



# LE DERNIER GARDIEN

Scénario pour le jeu *Chroniques Oubliées Fantasy* se déroulant dans les *Royaumes Oubliées* et destiné à un groupe de 4 à 6 Personnages de Niveau 3

## PRESENTATION

Une simple mission d'escorte d'une caravane de marchands dans la région des Vaux va amener un groupe d'aventuriers à affronter des hordes d'araignées, des lycanthropes, des drows, des duergars et même un flagelleur mental dans l'espoir de détruire un ancien mal qui se terre dans la Forêt Hantée des Araignées. Et pour réussir tout cela, il va leur falloir apprendre à reconnaître leurs ennemis de leurs amis et peut-être même forger une alliance contre-nature avec des drows. Au final, leur unique espoir de réussite pourrait bien reposer sur les épaules d'un demi-orque paranoïaque et de quelques chats sauvages au comportement inquisiteur.

## INTRODUCTION

### *LA FORET HANTEE DES ARAIGNEES*

À l'extrémité orientale des Terres des Vaux et aux pieds des Montagnes de la Bouche du Désert se trouve la Forêt Hantée des Araignées. Cette dernière a toujours eu mauvaise réputation à cause du nombre importants d'araignées monstrueuses et créatures assimilées qui habitent entre ses arbres. Aucune route ne traverse cette forêt et aucune habitation n'y a été construite. La Chevauchée du Nord longe l'orée sud de la forêt et permet de relier le Cormyr à Hillsfar en passant Valombre. La route de Tethyamar longe l'orée est de la forêt et trouve son origine au niveau de la Chevauchée du Nord. Les voyageurs qui empruntent ces routes prennent garde à ne pas s'aventurer trop près de la forêt de peur de faire une mauvaise rencontre.

### *LE PEUPLE DU SANG NOIR*

Il existe de nombreux lycanthropes dans les Royaumes Oubliés. Beaucoup d'entre eux sont des brutes sauvages et sanguinaires qui ont rejoint le Peuple du Sang Noir, des adorateurs du cruel dieu Mabar qui se complaisent dans la bestialité de leur nature duale. Ils vivent loin de la civilisation et passent le plus clair de leur temps à chasser indifféremment des créatures sauvages comme des humanoïdes intelligents.

Les loups-garous sont les lycanthropes les plus communs et représentent une partie significative des effectifs du Peuple du Sang Noir mais de nombreux types de garous existent. Les araignées-garous représentent un tout petit contingent des membres du Peuple. Il y a de cela quarante ans, un petit groupe d'araignées-garous cherchaient un recoin de nature isolé où s'installer. Leurs efforts furent enfin récompensés quand ils pénétrèrent dans la Forêt Hantée des Araignées. Ils y entendirent l'appel du Seigneur Araignée, une divinité mineure n'ayant d'influence que dans cette partie de Faerun. L'appel les mena jusqu'au milieu de la forêt, au bord la Faille Chuchotante, une profonde crevasse ouverte dans le sol de la forêt, large de 30 mètres et longue de près de 400 mètres. La crevasse tire son nom des centaines d'araignées de toute taille qui s'y terrent et dont les cliquetis de leurs pattes et de leurs mandibules finissent par ressembler à un chuchotement constant et oppressant qui semble s'échapper des profondeurs de la crevasse.

Les araignées-garous aménagèrent une série de grottes naturelles à l'intérieur de la faille pour en faire leur repaire. Au fond de leur tanière, elles créèrent un temple dédié au culte du Seigneur Araignée. Ce dernier accorda à ses nouveaux adeptes le pouvoir de contrôler toutes les araignées. Les lycanthropes répandirent alors pendant quelques années la terreur dans la forêt et ses alentours immédiats. Des voyageurs isolés commencèrent à disparaître, entraînés de force dans la forêt pour servir de festin ou de proie involontaire. La mauvaise réputation de la Forêt Hantée des Araignées explosa durant la période d'occupation par le groupe d'araignées-garous.

### *LE SACRIFICE DES AVENTURIERS*

Les rumeurs des abominations qui se commettaient dans la Forêt Hantée des Araignées finirent par arriver jusqu'aux oreilles des Chevaliers de Myth Drannor. Il fut décidé qu'un groupe d'aventuriers affilié aux Chevaliers allait se charger de mettre un terme définitif à ce qui se passait dans la forêt. Le groupe s'aventura dans la forêt sans savoir à



Qui ils avaient affaire. Près de la moitié des aventuriers furent tués avant qu'Urug, le Druide du groupe, trouve une solution pour maintenir les araignées à distance afin de permettre aux aventuriers de donner la chasse aux araignées-garous. Les survivants du groupe poursuivirent alors les derniers lycanthropes jusque dans leur repaire et les massacrèrent.

Protégés par ses compagnons, Urug entama un rituel dédié à Silvanus pour bannir définitivement l'influence du Seigneur Araignée du temple et de la forêt. Mais les araignées de la Faille Chuchotante passèrent en masse à l'attaque. Le rituel fut interrompu et les aventuriers durent s'enfuir en toute hâte, poursuivis par une horde d'araignées en colère. Lorsqu'Urug émergea de la forêt, gravement blessé et empoisonné, il se rendit compte qu'il était le seul à avoir survécu de son groupe.

Il fut découvert le lendemain, délirant et à moitié mort, par des habitants de la ferme fortifiée de Jayna. Ils reconnurent Urug comme un membre du groupe d'aventuriers qui avait passé la nuit chez eux avant d'aller combattre les monstres de la forêt. Ils le ramenèrent à la ferme et le soignèrent. Urug mis plusieurs semaines à recouvrer ses forces. Il décida de remercier ses sauveurs en travaillant à la ferme dès qu'il fut en état de se mettre debout. Mais une fois entièrement remis sur pied, Urug continua à travailler à la ferme à la grande joie des habitants, trop content d'avoir un Druide parmi eux. Finalement, le demi-orque n'est jamais reparti. Avec la mort de ses compagnons d'aventure, il a définitivement renoncé à reprendre la route. Il s'est marié avec une des habitantes de la ferme pour mener une vie simple et paisible.

## *SURVEILLANCE FELINE*

Les habitants de la ferme fortifiée de Jayna ont pour habitude de nourrir une troupe de chats plus ou moins sauvages qui chassent les rats et tous les autres nuisibles de la ferme et des champs alentours. Jayna, la fondatrice de la ferme, est arrivée sur place avec quelques chats et les descendants de ces derniers habitent toujours sur place dans une forme de symbiose avec les fermiers.

Urug sait que la menace représentée par le Seigneur Araignée ne sera pas détruite tant que son lien avec le temple de la Faille Chuchotante n'aura pas été détruit avec un puissant rituel magique. Sans en avertir les habitants de la ferme de Jayna, Urug a utilisé un rituel druidique sur tous les chats des environs afin de les transformer en espions et en gardiens. Leur intelligence a été améliorée par le rituel et ce dernier les a transformés en « épouvantail » à araignées : aucune araignée ne peut supporter d'être très longtemps en présence de l'un des chats sans être obligée de s'enfuir.

Les descendants des chats qui ont été transformés par le rituel continuent à veiller sur la ferme et ses habitants. Ils rendent régulièrement compte à Urug de tout ce qu'ils découvrent. Les chats les plus aventureux disparaissent parfois plusieurs jours d'affilée pour s'aventurer dans la Forêt Hantée afin de surveiller les araignées qui s'y trouvent. Les habitants pensent simplement que ces derniers partent se promener dans la campagne.

Les habitants de la ferme ne donnent pas de nom aux chats, ils se contentent de les désigner par leur apparence physique ou leurs traits remarquables (« petit tigré », « oreille en moins », « queue noire », « gobe-mulots », « saute en l'air »). Un seul chat s'est vu attribué un nom par Urug en personne. Il s'agit de Wyllis, un jeune mâle costaud au pelage marron parsemé de tâches noires avec les oreilles rabattues. Quand on demande à Urug pourquoi il l'a nommé ainsi, il répond que c'est le chat lui-même qui lui a donné son nom. Tout le monde sourit à l'évocation de cette histoire croyant à une facétie du vieux demi-orque sans se douter qu'il s'agit simplement de la vérité. Wyllis est en fait le chat le plus intelligent de la ferme. Il passe aussi beaucoup de temps dans la forêt pour le compte de son ami Urug. C'est le seul qui connaisse le chemin pour se rendre à la Faille Chuchotante et qui ait eu le courage de faire le trajet une demi-douzaine de fois pour s'assurer que le temple n'abritait aucun nouvel occupant.

Urug est maintenant un demi-orque âgé et marqué par une vie d'aventures et de labeurs. Il peine à se tenir debout et à se déplacer sans une canne mais il continue sans relâche sa surveillance de la Forêt Hantée. Depuis la mort de sa femme, il a installé sa chambre dans une petite tour en bois au-dessus du bâtiment principal de la ferme. La fenêtre principale de la chambre est orientée pleine est en direction de la Forêt Hantée. Il passe des heures dans une chaise à bascule à observer la forêt avec toujours un chat sur les genoux. Si le danger revenait dans la forêt, il a un courrier déjà prêt destiné à être envoyé au seigneur de Valombre.

Urug a fait pousser un gigantesque chêne en hommage à Silvanus à quelques pas au nord de l'enceinte de la ferme. Il ne quitte sa chambre qu'une seule fois par jour pour se rendre au pied de l'arbre et prier. Il attend en règle générale la fin de la journée ou le début de la soirée pour être au calme. Bien qu'il n'ait pas fait de prosélytisme particulier pour Silvanus, les habitants de la ferme ont pris l'habitude de venir toucher le grand chêne en partant et en revenant des champs pour se porter chance. Il y a toujours quelques chats qui traînent autour du chêne en permanence.

## *DU SANG NEUF*

Keenan était le fils cadet d'une noble famille Cormyrienne. Malgré ses rêves de chevalerie, il était trop fragile pour réussir les épreuves lui permettant d'accéder à cette caste. Humilié par son échec, il ne revint pas chez lui et choisit une vie sur la route. Au final, il s'avéra qu'il était plus doué pour brutaliser les gens que pour les secourir. Après



Quelques années passées sur les routes, Keenan croisa la route d'une araignée-garou qui lui laissa un douloureux souvenir dans sa chair. Mais Keenan ne vécut pas sa transformation en un lycanthrope comme une malédiction. Ses nouveaux pouvoirs firent de lui un meilleur combattant et lui permirent de défier n'importe qui. Durant les années qui suivirent, il rencontra les lycanthropes du Peuple du Sang Noir et devint l'un de leurs membres.

Keenan attira à lui une petite troupe d'araignée-garous avec qui ils cherchèrent un endroit loin de la civilisation où s'installer. Les histoires au sein du Peuple du Sang Noir parlaient d'un groupe d'araignées-garous qui avaient élu domicile dans la Forêt Hantée des Araignées pendant quelques années avant d'être massacrées par un groupe d'aventuriers. Tout cela datait de près de quarante ans mais Keenan et ses compagnons décidèrent quand même de tenter leur chance. Ils pénétrèrent dans la Forêt Hantée et arpentèrent les bois pendant plusieurs semaines avant de découvrir presque par hasard la Faille Chuchotante. Ils découvrirent l'ancien réseau de grottes et le temple installé au fond. Keenan décida de s'installer dans ce dernier et de rendre sa gloire d'antan au temple en pratiquant de nouveaux sacrifices sanglants au nom du Seigneur Araignée.

C'est ainsi que les disparitions et les attaques d'araignées reprirent aux abords de la Forêt Hantée au grand désarroi d'Urug, des dirigeants des Vaux et des dirigeants des nombreuses compagnies marchandes qui empruntent régulièrement la Chevauchée du Nord et la route de Tethyamar. Jusqu'à maintenant, les disparitions se sont limitées à quelques voyageurs égarés ou isolés mais les araignées-garous deviennent de plus en plus confiantes au fur et à mesure que le Seigneur Araignée leur confère un pouvoir de contrôle de plus en plus grand sur les araignées qui les entourent.

### *LE FLAGELLEUR BANNI*

La cité d'Oryndoll est une cité de flagelleurs mentaux située très loin dans les profondeurs du monde souterrain. C'est aussi une cité d'érudits envahie de bibliothèques et de savoir de toute sorte. Les flagelleurs mentaux y règnent en maître avec l'aide d'une armée d'esclaves dominée mentalement, principalement des duergars, des nains sombres.

Izeath est un flagelleur mental qui a fait de nombreuses recherches sur le contrôle mental des animaux et des créatures monstrueuses. Mais il a fini par s'attirer la colère des dirigeants de la cité en détournant une partie des ressources de la cité pour ses propres besoins. Au lieu de s'amender, il s'est opposé frontalement à ses supérieurs et a fini par être banni définitivement de la cité. Avec une poignée d'esclaves duergars et quelques ressources, Izeath a quitté la cité sans regarder en arrière.

Ces dernières recherches l'ont en effet amené à s'intéresser au culte du Seigneur Araignée et à l'étrange capacité de ses adorateurs de contrôler de grandes quantités d'araignées y compris des variantes géantes et monstrueuses de l'espèce. Izeath est remonté à la surface et s'est installé dans une ancienne ferme abandonnée à proximité de la Forêt Hantée des Araignées. Il cherche maintenant à trouver la Faille Chuchotante. Il est persuadé que s'il peut accéder au temple qui s'y trouve, il pourra découvrir le secret du contrôle mental illimité des araignées. Avec d'un tel pouvoir, il pourra s'entourer d'une armée gigantesque de ces créatures dans le monde souterrain et conquérir n'importe quelle cité pour en faire la capitale de son royaume.

En attendant, ses esclaves duergars parcourent la forêt à la recherche de la faille tandis que leur maître se terre à l'abri dans l'ancienne cave de la ferme abandonnée.

### *EN MISSION SACREE POUR LOLTH*

Lolth, la puissante déesse araignée qui règne sur les Drows, a perçu la présence du Seigneur Araignée lorsque Keenan et ses compagnons ont remis son temple en état et repris les sacrifices en son nom. Il est hors de question pour Lolth qu'elle partage son emprise sur les araignées avec une autre divinité de Faerun et encore moins avec une divinité mineure presque inconnue.

Lolth a confié cette mission à Danae Agrach Dyr de Menzoberranzan. Cette dernière a formé un petit groupe de guerriers et magiciens drows avec lequel elle s'est mise en route en direction de la Forêt Hantée des Araignées. Ils ont parcouru le monde souterrain jusqu'à une sortie située dans les Montagnes de la Bouche du Désert.

Ils ont parcouru la Forêt Hantée en tout sens à la recherche de la Faille Chuchotante mais sans aucun succès. Leurs ressources, tout comme leur patience, ont commencé à s'épuiser dans cette vaine quête. Ils ont croisé le chemin des araignées-garous de Keenan à plusieurs reprises et se sont affrontés. Une partie des drows ont perdu la vie mais sans permettre à leurs compagnons de trouver des traces menant au Temple du Seigneur Araignée.



# SCENARIO

## PROLOGUE

Les Héros ont tous été engagés il y a quelques semaines au Gué d'Ashaba à Valbrume par Rendor, un marchand cormyrien travaillant pour la compagnie marchande des Sept Soleils. Leur mission était d'accompagner une caravane de cinq chariots faisant un aller-retour au Cormyr. Le voyage jusqu'au Cormyr s'est déroulé sans encombre et la caravane est maintenant sur la route du retour. Elle voyage maintenant sur la Chevauchée du Nord pour un dernier détour par Valombre avant de revenir au Gué d'Ashaba.

La caravane est constituée de cinq caravaniers et de cinq gardes en plus des Héros. Les gardes voyagent à pied le long de la caravane tout comme les Héros. Rendor est installé sur le banc du chariot de tête avec le caravanier menant ce dernier. Chaque chariot est bâché et étanche. Ils sont tirés par un unique cheval. Les caravaniers guident les attelages. Les chariots ne sont pas en très bon état car la compagnie des Sept Soleils a la mauvaise habitude de réduire les charges au maximum. Les chariots sont pleins d'objets manufacturés de piètre qualité (miroir, outils d'artisan, ustensiles de cuisine, etc ...) destinés à être revendus dans les Vaux.

### SCENE 1 – LA CARAVANE ABANDONNEE

#### *Chevauchée du Nord / Après-midi*

La caravane que protègent les Héros longe la lisière sud de la Forêt Hantée de l'Araignée. Les caravaniers et les gardes ne sont pas particulièrement inquiets, ce tronçon de route est calme depuis de nombreuses années. Quelques gardes s'amuse à faire peur aux caravaniers avec des histoires d'araignées géantes surgissant du bois. Rendor est uniquement préoccupé par la rapidité avec laquelle ils vont atteindre Valombre et les profits qu'il va tirer de la vente des marchandises.

Belnor est un tout jeune Halfelin qui s'est engagé comme caravanier pour voir du pays. C'est son premier voyage et après avoir quitté la ferme de ses parents où il a grandi, il a l'impression de vivre une grande aventure. Il est curieux et passe son temps à discuter de tout et de rien, abreuvant les Héros de questions sur leurs aventures, leurs équipements, leurs pouvoirs, etc ... Même s'ils leur cassent les pieds, c'est un gentil garçon auquel les Héros devraient s'attacher un peu.

Test de Sagesse (Perception) / Difficulté moyenne : Alors que la caravane traverse un sous-bois bordant la Forêt Hantée, les Héros réussissant le test ont le regard attiré vers deux chariots de bonne qualité, semblables aux leurs, qui ont été traînés dans le sous-bois et grossièrement dissimulés avec des feuillages et des branches coupées.

Il n'y a aucune trace des occupants des chariots. Ces derniers semblent s'être volatilisés. Il n'y a pas de trace de combat non plus. Le contenu des chariots est intact. A l'instar de ceux des Héros, ils contiennent des objets manufacturés. Mais ces derniers sont de bien meilleure qualité que les biens transportés par la compagnie des Sept Soleils.

Si des brigands avaient attaqué les chariots, ils auraient pillés ces derniers. Des marchands n'auraient jamais abandonné ainsi leurs marchandises sans une excellente raison. Tout cela n'a aucun sens.

Test d'Intelligence (Survie) / Difficulté Facile : Les feuillages et les branches ont été fraîchement coupées, dans les dernières 24H.

Test d'Intelligence (Connaissance) / Difficulté Moyenne : Les chariots arborent un symbole en forme de porte en pierre noire. Il s'agit d'une compagnie marchande naine originaire du village de Glen dans Valbrume. C'est une petite compagnie marchande mais leurs biens sont réputés et certains ont des origines très exotiques.

Test d'Intelligence (Fouille) / Difficulté Difficile : En fouillant le premier chariot, on peut découvrir une pochette de cuir cachée sous le hayon et dissimulant de nombreuses pierres précieuses. Le tout doit valoir entre deux et trois cents pièces d'or si l'on trouve le bon acheteur.

Test de Sagesse (Pistage) / Difficulté Moyenne : Une personne trapue et de petite taille chaussée de bottes s'est enfuie en courant sur la route en direction de l'est. C'est la seule trace que l'on peut facilement trouver à proximité des chariots.

Rendor commence par crier sur les Héros quand ces derniers arrêtent la caravane pour examiner les chariots abandonnés. Le temps c'est de l'argent. Mais il change vite d'attitude quand il découvre le contenu des deux chariots. Il demande à tout le monde de participer aux opérations de transbordement. Après tout, personne ne viendra récupérer les marchandises ? On ne va pas les laisser pourrir ici, n'est-ce pas ?

Belnor court et saute partout, posant d'incessantes questions, trop content de cet événement qui brise la monotonie du voyage.



La caravane comportait cinq nains. Ils ont été attaqués la veille par les araignées-garous et leurs araignées. Quatre nains ont été emportés par les araignées pour service de victimes sacrificielles au temple du Seigneur Araignée. Kadora, la seule naine du groupe, a réussi à s'enfuir après avoir été empoisonnée. Ce sont ses traces de bottes que l'on voit sur la route.

## SCENE 2 – UNE EMBUSCADE POISSEUSE

### *Chevauchée du Nord / Après-midi*

Au moment où la caravane est enfin prête à repartir, elle tombe dans une embuscade bien organisée. Les araignées-garous restent en retrait dans la forêt tandis que les araignées qu'ils contrôlent passent à l'attaque.

Plusieurs nuées d'araignées s'en prennent aux caravaniers pour les empêcher de contrôler les chariots. Tous les chariots se retrouvent à l'arrêt. Un des caravaniers pris de panique s'enfuit dans les bois en essayant d'échapper aux araignées.

Des araignées tisseuses apparaissent sur les branches supérieures (entre trois et cinq mètres de haut) dans les arbres au-dessus de la caravane. Elles crachent de la toile sur le maximum de personnes afin de les immobiliser. Si une personne immobilisée ne s'est pas libérée de la toile au bout de deux rounds, elle est hissée dans les arbres le troisième round par plusieurs araignées.

Pendant ce temps, des araignées chasseuses surgissent du sous-bois et harcèlent tous ceux qui sont encore en état de défendre les chariots.

Rendor hurlent des ordres contradictoires sous l'effet de la peur et tente de rester sur le chariot de tête, le plus loin possible des araignées. Il ne sera pas enlevé par les araignées.

Plusieurs gardes et caravaniers sont immobilisés et hissés dans les arbres ou traînés inconscients au sol dans le sous-bois. Le pauvre Belnor fait partie des premiers caravaniers à être enlevé et à disparaître.

Les araignées se moquent clairement des chariots et de leur contenu. Elles ne s'intéressent qu'à l'enlèvement des caravaniers.

Test d'Intelligence (Nature) / Difficulté Facile : L'embuscade que subit les Héros est réalisée par des araignées d'espèces très différents qui travaillent de manière très coordonnée. Il est clair que les araignées agissent sur les ordres d'une autre créature et n'auraient pu mettre sur pied un tel plan.

Ne donnez pas d'informations précises aux Héros sur le nombre d'araignées, l'objectif étant de leur faire comprendre que la fuite est leur seule véritable option. Même s'ils sont chanceux et arrivent à tuer de nombreuses araignées, il semble toujours y avoir des remplaçantes qui arrivent de partout pour les encercler. Et pendant ce temps, les gardes et les caravaniers disparaissent autour d'eux de plus en plus vite.

Si un Héros tente de poursuivre une personne enlevée, n'hésitez pas à le recouvrir de toile et à le faire mordre de tous côtés. Ce sont les autres Héros qui vont devoir aller le chercher pour le sauver maintenant. Cela devrait les aider à choisir l'unique option qui s'offre à eux : la fuite !

Test de Sagesse (Perception) / Difficulté Difficile : Un Héros attentif peut apercevoir en retrait à travers la végétation des silhouettes humanoïdes au milieu des araignées. Il s'agit bien entendu d'araignées-garous dirigeant l'embuscade mais la vision devrait être furtive et impossible à confirmer.

Les Héros devraient donc fuir avec tout ou partie des chariots et la moitié du personnel de la caravane (sans oublier Rendor qui ne s'arrête pas de crier ...). Les araignées leur donnent la chasse sur quelques kilomètres sans vraiment les inquiéter avant de subitement décider de rebrousser chemin sans raison apparente.

Une fois que les Héros ont compris que les araignées avaient abandonné, l'un d'eux (celui qui se trouve sur le chariot de queue) découvre un gros chat marron sur le banc du conducteur en train de faire sa toilette. Il s'agit de Wyllis qui est venu mettre en fuite les araignées. Il ne se laisse pas déloger facilement mais accepte volontiers les caresses.

Une heure plus tard, la Chevauchée du Nord laisse enfin derrière elle la Forêt Hantée. La ferme fortifiée de Jayna apparaît au milieu des champs au-delà de l'embranchement de la Chevauchée avec la Route de Tethyamar. Rendor donne l'ordre de se diriger vers la ferme sur un sentier cahoteux au milieu des champs pour aller s'y réfugier et soigner les blessés.

## SCENE 3 – REFUGE A LA FERME

### *Ferme fortifiée de Jaynar / Crépuscule*

La ferme fortifiée de Jaynar est le lieu habité le plus proche de la Forêt Hantée. Il s'agit d'une très grande ferme entourée d'une palissade de bois et de pierres. Elle abrite presque quarante personnes de toutes les générations. Ce sont tous des fermiers de Valombre, des humains robustes pour la grande majorité. La ferme abrite deux granges,



Une écurie, un poulailler, un puits et un énorme bâtiment d'habitations avec suffisamment de place pour y loger toutes les familles qui travaillent ici.

Dès que les chariots ont pénétré l'enceinte de la ferme et sont arrêtés, ils sont aussitôt envahis par une horde de chats de gouttière qui commencent à fouiller partout. Les fermiers rassurent les Héros qu'il s'agit d'un accueil parfaitement normal et que les chats de la ferme sont à la recherche de rongeurs et autres nuisibles qui se seraient glissés dans leurs chariots. En réalité, les chats fouillent partout pour pouvoir rendre compte de leurs trouvailles à Urug.

Les Héros sont accueillis par Waldmund, le « chef » de la ferme. Lui et Rendor semblent se connaître. Waldmund ne fait aucune difficulté à proposer l'hospitalité de la ferme pour la nuit à la caravane. Quelques fermiers avec des connaissances en premiers soins proposent leurs services pour soigner les blessés.

Waldmund apprend aux Héros que la ferme abrite aussi depuis hier une naine blessée et empoisonnée (Kadora) qui pour l'instant est toujours inconsciente. Ils l'ont découvert sur la route hier soir qui errait hagarde. Les Héros ne pourront rien en tirer pour l'instant. Ils peuvent juste constater qu'elle arbore sur ses vêtements le symbole de la porte noire qui correspond à la compagnie marchande de Glen.

Toute la caravane est invitée à manger dans la grande salle pour le repas du soir. Ils pourront dormir à leur convenance dans les granges ou dans les recoins de la grande salle.

Les fermiers ne sont pas habitués aux visiteurs mais se montrent relativement amicaux. Les Héros devraient plutôt s'inquiéter du comportement des chats. Ces derniers ont envahi le moindre recoin de la ferme et il est impossible de faire un pas sans tomber sur l'un d'eux. Quand on les regarde, ils semblent se livrer à des activités normales de chat (jouer, chasser, dormir) mais dès que les Héros tournent un peu le regard, ils ont la désagréable sensation d'être épiés par ces derniers. Faites grimper le compteur de paranoïa des Joueurs vis-à-vis de ces étranges matous. Wyllis part rejoindre ses congénères une fois à la ferme et un Héros curieux peut remarquer que les autres chats semblent adopter un comportement déférent envers Wyllis. De plus en plus étrange. Et que font tous ces chats autour de gros chêne à la sortie de la ferme ? Est-ce une sorte de rituelle ? J'ai trouvé un chat dans ma bourse à composantes. Il y cherchait un rat ou bien il veut savoir quel sort je peux lancer ?

Test de Sagesse (Nature) / Difficulté Difficile : Il n'y a aucune araignée ni toile dans aucun bâtiment de la ferme alors que ces derniers devraient en abriter des dizaines dans les recoins. Il s'agit d'un élément difficile à remarquer et surtout bizarre. Les fermiers eux-mêmes n'ont pas d'autre explication que le fait que les chats ont du toutes les chasser. Tous les chats de la ferme ayant le pouvoir de repousser les araignées, il est parfaitement normal de n'en trouver aucune dans la ferme.

Les Personnages remarquent aussi que plusieurs humains (adultes et enfants uniquement) semblent posséder des caractéristiques physiques issues d'un sang orque. Les fermiers expliquent gentiment aux Héros que grand-père Urug est en effet un demi-orque et qu'il a quelques enfants et petits-enfants sur la ferme. Urug vit reclus dans la plus haute chambre de la maison et n'en sort qu'une fois par jour pour prier au pied du chêne qu'il a planté.

Les Héros vont finir par faire la connaissance de Zorak (gars) et de Lyrak (fille), des petits-enfants d'Urug aux crocs inférieurs proéminents. Ces deux garnements sont âgés de six et huit ans. Ils passent leur temps à jouer avec les chats au lieu de faire les corvées que les adultes leur assignent. Ils adorent leur grand-père Urug et vont le voir tous les jours. Ils se sont rendus compte que depuis quelques semaines, de nombreux chats avaient disparu (les araignées-garous ont pris l'habitude de les chasser dès qu'ils les aperçoivent). Ils suivent les Héros à distance afin d'évaluer s'ils peuvent leur faire confiance. Si les Héros gagnent leur confiance (en jouant avec les chats, avec un tour de magie ou tout autre technique du même acabit), Zorak et Lyrak répondent à toutes leurs questions sur la ferme et ses habitants. Ils leur expliquent surtout qu'ils ont une « quête » à leur confier. Ils leur parlent des chats disparus et leur remettent une bourse rempli d'un tas de pièces de faible valeur. Ils veulent que les Héros retrouvent les chats disparus. Les fermiers ne tiennent pas de compte des chats de la ferme et ne s'inquiètent pas vraiment de leur sort. Ils pensent que les deux enfants exagèrent et leur disent que les chats sont partis faire un tour, qu'ils vont finir par revenir.

Kargron est un duergar et un esclave mental d'Izeath. Il a été choisi pour son charisme et son esprit vif afin de glaner quelques informations à la ferme fortifiée de Jayna. Il est arrivé la veille juste après que les fermiers aient trouvé Kadora. Ces derniers ont assumé qu'ils étaient ensemble et Kargron ne les a pas détrompés. Il prétend donc être un marchand nain de la caravane attaquée la veille et avoir miraculeusement attaqué à l'embuscade. Il veille sur sa camarade blessée tout en interrogeant les fermiers sur la Forêt Hantée et la Faille Chuchotante. Il n'a pas eu beaucoup de succès jusqu'à maintenant. Il voit dans les Héros une opportunité d'en apprendre plus pour son maître. Il viendra les voir pour leur proposer une bourse bien garnie de trois cent pièces d'or. Il a besoin d'aide pour pénétrer dans la Forêt Hantée afin de retrouver ses compagnons enlevés. Il est déjà au courant pour les araignées-garous mais ne connaît pas le rôle d'Urug ni des chats. Un Héros inquisiteur peut se rendre compte qu'il n'arbore nulle part le symbole de la porte noire. Autre chose étrange, les pièces d'or de sa bourse sont pour la plupart étrangement inconnues des Héros. En effet, elles proviennent des royaumes du monde souterrain et ne devraient donc pas être familières à des Héros ayant grandi à la surface.



Wyllis est une araignée-garou du groupe de Keenan. Elle a été envoyée sous sa forme de demi-elfe pour infiltrer la ferme de Jayna. Elle s'est présentée il y a environ deux semaines et a demandé du travail. Waldmund l'a accueilli et a proposé de la prendre à l'essai. La journée, elle travaille dure sans se plaindre. La nuit, elle écoute les discussions des fermiers pour essayer de connaître l'origine de l'étrange pouvoir des chats qui repoussent les araignées. Elle a maintenant de forts soupçons concernant Urug. Elle est presque sûr que ce dernier est l'unique survivant du groupe qui a massacré le précédent groupe d'araignées-garous qui avait élu domicile dans la Forêt Hantée. Toutes les deux à trois nuits, elle s'échappe de la ferme en pleine nuit pour aller au camp de chasse rendre compte de ce qu'elle a appris à ses compagnons garous. Elle est rusée et discrète. Elle observe les Héros et écoute leurs conversations. Si elle entend qu'ils ont en projet de partir le lendemain dans la Forêt Hantée, elle se glissera hors de la ferme en pleine nuit pour aller prévenir de l'arrivée des Héros.

Urug reste enfermé dans sa chambre tant que les Héros sont à la ferme. Il refuse de leur adresser la parole. Il utilise ses chats pour les surveiller. Il a compris qu'un nouveau groupe d'araignées-garous était dans la Forêt Hantée. Il va avoir besoin d'aventuriers capables mais il ne sait pas encore s'il peut faire confiance aux Héros. Les chats de la ferme surveillent aussi les deux nains. Urug est paranoïaque dans l'âme et ne fait confiance à personne. Si les Héros montent dans sa chambre, ils découvrent un chat qui monte la garde toutes les trois marches dans l'escalier. Dans sa chambre, Urug est assis dans son rocking-chair et observe la Forêt Hantée par l'unique fenêtre de sa chambre. Wyllis est confortablement installé sur ses genoux. Il a semblé aux Héros avoir entendu une sorte de conversation dans la pièce avant leur arrivée mais ils constatent qu'Urug est seule. Urug ne se confiera pas aux Héros lors de cette scène. Il ne le fera qu'à leur retour de la Forêt Hantée, une fois qu'il aura confiance en eux. Il ne leur répondra que par des grognements.

Test d'Intelligence (Savoir) / Difficulté Moyenne : Un cimenterre de très bonne qualité et parfaitement affûté se trouve dans un fourreau accroché au lit dans un coin de la chambre d'Urug. Le pommeau porte l'emblème des Chevaliers de Myth Drannor. Il s'agit d'un « cadeau » qui lui a été offert avant sa dernière aventure. Il garde l'arme en parfaite état au cas où il aurait besoin de s'en servir (il s'agit effectivement d'un cimenterre magique +1).

Rendor ne souhaite qu'une seule chose : fuir le plus loin possible de la Forêt Hantée. Il est persuadé que les caravaniers enlevés sont déjà morts et ont servi de nourriture aux araignées. Il veut repartir dès le lendemain avec les chariots qui restent. Il payera ce qu'il doit aux Héros pour le trajet déjà parcouru et prendra le large en grognant à propos de la marge déficitaire de cette expédition.

## SCENE 4 – A LA RECHERCHE DES SURVIVANTS

### *Forêt Hantée des Araignées / Journée*

Des Héros dignes de ce nom devraient avoir accepté la proposition de Kargron (ainsi que celle de Zorak et Lyrak). Au petit matin, après le départ de Rendor et du reste de la caravane, ils partent vers la Forêt Hantée accompagné de Kargron (Zorak et Lyrak auraient voulu les accompagner mais en ont été empêché par leurs parents). Quelques chats partent sur les talons des Héros sans faire preuve d'une grande discrétion. Ils ne se laissent pas chasser facilement, se contenant d'augmenter la distance entre eux et les Héros.

L'orée de la forêt se trouve à moins d'une heure de voyage de la ferme. Une fois à l'intérieur, les Héros découvrent une forêt sauvage et dépourvue de toute forme de sentier ou de chemin. Laisser les Héros effectuer quelques tests de Sagesse pour s'orienter dans la forêt et trouver les traces de plusieurs corps qu'on a traînés sur le sol. Les Héros aperçoivent bien quelques araignées dans les arbres et dans le sous-bois mais aucune ne semble vouloir les approcher (grâce à la présence des chats qui suivent les Héros).

Les traces sur le sol finissent par mener les Héros au camp de chasse des araignées-garous. La Faille Chuchotante étant située loin dans les profondeurs de la forêt, ces dernières avaient besoin d'un lieu plus proche des deux routes qui bordent la Forêt Hantée. Ils ont installé un camp sommaire dans une combe profonde dissimulée par une végétation épaisse et un entrelacs d'arbres penchés. Un large feu de camp entouré de pierre est installé au milieu de la combe. Des couvertures étanches ont été tendues entre certains arbres pour procurer un abri contre les précipitations.

Le mystère de la disparition des chats va être facilement résolu : plusieurs cadavres de chats ont été cloués aux arbres qui bordent la combe. Les araignées-garous ont fait le lien entre les chats et la frayeur des araignées. Elles chassent donc impitoyablement tous les chats qu'elles trouvent.





Les prisonniers sont retenus au fond de la combe. Ils sont empoisonnés, à moitié inconscients et immobilisés dans des cocons de toile d'araignée. Les caravaniers et les gardes capturés la veille sont tous là. Le pauvre Belnor est là aussi, il est facile à trouver : il s'agit de celui qui s'agite le plus dans son cocon et qui se met à parler dès qu'il croit avoir reconnu la voix des Héros. Il n'y a aucun nain parmi les prisonniers, ces derniers ont déjà été emmenés au temple du Seigneur Araignée.

Le camp est occupé par (Nombre de Héros divisé par deux) ettercaps et autant d'araignées-garous. Si Sylra a réussi à venir les prévenir la nuit précédente, les ettercaps sont au fond de la combe tandis que les araignées-garous sont embusqués au-dessus. Sinon, ils se trouvent tous au fond de la combe près du feu.

Les ettercaps combattent jusqu'à la mort. La dernière araignée-garou tente de s'enfuir pour aller prévenir Keenan. Tous les adversaires profitent de leur capacité à se déplacer sur des surfaces verticales pour prendre l'avantage sur les Héros.

Une fois leurs adversaires tués ou en fuite, les Héros peuvent délivrer les prisonniers. Ces derniers ont entendu des bribes de conversation en commun autour du feu. Si Sylra est venue la nuit dernière, ils savent qu'une araignée-garou est une espionne infiltrée à la ferme. Les Héros ne devraient pas avoir trop de mal à l'identifier. Les prisonniers savent que les lycanthropes cherchent la personne responsable derrière les chats qui épouvantent les araignées. Ils ont aussi entendu parler de la Faille Chuchotante et du temple du Seigneur Araignée.

Kargron commence à interroger de manière brutale les prisonniers sur la localisation de la Faille Chuchotante dès que l'un d'entre eux le mentionne. Malheureusement, les prisonniers n'ont aucune idée de sa localisation. Kargron se calme dès qu'il se rend compte qu'il a attiré l'attention de tout le monde sur lui.

Ils ne restent plus aux Héros qu'à rentrer à la ferme avec des prisonniers groggy mais heureux. Bien entendu, ils ont toujours une escorte de chats ...

## SCENE 5 – RAVITAILLEMENT DROW

### *Ferme fortifiée de Jaynar / Crépuscule*

Quand les Héros arrivent en vue de la ferme, la nuit est en train de tomber. Par contre, ils se rendent rapidement compte que quelque chose ne va pas. Les portes de la ferme sont toujours ouvertes et tous les fermiers semblent rassemblés sur la place centrale.

Danae et ses drows errent à la surface depuis plusieurs jours. Ils ont eu quelques pertes lors d'une confrontation avec les araignées-garous, ils sont bientôt à court de nourriture et n'ont toujours aucune idée de la localisation de la Faille Chuchotante. Ils ont décidé de régler leurs différents problèmes en prenant en otages les habitants de la ferme. La moitié des drows ont pris des positions en hauteur sur les différents bâtiments. L'autre moitié entoure les habitants regroupés dans la cour. Un fermier gît mort sur le sol avec plusieurs carreaux d'arbalète dans le corps.

Danae est en train de demander aux fermiers de leur fournir de la nourriture pour plusieurs jours et surtout un guide pour rejoindre la Faille Chuchotante dans la Forêt Hantée.

Waldmund accepte de leur donner de la nourriture pour qu'ils partent mais leur avoue que personne ne connaît rien à propos d'une Faille Chuchotante. Danae commence à se mettre en colère et menace de tuer tout le monde. L'un des fermiers panique et dit qu'il croit avoir entendu Urug en parler une fois ... Ce dernier a échappé aux Drows en se dissimulant par magie à l'intérieur de son chêne d'où il observe la scène et surtout les réactions des Héros.

Les Héros peuvent prendre les Drows à revers assez facilement, ces derniers ne pensent avoir affaire qu'à de minables paysans. Le problème est qu'il n'y a pas besoin d'être grand clerc pour comprendre que plusieurs fermiers pourraient payer de leur vie une confrontation brutale avec les drows. Ces derniers n'hésiteront pas à mettre le feu à quelques bâtiments pour couvrir leur fuite et aussi à prendre quelques otages.

Danae est prête à écouter toutes les propositions des Héros pour une résolution paisible de la situation. Ses ressources en hommes sont limitées, elle ne peut se permettre de les gaspiller. Elle est même prête à révéler qu'elle cherche un temple dédié au Seigneur Araignée pour le détruire. Des Héros malins pourraient se dire que les ennemis de leurs ennemis peuvent devenir leurs amis ...

## SCENE 6 – ADIEU POPY

### *Ferme abandonnée / Nuit*

Une fois la situation avec les drows réglée, il s'avère que la soirée des Héros est loin d'être terminée.

Waldmund leur annonce que Kadora s'est enfin réveillée. Kargron fait mine de se précipiter en direction de sa chambre avant de disparaître corps et âme (grâce à son invisibilité). Si on interroge Kadora, elle expliquera qu'il n'y avait aucun duergar parmi les nains qui voyageaient avec elle.





Les Héros ne devraient avoir aucun mal à identifier Sylra comme étant l'espionne lycanthrope. Il ne reste plus qu'à lui mettre la main dessus. Mais dès qu'on se met à se rechercher, cette dernière disparaît aussi comme par enchantement.

Urug a décidé de faire confiance aux Héros maintenant qu'ils ont bravé les dangers de la Forêt Hantée et géré le problème posé par les drows. Il envoie ses petits-enfants, Lorak et Zyrak, les chercher.

En montant les escaliers menant à la chambre d'Urug, les Héros sont dépassés par une horde de chats qui se précipitent vers la chambre du demi-orque. Il se passe quelque chose de grave. Sylra sait que sa couverture est grillée mais avant de partir, elle a décidé d'assassiner Urug. Sous sa forme hybride, elle a escaladé le bâtiment d'habitation pour entrer par la fenêtre de sa chambre. Les Héros débouchent dans la chambre en même que Sylra. Elle tente sa chance une fois avant de s'enfuir par la fenêtre. Elle profite de sa mobilité accrue et de sa capacité à marcher sur les murs pour tenter d'échapper aux Héros et de rejoindre la forêt. Urug s'anime pour crier aux Héros de la rattraper avant qu'elle rejoigne ses amis. Sylra ne cherche qu'à s'enfuir, elle ne se battra que si elle est acculée.

Kargron profite de la poursuite pour enlever Urug et le ramener à son maître sur ordre de ce dernier. Il profite de son pouvoir d'agrandissement pour assommer Urug et le charger sur son épaule. Il utilise ensuite son pouvoir d'invisibilité pour fuir la ferme à travers champ jusqu'au repaire de son maître.

## SCENE 7 – SAUVETAGE DESEPERE

### *Ferme abandonnée / Nuit*

Quand les Héros reviennent enfin à la chambre d'Urug, ce dernier a disparu. Lorak et Zyrak sont dissimulés sous le lit. Ils ont vu un nain géant à la peau noire frapper Urug, le charger sur son épaule et disparaître par magie.

Test de Sagesse (Pistage) / Difficulté Facile : Un Héros arrive à suivre les traces de Kargron à travers les champs en pleine nuit jusqu'à une ancienne ferme abandonnée située à une heure de marche au nord. Kargron court sur tout le trajet malgré le poids du demi-orque.

La ferme où est installé Izeath est en ruine depuis plusieurs générations. Son mur d'enceinte et tous les bâtiments sont délabrés et aucun mur ne dépasse un mètre de hauteur. Le flagelleur mental a installé ses appartements dans l'ancienne cave de la ferme. Cette dernière est très étendue et a été nettoyée par les esclaves duergars. Ils ont installé leurs affaires dans un cellier à l'écart de la plus grande pièce que leur maître s'est réservée.

Deux duergars montent la garde en permanence dans les ruines de la ferme, de jour comme de nuit. Si les Héros ne sont pas discrets, ils seront repérés par ces derniers. Les duergars ne donneront pas l'alerte tout de suite mais attendront que les Héros aient pénétré dans la cave pour les suivre. L'un d'eux ira réveiller ses camarades tandis que l'autre les suivra.

Test de Sagesse (Perception) / Difficulté Difficile : Le Héros détecte l'un des gardes duergars caché dans un bâtiment en ruine. Attention, il y a deux gardes. En neutraliser un ne suffira pas !

L'ancien réseau de cave ne dispose d'aucune lumière à part une lanterne dans la pièce occupée par Izeath afin de lui permettre de lire. La pièce a été sommairement aménagée avec quelques tables et chaises. Des livres poussiéreux occupent une première table et un laboratoire de voyage une deuxième table.

Wyllis a suivi Urug jusqu'à la ferme avant d'être capturé à son tour par les sentinelles. Il est enfermé dans une cage à corbeau particulièrement étroite pour lui. La cage est posée en hauteur sur une étagère. Urug est solidement attaché à un fauteuil face à Izeath. Ce dernier interroge le demi-orque en commun sur la localisation exacte de la faille Chuchotante. Urug refuse catégoriquement de parler. Il préfère mourir plutôt que de donner la localisation du temple à une créature aussi maléfique et dangereuse qu'un flagelleur mental. Izeath interroge aussi Wyllis en le considérant comme une créature intelligente. Il les menace chacun de tuer l'autre s'il refuse de parler. Urug a l'air de comprendre les miaulements désespérés de Wyllis. Urug répond que ni lui, ni Wyllis ne lui donneront l'information. Izeath répond qu'il s'en moque, qu'il extraira l'information de son cerveau ou de celui de Wyllis quand il les aura dévorés. Pour donner du poids à ses paroles, il commence à agiter ses tentacules en direction de la tête du demi-orque ...

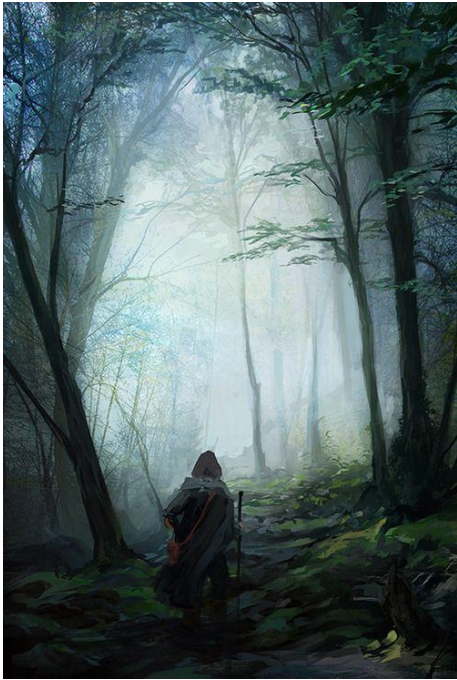
Il faut faire comprendre aux Héros que le flagelleur mental est un puissant ennemi, trop puissant pour des aventuriers de niveau 3. De plus, ils ont une pièce remplie de duergars dans leur dos de l'autre côté du sous-sol. Ils disposent de très peu de temps pour intervenir et fuir. En résumé, tenter de sauver plus d'une personne devrait se solder par un échec douloureux (une explosion de l'esprit dans un espace aussi restreint va faire des dégâts). Il va leur falloir faire un choix entre Urug et Wyllis. Dès qu'Urug aperçoit les Héros, il leur hurle de sauver Wyllis, que ce dernier pourra les conduire à la faille où ils pourront détruire le temple. Wyllis miaule le contraire ...

Mener la vie dure aux Héros et obligez-les à fuir avant que les duergars ne leur bloquent le passage. Selon la personne qu'ils ont sauvée, la fin du scénario ne se déroulera pas de la même manière.



## SCENE 8 – AU BORD DE LA FAILLE CHUCHOTANTE

### *Forêt Hantée des Araignées / Nuit*



Il est grand temps d'aller débarrasser définitivement la Forêt Hantée du temple du Seigneur Araignée.

Urug ou Wyllis connaissent le chemin menant à la Faille Chuchotante. Ils peuvent y guider les Héros.

Urug et Wyllis ont tous les deux la capacité de faire fuir les araignées.

Urug connaît un puissant rituel de Silvanus capable de détruire le temple. La seule autre personne que les Héros connaissent qui soit capable de faire de même est Danae, la prêtresse de Lolth.

Si les Héros ont déjà négocié un pacte avec Danae, dans ce cas, ils peuvent faire le voyage avec elle jusqu'à la Faille. Sinon, ils tombent sur les drows au milieu de la forêt qui sont toujours à la recherche de la Faille mais qui ne sont plus très loin de cette dernière. Ils ont à nouveau une chance de conclure un accord avec eux.

Au fur et à mesure que les Héros s'approchent de la Faille Chuchotante, de plus en plus d'araignées se massent dans l'obscurité pour les regarder passer. Aucune d'entre elles n'attaque tant qu'Urug ou Wyllis est avec les Héros.

Une fois arrivée à la Faille Chuchotante, les Héros découvrent une plaie noire comme la nuit dans le sol de la forêt. Les bruits de centaines d'araignées de toutes tailles produisent un chuchotement effrayant. Un étroit chemin taillé dans le flanc de la falaise permet d'accéder au temple.

Test de Charisme (Résistance à la Peur) / Difficulté Moyenne : Tout Héros qui échoue à ce test est effrayé par le « chuchotement » et ne descendra dans la Faille qu'en tremblant. Il souffre d'un malus de -2 à tous ses tests tant qu'il n'a pas réussi à abattre un adversaire pour restaurer sa confiance.

## SCENE 9 – RITUEL DANS LE TEMPLE DU SEIGNEUR ARAIGNEE

### *Temple du Seigneur Araignée / Nuit*

Une série de grottes à flanc de falaise, partiellement ouvertes sur la Faille, sont situées les unes en dessous des autres et reliées par des boyaux naturels agrandis de manière grossière. Plusieurs boyaux de plus petites tailles permettent aux araignées de se glisser facilement à l'intérieur du temple depuis la Faille.

Les araignées sont de plus en plus monstrueuses et mettent de plus en plus de temps à fuir la présence de Wyllis / Urug. Les grottes sont sombres et étroites. Des cadavres à moitié dévorés sont abandonnés au sol ou pendent des plafonds depuis les cocons qui les abritent. Les Héros retrouvent les corps des marchands nains disparus dans une des grottes.

Les araignées-garous et les ettercaps se sont dissimulés dans le temple pour y attendre la venue des Héros. Ils ont été prévenus depuis longtemps par les araignées de la forêt de leur venue.

Le temple est installé dans la grotte la plus basse et la plus grande. Sur le mur du fond se trouve une sculpture grossière représentant la fusion difforme d'un visage humain et de celui d'une araignée. Des cocons envahissent les murs et les plafonds. Des boyaux plus ou moins grands s'ouvrent partout dans la salle. Les ettercaps et les araignées-garous s'y dissimulent.

Keenan attend les Héros bien en vue. Il leur parle de la grandeur de son dieu et leur offre une chance de plier le genou devant lui afin d'avoir la vie sauve.

La situation ne peut que dégénérer en une mêlée confuse dans l'obscurité avec des ennemis surgissant de partout. Les araignées-garous tentent de renverser les membres les plus faibles du groupe pour les entraîner dans les boyaux où attendent des dizaines d'araignées affamées. Les Héros devraient avoir du mal à s'organiser, voir à connaître la





Position des uns et des autres dans le chaos qui va suivre. Leur première priorité est d'assurer la protection d'Urug ou de Danae le temps du rituel nécessaire à la destruction du temple. Choisissez le temps nécessaire en rounds au rituel en fonction de l'état de santé des Héros et décomptez-le à chaque début de tour. N'hésitez à rajouter des ennemis si les Héros ont de la chance ou à accélérer le rituel si le combat tourne court pour les Héros.

A la fin du dernier round du rituel, si le ritualiste n'a pas été interrompu, l'enfer se déchaîne :

Rituel de Silvanus : la terre se met à trembler. Toute la végétation au-dessus du temple se fraye un passage à travers la terre pour faire s'écrouler le temple sur lui-même. De gigantesques racines percent le plafond des grottes et provoquent des éboulements.

Rituel de Lolth : des ténèbres presque palpable semble émaner du centre du temple et envahissent ce dernier. Danae fait signe à tout le monde de reculer. Un ennemi des Héros est littéralement avalé par les ténèbres et disparaît en hurlant. Les ténèbres sont de l'énergie négative qui tue toute forme de vie.

Dans les deux cas, les Héros doivent fuir aussi vite qu'ils peuvent pour échapper aux conséquences du rituel.

## EPILOGUE

Les Héros émergent dans la forêt au-dessus de la Faille. Tout est étrangement calme. Plus aucun chuchotement ne s'échappe de la Faille. Toutes les araignées ont disparu. Les Héros ont gagné le droit de retourner à la ferme pour se reposer et se soigner. Nul doute que les dirigeants des Vaux entendront parler de leur exploit et les récompenseront à leur juste valeur. Et le Peuple du Sang Noir en entendra aussi probablement parler. Quant au flagelleur mental, il a tout le temps du monde pour se venger des Héros ... une fois qu'ils auront acquis un peu plus d'expérience.

# PERSONNAGES

## MAJEURS

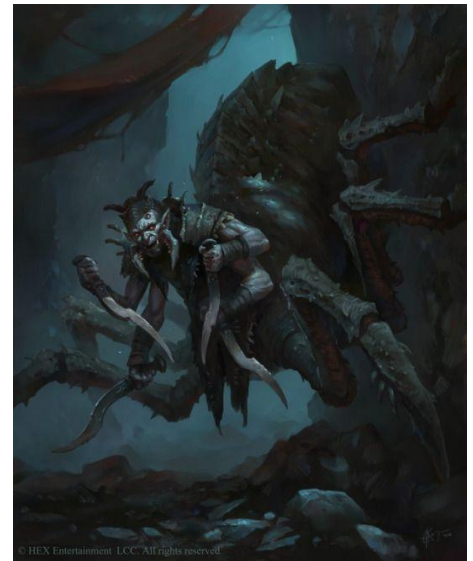
### KEENAN

*Humain H (Araignée-Garou) / Chevalier / Peuple du Sang Noir*

L'histoire de Keenan est abordée dans l'Introduction.

Keenan est un être en colère contre lui-même et contre tous les autres. Son échec à devenir chevalier l'a rendu amer et rancunier. Il aurait pu vivre sa transformation en araignée-garou comme une malédiction mais il a préféré y voir un signe du destin.

Keenan est une brute sadique qui profite pleinement de ses capacités d'araignées-garous pour faire souffrir les autres. Sa loyauté va uniquement au Peuple du Sang Noir. Il préfère attaquer en traître avec l'aide de son pouvoir d'embuscade et laisser les autres monter en première ligne. Il peut être rendu fou furieux si l'on tue ses frères et sœurs araignées-garous devant lui. A partir de ce moment là, il ne cherchera plus la subtilité pour se battre.



[Archétype puissant, Boss puissant rang 1] NC 4

FOR +4\* DEX +1\* CON +3\* INT +0 SAG +2\* CHA -2 / DEF 17 PV 35 Init 17

Araignée : Morsure et griffes +6 DM 1d6+5 / Humanoïde : Epée longue +6 DM 1d8+5

**Emboscade** (Voie du Prédateur Rang 1)

**Transformation en araignée (L)** : La créature peut se transformer à volonté en araignée.

**Forme hybride (L)** : La créature adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-araignée mi-humanoïde. Il peut à la fois faire des attaques de morsure et utiliser une arme. En termes de jeu, cela lui accorde une attaque de chaque type (araignée + humanoïde) par tour en utilisant une action limitée.

**Empathie avec les araignées** : Une araignée-garou possède un don naturel pour apaiser les araignées et parfois même les commander.



## I Z E A T H

L'histoire d'Izeath est abordée dans l'Introduction.

Izeath est un être supérieurement intelligent et ayant déjà vécu bien plus longtemps que la majorité des humanoïdes de la surface. Il est uniquement préoccupé par deux choses : l'accumulation de connaissances et le pouvoir qu'il va pouvoir tirer de ces dernières.

Depuis plusieurs années, son principal sujet d'étude est les araignées. Le monde souterrain est envahi d'une multitude d'espèces d'araignées. Une personne capable de contrôler ces insectes pourrait former une armée capable de balayer n'importe quel adversaire. C'est pour cela qu'il est à la recherche du temple du Seigneur Araignée.

Izeath est un adversaire redoutable et presque invincible pour un groupe de Héros de niveau 3. Il n'est pas là pour affronter les Héros de manière frontale. Il faut faire comprendre par tous moyens à ces derniers qu'ils n'ont aucune chance contre un tel adversaire.

Aberration de taille M, NC 7

FOR +0 DEX +1 CON +1 INT +4\* SAG +3\* CHA +3\* / DEF 15 PV 71 Init 11

Tentacules +7 DM 2d10 + 4. Si la cible est de taille moyenne ou inférieure, elle est agrippée (test de Force ou de Dextérité de difficulté 15 pour s'échapper) et doit réussir un jet de d'Intelligence avec une difficulté de 15 sous peine d'être étourdie tant qu'elle est agrippée de cette manière.

Extraction de cerveau +7 (sur un humanoïde incapable d'agir et déjà agrippé par le flagelleur mental) DM 10d10 (si ces dégâts font tomber les points de vie de la cible à 0, le flagelleur mental tue la cible en lui extrayant et dévorant le cerveau)

Explosion de l'esprit : Le flagelleur mental émet par magie de l'énergie psychique dans un cône d'un rayon de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet d'Intelligence d'une difficulté de 15 sous peine de subir DM 4d8 + 4 et d'être étourdie pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Vision dans le noir (36 m)

**Langues** : profond, commun des profondeurs

Télépathie (36 m)

**Résistance à la magie** : Le flagelleur mental a un bonus de +5 en DEF contre toute attaque magique.

Détection de pensées (A volonté)

**Télékinésie** (Voie de l'Air rang 3 / A volonté)

**Domination** (Voie de l'Envoûteur rang 5 / 1 fois par jour)

**Marche des Plans** (Voie de la Spiritualité rang 4 / 1 fois par jour)



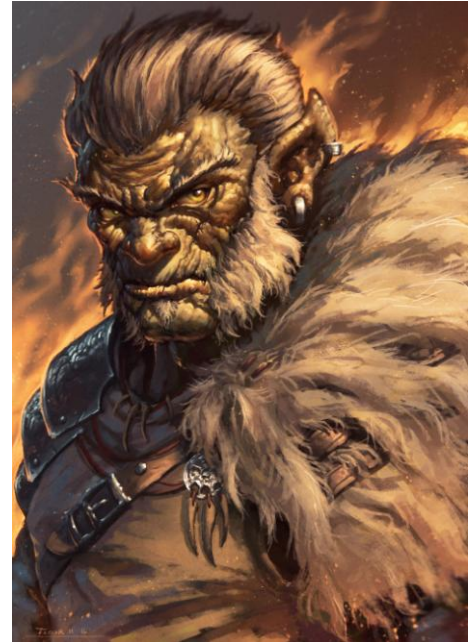
## URUG

*Demi-orque H / Druide (Silvanus) / Ferme fortifiée de Jayna*

L'histoire d'Urug est abordée dans l'Introduction.

Urug est un demi-orque très âgé et marqué par la vie au grand air. Son visage et son corps sont couturés de cicatrices. Il se comporte comme un ours irascible et asocial avec tout le monde. Mais les habitants de la ferme de Jayna savent qu'il a bon cœur et qu'il se ferait tuer pour n'importe lequel d'entre eux.

Urug est prêt à donner sa vie pour détruire le mal qui vit au milieu de la Forêt Hantée. Il semble être à peine capable de se déplacer sans l'aide d'une canne et être à bout de forces. Mais dans une situation désespérée, il sera capable de retrouver pendant un court laps de temps un peu de la vigueur de sa jeunesse d'aventurier.



## WALDMUND

*Humain H / Ferme fortifiée de Jayna*

Waldmund est un solide fermier des Vaux qui a vécu toute sa vie à la ferme. Il est de taille moyenne avec de larges épaules et une épaisse barbe sombre.

Il a été désigné comme le « chef » de la ferme par les autres habitants pour son calme et son pragmatisme. Il a à cœur le bien-être de tous les fermiers mais ne supporte pas les fainéants ou les tire-au-flancs. Il est méfiant vis-à-vis des gens de l'extérieur mais ne trahira jamais les règles de l'hospitalité sans une excellente raison.

## KARGRON

*Duergar H / Guerrier / Esclave d'Izeath*

Kargron est un nain petit et trapu avec la peau très sombre. Il est entièrement sous le contrôle mental d'Izeath. Il a été choisi pour sa vivacité d'esprit et sa langue agile.

Il a été envoyé en tant qu'espion à la ferme fortifiée pour découvrir des informations concernant la Faille Chuchotante. Il reçoit par télépathie les instructions de son maître. Malgré le contrôle mental, Kargron conserve une certaine indépendance dans l'exécution des ordres qu'il reçoit. Il est dans tous les cas prêt à mourir sans hésitation pour Izeath.

[Utiliser les statistiques de l'araignée-garou avec un bonus de +5 pour les tests de tromperie et persuasion]

## SYLRA

*Demi-elfe F (Araignée-garou) / Voleuse / Peuple du Sang Noir*

Sylra est une des araignées-garous qui fait partie de la bande de Keenan. C'est une jeune demi-elfe aux cheveux noirs très courts et aux yeux gris. Elle paraît mince voire maigre mais fait preuve d'une endurance sans rapport avec son apparence.

Elle a été choisie pour sa discrétion et ses capacités de voleur. Elle est en charge d'espionner la ferme fortifiée de Jayna et de ses habitants. Elle a surtout pour mission de découvrir qui est le responsable de l'enchantement qui a transformé les chats en repoussoir à araignées.

[Utiliser les statistiques de l'araignée-garou avec un bonus de +5 pour les tests de discrétion]

## RENDOR

*Humain H / Marchand / Cormyr*

Rendor est un homme entre deux âges à la silhouette mince et à la moustache lisse. Toujours bien habillé malgré les rigueurs du voyage, Rendor fait toujours attention à son apparence tout autant qu'à ses paroles.

Rendor est le marchand responsable de la caravane qu'escortent les Héros. Il est obnubilé par deux choses : augmenter ses profits et réduire ses charges. Il passe son temps à aboyer des ordres parfois contradictoires et trouvent toujours que rien ne va assez vite ni comme il faut. C'est un couard sans entraînement au combat qui est prêt à toutes les bassesses pour rester en vie.



## DANAE AGRACH DYRR

*Drow F / Prêtresse / Menzoberranzan*

L'histoire de Danae est abordée dans l'Introduction.

Danae est une fanatique prête à sacrifier sa propre vie et celle de tous ceux sous son commandement (avec une petite préférence pour le sacrifice de ses sbires en priorité) pour obéir aux injonctions de Lolth. Elle espère ainsi apporter gloire, honneur et richesse à sa maison. Bien entendu, il n'est pas interdit que tout cela rejaillisse sur sa petite personne. Elle considère tous les non-drows comme des créatures inférieures et méprisables.

Danae préfère attaquer à distance avec son attaque magique et laisser ses hommes aller au contact avec les ennemis. Malgré son fanatisme, elle a bien conscience que la surface de Faerun est un monde qui lui est étranger et qu'obtenir de l'aide, quelque soit le moyen, ne serait pas une mauvaise chose.

[Archétype rapide, Boss rang 2 ½] NC 7, créature humanoïde

FOR +2 DEX +4\* CON +2 INT +2 SAG +4\* CHA +2 / DEF 21 PV 56 Init 18

Masse serpent +10 DM 1d6+4 / Attaque magique (30 mètres) +10 DM 7d6

**Attaque Magique (L)** (Voie de la magie de combat rang 1)

**Chair à canon** (Voie du PNJ Récurrent Rang 2)

**Injonction mortelle** (Voie de la Magie Maléfique Rang 3)

**Poison** : La masse serpent de la prêtresse inocule du poison à sa victime à chaque attaque. Elle doit faire un test de CON difficulté 14 ou sombrer dans l'inconscience immédiatement pour une durée de 1d6 minutes.



## MINEURS

### ARAIGNEE-GAROU

[Archétype standard, Boss rapide rang 1] NC 3

FOR +3 DEX +4\* CON +3\* INT -2 SAG +2 CHA -4 / DEF 17 PV 35 Init 23

Araignée : Morsure +6 DM 1d4+5 / Humanoïde : Arme +6 DM 1d8+5

**Transformation en araignée (L)** : La créature peut se transformer à volonté en araignée.

**Forme hybride (L)** : La créature adopte une forme qui reflète totalement sa nature duale, mi-araignée mi-humanoïde. Il peut à la fois faire des attaques de morsure et utiliser une arme. En termes de jeu, cela lui accorde une attaque de chaque type (araignée + humanoïde) par tour en utilisant une action limitée.

**Empathie avec les araignées** : Une araignée-garou possède un don naturel pour apaiser les araignées et parfois même les commander.



### NUÉE D'ARAIGNEES

Taille moyenne [Archétype rapide] / NC 3

FOR +0 DEX +4\* CON +0 INT -4 SAG +0 CHA -4 / DEF 16 PV 6 Init 18

Attaque +5 DM 1d6

**Lent** : La nuée est un adversaire redoutable mais heureusement elle ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement, ce qui permet à la plupart des créatures de lui échapper simplement en courant vite !

**Recouvrir (L)** : La nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d6





DM par tour et la victime est Affaiblie tant que la nuée n'est pas vaincue.

**Cibles multiples** : La nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

**Venin** : Les araignées empoisonnent la victime. A chaque tour où elle est blessée par la nuée, la victime doit réussir un test de CON difficulté 10 ou sombrer dans l'inconscience tandis que la nuée continue à la dévorer...

## ARAIGNEE CHASSEUSE

Insecte de taille moyenne [1/2 rang de Boss] NC 2

FOR +3 DEX +4\* CON +3\* INT -2 SAG +2 CHA -4 / DEF 17 PV 26 Init 17

Attaque +6 DM 1d6+4

**Embuscade** (Voie du Prédateur Rang 1)

**Résistant** : Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

**Rapide** : Un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.



## ARAIGNEE TISSEUSE

Insecte de taille moyenne [1/2 rang de Boss] NC 2

FOR +3 DEX +4\* CON +3\* INT -2 SAG +2 CHA -4 / DEF 17 PV 26 Init 17

Attaque +6 DM 1d6+4

**Toile (L)** : sur un test d'attaque réussi (portée selon la taille : moyenne 3m, grand 5m, énorme 10 m, colossale 15m), l'araignée emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. de FOR de l'araignée].

**Résistant** : Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

**Rapide** : Un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.



## ETTERCAP

Créature monstrueuse de taille moyenne / NC 2

FOR +2 DEX +2 CON +1 INT -2 SAG +1 CHA -1 / DEF 13 PV 44 Init 17

Griffes +4 DM 2d4 + 2 / Morsure +4 DM 1d8 + 2 + poison

**Double attaque (L)** : L'ettercap peut porter simultanément une attaque de griffe et une morsure.

**Poison** : La cible doit réussir un jet de Constitution avec une difficulté de 11 sous peine d'être affaiblie pendant 1 minute. La créature peut recommencer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à cet effet si elle réussit son jet de sauvegarde.

**Toile (L)** : sur un test d'attaque réussi (portée selon la taille : moyenne 3m, grand 5m, énorme 10 m, colossale 15m), l'ettercap emprisonne sa cible dans une toile gluante et solide. Se libérer nécessite l'usage d'une action limitée et il faut réussir un test de FOR difficulté [10 + Mod. de FOR de l'araignée].

Vision dans le noir (18 m)

**Pattes d'araignée** : L'ettercap peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

**Sens de la toile** : Lorsqu'il est en contact avec une toile, l'ettercap connaît l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette





toile.

**Déplacement sur la toile :** Lettercap ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.



## *DROW GUERRIER*

Créature humanoïde / NC 3

FOR +0 DEX +4\* CON +0 INT +0 SAG +2\* CHA +0 / DEF 17 PV 16 Init 23

Arbalète légère (30 mètres) +6 DM 2d4+1 + poison

Epée courte +6 DM 1d6+1

**Embuscade** (Voie du Prédateur Rang 1)

**Poison :** Les carreaux d'arbalète des drows sont enduits de poison. La victime d'une attaque réussie doit faire un test de CON difficulté 12 ou sombrer dans l'inconscience en 1d6 tours pour une durée de 1d6 minutes.

## *DROW MAGICIEN*

Créature humanoïde / NC 3

FOR +0 DEX +2\* CON +0 INT +2\* SAG +2 CHA +0 / DEF 13 PV 10 Init 21

Dague +4 DM 1d4 / Attaque magique (30 mètres) +4 DM 2d6

**Attaque Magique (L)** (Voie de la Magie de Combat Rang 1)



## *ESCLAVE DUERGAR*

Taille moyenne [Archétype puissant] / NC 2

FOR +3\* DEX +0 CON +3 INT +0 SAG +0 CHA +0\* / DEF 15 PV 15 Init 10

Marteau +4 DM 1d6+3 / Arbalète légère (30m) DM 2d4

**Invisibilité** (Voie de la magie universelle Rang 3)

**Agrandissement** (Voie de la magie des arcanes Rang 1)