certainement mettre à mal ce déroulé ; pas de souci. Ce schéma devrait vous aider à reconnecter les différents événements de l'aventure en fonction des choix posés par les joueur.euse.s, ou à minima vous donner une idée globale des différentes péripéties et leurs importances relatives dans l'histoire.

L'histoire début au village de Brytone.

